SHADOWRUN
SIXIÈME ÉDITION
LIVRE DE BASE

PARIEZ TOUT !

LES PROBABILITÉS SONT CONTRE VOUS. Elles le sont toujours. Le camp adverse compte plus de gens, une plus grande puissance de feu, plus d'argent ; plus de tout. La seule chose qu'il n'ait pas, c'est vous : votre cerveau, vos tripes et votre indéfectible volonté de tout risquer, de tout mettre en œuvre pour prendre le dessus.

Shadowrun, Sixième édition est la dernière édition d'un des jeux de rôle les plus populaires de tous les temps. En 2080, le monde est contrôlé par des mégacorporations toutes puissantes qui usent de vastes ressources technologiques et magiques pour maintenir sous leurs bottes le reste de la population. Mais certains refusent l'attrait séduisant de la sécurité corporatiste. Ces rebelles refusent de se soumettre et ils survivent en faisant le sale boulot que personne d'autre ne veut faire. Ce sont les shadowrunners et ils sont prêts à ce que vous vous joigniez à eux.

Devenez un chaman elfe, un samouraï des rues ork, un rigger nain ou n'importe quelle autre des centaines de possibilités qui vous sont proposées. Déterminez vos compétences et vos capacités uniques et misez dessus toutes vos chances de rester en vie et d'avoir une nouvelle chance d'être libre. Pour survivre jusqu'à la prochaine fois.

Le ***Livre de règles pour Shadowrun, Sixième édition*** contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer, hormis des dés à six faces. Découvrez un univers de jeu sombre et palpitant où vous pourrez conduire votre shadowrunner sur les chemins de la gloire !

Cette version française est une version entièrement corrigée, réorganisée et enrichie de clarifications et exemples complémentaires.

BLACK BOOK EDITIONS

XXX EST. 1988

CATALYST game labs

Under License From

topps

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

© 2020 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.

BBESR601

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 7
Jargon des Ombres 8

QUARTET 10

LA VIE EN 2080 14
C'est ainsi que nous sommes nés 15
Les Éveillés 16
Se brancher et se déconnecter 17
La cyber révolution 17
De la graisse dans les rouages 18
Les Pouvoirs en place 22
Les Dragons 22
Les Corporations 22
Le Secteur public 22
Les Organisations non gouvernementales 22
Le Crime organisé 25
Les Particuliers 25
Une Brève Histoire du Sixième Monde 26
Le SIVTA et l'EGI 26
L'aube des mégas 27
Le Crash de 29 29
Bug City 30
Le Crash 2.0 31
La Crise du SFC 32
L'Audit mégacorporatiste 32
Le Monde qu'on nous a laissé 33
Amérique du Nord 34
Amérique du Sud 34
Aztlan et l'Amérique centrale 35
Afrique 35
Europe 36
Asie 36
L'Australasie et l'Océanie 36
Espace 36
Et après 36

CONCEPTS DE JEU 38
Les principaux rôles 38
Tests 39
Tests simples 39
Tests opposés 39
Tests étendus 39
Tests d'équipe 40
Complications et échecs critiques 40
Acheter des succès 41
Réessayer 41
Aptitudes des personnages 42
Attributs 42
Moniteurs d'état 43
Compétences 43
Initiative 43
Score Offensif (SO) 43
Score Défensif (SD) 43
Traits 43
Équipement 43
Contacts 44
Style de vie 44
Aptitudes spécialisées 44
Timing du combat et actions 44
Actions mineures 45
Actions majeures 48
Atout 49
Gain de points d'Atout 49
Utiliser les points d'Atout 50
Cramer un point d'Atout 52
Dé libre 53
Comment tout cela fonctionne 53
Combat 53
Matrice 53
Magie 53
Rigging 54
Social 54
États 55
Dommages liés aux états 55
Durée des états 55
Liste des états 55

CRÉATION DE PERSONNAGE 58
Définissez votre rôle et votre histoire 58
Face 58
Samouraï des rues 59
Spécialiste des arcanes 59
Spécialiste en technologie 59
Métatypes des personnages 60
Elfes 60
Humains 60
Nains 61
Orks 61
Troll 62
Histoire 63
Choisissez les priorités de votre personnage 66
Choisissez vos traits 69
Dépensez du karma de personnalisation 69
Achetez des équipements 69
Finalisation 69
Contacts 69
Connaissances et Langues 69
Derniers calculs 69
Progression des personnages 70
Traits 73
Traits positifs 73
Affinité avec les esprits/sprites (choisir la classification) 73
Allonge 73
Ambidextre 73
Apparence humaine 73
Aptitude (Compétence) 73
Attribut exceptionnel 73
Bricoleur 73
Caméléon astral 73
Concentration accrue (1 à 3) 73
Contorsionniste 74
Dépôts dermiques 74
Dur à cuire 74
Endurance à la douleur 74
Esprit analytique 74
Esprit mentor 74
Félin 74
Fou de mécanique 74
Guérison rapide 74
Indomptable 74
M. Tout le monde 75
Mémoire photographique 75
Première impression 75
Rage de vivre (1 à 3) 75
Renfort 75
Résistance (élémentaire) 75
Résistance à la magie 75
Résistance aux pathogènes 75
Résistance aux toxines 75
Robuste (1 à 4) 76
Territoire 76
Tripes 76
Vision nocturne 76
Vision thermographique 76
Traits négatifs 76
Addiction (Substance, 1 à 6) 76
Allergie (substance, sévérité) 76
Asocial 77
Balise astrale 77
Code d'honneur 78
Crise de confiance 78
Écorché 78
Endetté 78
Gremlins 79
Handicap (attribut) 79
Hostilité des esprits/sprites 79
Illettré 79
Immunodéficience 79
Incompétent (compétence) 79
Insomniaque 79
Mâchoire de verre 80
Mal du simsens 80
Malchance 80
Mauvaise réputation 80
Organisme sensible 80
Paralysie en combat 80
Personne(s) à charge (1 à 3) 80
Poseur 80
Préjugés (groupe) 81
Sensibilité à la douleur 81
SINner 81
Style distinctif 81
Traumatisme 81
Tremblements des mains 81
Vertiges RA 81

ARCHÉTYPES 82
Adepte 83
Chamane urbaine 84
Decker 85
Face 86
Mage de combat 87
Rigger 88
Samouraï des rues 89
Spécialiste des opérations clandestines 90
Spécialiste en armement 91
Technomancien 92

ASCENSION 94

COMPÉTENCES 98
Montrez-nous ce que vous savez faire 98
Armes à feu 99
Armes exotiques 99
Astral 99
Athlétisme 99
Biotech 100
Combat rapproché 101
Conjuration 101
Électronique 101
Enchantement 101
Escroquerie 101
Furtivité 101
Influence 103
Ingénierie 103
Perception 103
Pilotage 104
Piratage 104
Plein air 104
Sorcellerie 105
Technomancie 105
Connaissances 105
Langues 105
Tests d'Attributs uniquement 106

COMBAT 108
Procédure de combat 108
Étape 1 : Prenez vos dés 108
Étape 2 : Attribution de l'Atout 109
Étape 3 : Lancer les dés et dépenser les points d'Atout 109
Étape 4 : Encaisser les dommages 109
Étape 5 : Ça va faire mal 110
Initiative 110
Round de combat 111
Surprise 112
Caractéristiques des armes/armures 112
Score Offensif/Portée 112
Capacité 112
Bonus de défense 112
Score Défensif 112
Valeur de Dommages (VD) 112
Mode de tir 112
Types de dommages (élémentaires, etc.) 113
Environnement et visibilité 115
Options de combat 115
Attaques avec la main non directrice 115
Mise à terre 115
Lutte 115
Attaques multiples 115
Attaque pour toucher uniquement 116
Attaque d'armes à injection 116
Obstacles 116
Groupes de figurants 118
Explosifs, gaz et substances aspergées 118
Attaques explosives et déviation 119
Attaques au gaz 121
Attaques d'aspersion 121
Préparer une plus grosse explosion 121
Soins 123
Premiers soins 123
Médikit 123
Magie 124
Récupération naturelle / assistance médicale 125
Toxines et drogues 125
Vecteur 125
Rapidité 125
Durée 125
Virulence 125
Effet 125
Concentration 126
Antidotes 126
Toxines 126
Drogues 127

MAGIE 130
User de magie pour le plaisir et le profit 130
Bases de la magie 131
Compétences 131
Actions 131

Drain 131
Traditions 131
Identifier la magie 132
Magie, technologie et résistance 133
Actions d'Atout 133
Loges magiques 133
Apprentissages magiques 134
Sorts 135
Lancer des sorts 135
Description des sorts 135
Sorts de Combat 136
Sorts de Détection 138
Sorts de Santé 140
Sorts d'Illusion 141
Sorts de Manipulation 143
Contresort 146
Magie rituelle 147
Lancer un rituel 147
Rituels 148
Conjuration 150
Invocation 150
Bannissement 151
Esprits et Atout 151
Types d'esprits 151
Lien mental des esprits 151
Portée des esprits 151
Étiquette des esprits 151
Enchantement 152
Alchimie 152
Création d'artefacts 154
Désenchantement 155
Réactifs 156
Focus 157
Adeptes 158
Points de pouvoir 158
Pouvoirs d'adepte 159
Adeptes mystiques 161
Magiciens spécialisés 161
Le plan astral 161
Observation astrale 162
Se projeter dans l'astral 162
Combat astral 163
Barrières mana 164
Pistage astral 164
Esprits mentors 165
Initiation 169

MATRICE 172

Histoire de la Matrice 172
La Matrice dans la vie quotidienne 173
Réalité virtuelle 174
Sécurité matricielle : Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire 174
Éléments de la Matrice 175
Accès matriciels et PAN 175
Icônes 175
Appareils 176
Personas et attributs 176
Cyberjacks 177
Utiliser la Matrice 177
Étape par étape 177
Score de Surveillance et Convergence 178
Choc d'éjection et verrouillage de connexion 178
Bruit 178
Perception matricielle 179
Pirater la Matrice 179
Cybercombat 180
Dommages matriciels 180
Actions matricielles 181
Programmes 187
Serveurs 187
Sécurité et architecture des serveurs 187
CI ou GLACE 188
Technomanciens 190
Rôles de technomanciens 191
Persona incarné 191
Formes complexes 191
Sprites 193
Types de sprites 195
Pouvoirs des sprites 196
Submersion 197
Échos 197
Cas d'utilisation 198

RIGGING 202

Les bases 202
Les câblages de contrôle 203
Console de commande pour rigger 203
Le rigging et la Matrice 203
Rigging des véhicules 205
Déplacement des véhicules 205
Tests et pilotage 205
Accidents 206
Modifications des véhicules 206
Combat de véhicules 207
Rigging de drones 207
Initiative des drones 208
Combat de drones 208
Autosofts 208

OPPOSITION 210

Personnages non joueurs (PNJ) 210
Les Figurants 211
Professionnalisme 211
Exemples de figurants 212
Personnages notables 219
Créatures 219
Créatures ordinaires 220
Créatures Éveillées 220
Esprits 223
Dracomorphes 224
Pouvoirs 226
Faiblesses 233

MAÎTRISER LE JEU 234

Préparer une partie 235
Connaissez votre aventure 235
Connaissez les personnages de vos joueurs ! 235
Préparez votre matériel 236
Sachez ce que les joueurs veulent et attendent de vous 236
Complications et échecs critiques 236
Réputation et Pression 239
Réputation 239
Pression 240
Contacts 241
Gagner des contacts 242
Les Contacts en chiffres 243
Exemples de contacts 243
Sécurité, détecteurs et scanners 247
Indice de sécurité 247
Portes verrouillées et autres mécanismes 250
Rémunération d'un run 252
Karma 252
Argent 252
Styles de vie 253
La rue 253
Squatter 253
Bas 253
Moyen 253
Élevé 253
Luxueux 253

ÉQUIPEMENT 254

Caractéristiques des équipements 254
Attributs 254
Capacité 254
Caractéristiques des véhicules 254
Disponibilité 254
Emplacements de programme actifs 255
Essence 255
Fonctionnalité sans fil 255
Indice 255
Indice d'Appareil 256
Modes 256
Monture 256
Munitions 256
Score Défensif 256
Scores Offensifs 256
Souffle 256
Valeur de Dommages (VD) 256
Acheter de l'équipement 256
Équipement standard 256
Équipement de départ 256
Fourguer du matériel 256
Dissimuler son équipement 256
Modification du prix en fonction de la taille 257
Catalogue d'équipement 258
Armes de mêlée 258
Armes tranchantes 258
Armes contondantes 259
Autres 260
Armes de jet, armes de trait 260
Armes à feu 261
Tasers 261
Pistolets de poche 262
Pistolets légers 262
Pistolets automatiques 263
Pistolets lourds 263
Mitraillettes 264
Shotguns 265
Fusils 266
Mitrailleuses et canons d'assaut 267
Armes spéciales 268
Lanceurs 268
Accessoires 268
Munitions 271
Tout ce qui fait BOUM ! 272
Grenades 272

Roquettes et missiles 272
Explosifs conventionnels 273
Vêtements et protections 274
Vêtements 274
Armure 274
Modifications d'armure 275
Casques 275
Boucliers 275
Électronique 276
Commlinks 276
Cyberdecks 276
Consoles de commande pour rigger 276
Accessoires 276
Marqueurs RFID 278
Communications et contre-mesures 278
Logiciels 280
Identité et créditubes 281
Appareils optiques et d'imagerie 282
Améliorations visuelles 282
Équipements auditifs 284
Améliorations auditives 284
Senseurs 284
Fonctions des senseurs 285
Systèmes de sécurité 286
Matériel d'intrusion et d'effraction 286
Produits chimiques industriels 287
Outils 287
Matériel de survie 287
Biotech 289
Produits de base 289
Médikit 289
Contrats DocWagon 289
Patches adhésifs 290
Augmentations 290
Implants cérébraux 291
Implants auriculaires 294
Implants corporels 294
Membres cybernétiques 296
Accessoires pour membres cybernétiques 296
Armes cybernétiques 298
Armes spécialisées 298
Bioware 299
Bioware de culture 301
Équipements magiques 302
Focus 302
Formules 302
Matériaux pour loge magique 302
Réactifs 302
Véhicules et drones 303
Motos 303
Voitures 304
Fourgons et camions 305
Bateaux 306
Sous-marins 306
Avions à voilure fixe 307
Hélicoptères 307
ADAV et ADAC/V 308
Microdrones 308
Minidrones 309
Drones de petite taille 309
Drones de taille moyenne 310
Drones de grande taille 311

INDEX 312

CRÉDITS

Conception des règles : Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Jeff Halket, Alexander Kadar, Michael Messmer, O.C. Presley, Scott Schletz, Dylan Stangel, Robert Volbrecht

Rédaction : Kevin Czarnecki, Jason M. Hardy, Jeff Halket, Michael Messmer, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Robert Volbrecht, CZ Wright

Édition : Brooke Chang, Jason Hawks, Philip A. Lee

Édition Seattle rédigée par : Aaron Dykstra, Jason M. Hardy, J. Keith Henry, Danny Oliver, Louis Ray, RJ Thomas, Malik Toms

Illustration de couverture : Benjamin Giletti

Illustration de couverture Édition Seattle : Simon Labrousse

Illustrations : Andreas 'AAS' Schroth, Alyssa Menold, Brian McCranie, Bruno Balixa, Celeste Hansen, Daniel Reneau, David Hovey, Derek Poole, Gareth Keenan, Ian King, Jack Hoyle, James Mosingo, John Stanko, Kat Hardy, Marco Mazzoni, Monte Moore, Péter Tikos, Sarah Lindstrom, Takashi Tan, Tyler Clark, Victor Moreno

Design et maquette : Matt Heerdt

Direction artistique : Brent Evans, James Mosingo

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Expert en chef : Randall N. Bills

Testeurs : Natalie Aked, Rob Aked, Craig Alpen, Emily Bourgani, Thomas Boxall, Jacob Cohen, Loren Coleman, Raymond Croteau, Derek Dokter, Ben Dowdle, Mark Dynna, Bruce Ford, Timothy Gray, Finn "Human Map" Hardy, Kaylee Jung, Sean Kilmury, Sarah Krause, Adam Large, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Rob McKittrick, Michael Messmer, Juan Mora, Mikael Nagel, Chad Parker, Brianna Peters, Mark Polding, Israel Porrata, Steven "Bull" Ratkovich, Ethan Recinto, Richard Riessen, Matt Riley, Beck Rivera, James Robertson, Nathan Thiessen, Ryle Unger, Robert Volbrecht, Riley Wall, Georgia Walters, John Wiebe, Ron Woltjer

Correction : Ghislain Bonnotte, Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Philip A. Lee, James O'Laughlin, Louis Ray, Jeremy Weyand

Shadowrun est une création originale de : Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, and Dave Wylie

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Résponsable de la gamme Shadowrun : Ghislain Bonnotte

Traduction : Philippe Tessier, Ghislain Bonnotte

Correction : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Errata : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Joey Pelley, Hjal Nelson, Robert Volbrecht, Raymond Croteau, Tom Bloom, Benjamin Plaga, Richard Brown, Danny Oliver

Textes additionnels : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Traits, Contacts et Intrigues de Seattle : Marine Madani (traduction), Sylvain Dabriou (relecture), Mathieu Thivin (errata vo)

Présentation de Seattle : Romain Pelisse ; relecture par Mathieu Thivin et Ghislain Bonnotte

Maquette : Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St PRIEST, FRANCE
Dépôt légal : Juin 2020 / Dépôt légal Édition Seattle : Mai 2022
Imprimé en Union Européenne
ISBN : 978-2-36328-856-1 / ISBN PDF : 978-2-36328-857-8
ISBN Collector : 978-2-36328-858-5
ISBN Edition Seattle : 978-2-38227-315-9 / PDF : 978-2-38227-316-6

© 2022 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.

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Shadowrun, Sixième édition* ! 2019 est le trentième anniversaire de *Shadowrun,* et quelle meilleure façon de le fêter qu'une nouvelle édition d'un des jeux de rôle les plus durables de tous les temps ?

Shadowrun dure car il prend tout ce qui est cool dans le jeu de rôle de genre et vous l'envoie en pleine tronche. Vous voulez vous faire des comploteurs machiavéliques ? Des monstres féroces ? Des dragons crachant le feu ? Ils sont tous là, mais le méchant lance des boules de feu d'une main et tire à la balle explosive de l'autre, les monstres gardent un centre de recherche corporatiste top secret. Et le dragon ? C'est le *propriétaire* de ce centre. Le shadowrunning, c'est la chance d'affronter tous ces dangers et d'essayer de survivre au Sixième Monde dystopique.

Une nouvelle édition est une opportunité à la fois d'affiner et d'expérimenter. Alors qu'avons-nous apporté dans cette version ? Les objectifs principaux sont simples : restituer les éléments signatures de *Shadowrun*, l'homme, la magie et la machine dans un habillage simplifié et rationalisé, fluidifiant les règles tout en proposant toujours aux joueurs plein de choix et de tactiques. Ce livre de *Shadowrun* est plus court que les dernières éditions, mais il garde assez de place pour de multiples options. *Shadowrun : Anarchy* existe pour les joueurs qui souhaitent un jeu accéléré et plus axé sur la narration, et continuera à être supporté. *Shadowrun, Sixième édition* remplit la niche plus détaillée. Vous lancerez les dés plus souvent dans cette édition que dans *Anarchy* et vous aurez plus d'options pour mettre les chances de votre côté. Il y a également plus de choix dans l'équipement, les sorts, les augmentations, etc. Nous espérons que les joueurs trouveront de quoi faire et pourront le faire rapidement !

De la manière dont nous voyons les choses, il y aura deux types de lecteurs pour ce livre : ceux qui ont déjà joué à *Shadowrun* auparavant et ceux qui ne l'ont pas encore fait. Nous pensons que tous y trouveront leur compte. Les nouveaux joueurs voudront peut-être commencer par la nouvelle d'introduction, **Quartet**, suivie de **La Vie en 2080**, qui fournit une vue d'ensemble de l'univers, de son histoire et, plus important, du rôle proposé aux personnages dans tout ça. Le chapitre **Concepts de jeu** donne ensuite les informations critiques dont vous avez besoin pour jouer. Il y a des choses intéressantes dans chaque chapitre, bien entendu, mais ceux-là vous donneront les bases à propos du jeu et du monde dans lequel il se situe.

Les joueurs vétérans pourraient démarrer directement par **Concepts de jeu** pour voir certaines des bases du jeu, mais nous allons donner ici un aperçu rapide de certains des changements significatifs :

- **L'Atout au centre du jeu.** Gagner et dépenser des points d'Atout, auparavant appelé Chance, est plus fréquent que dans de précédentes éditions, et le rôle de cet attribut a été étendu au point que nous avons décidé de le renommer pour mieux refléter ses fonctions. Savoir comment gagner et dépenser son Atout est une part importante de vos tactiques en tant que runner.

- **Des caractéristiques d'armes simplifiées.** La pénétration d'armure et la compensation de recul ont été réagencées dans une caractéristique plus abstraite appelée le Score Offensif, qui est utilisée pour aider les joueurs à gagner de l'Atout.
- **Des compétences simplifiées.** La corrélation n'est pas parfaite, mais la nouvelle liste de compétence correspond peu ou prou aux groupes de compétences de l'édition précédente.
- **L'armure n'est plus jetée dans le test de résistance aux dommages.** L'armure accroît votre Score Défensif, qui vous aide à gagner de l'Atout ou empêche votre adversaire d'en gagner, mais elle n'est plus utilisée dans le jet de résistance aux dommages. Seule la Constitution est désormais utilisée pour ce jet.
- **Plus de Limites.** Les Limites étaient une caractéristique d'équilibrage pour un système plus compliqué, mais avec un peu moins de variables dans ce nouveau système (et plus d'emphase sur le rythme), elles n'avaient plus de rôle fort à jouer, elles ont donc été abandonnées.
- **Une structure d'action simplifiée.** Il y a désormais deux types d'actions, mineures et majeures, et combinées avec un système d'initiative plus simple, elles contribuent à soutenir le rythme du combat tout en aplanissant légèrement la différence entre les personnages rapides et les autres.
- **Les sorts n'utilisent plus de Puissance.** La puissance et les effets des sorts peuvent toujours être amplifiés, mais ce n'est pas obligatoire, vous pouvez donc utiliser des sorts comme un tout basique, sans avoir à déclarer une Puissance.
- **Des fonctions changées pour les attributs matriciels.** Comme les Limites ont disparu, il a fallu changer le rôle des attributs matriciels. Ils aident à déterminer les Scores Offensifs et Défensifs dans la Matrice, et l'approche pour laquelle vous opterez pour hacker.

Est-ce que c'est une liste exhaustive ? Bien sûr que non ! C'est pour ça que nous publions un livre de règles complet ! Alors préparez-vous à plonger dans la nouvelle version de *Shadowrun*, et à voir si vous pouvez être assez rapide, fort, intelligent ou mortel pour garder une longueur d'avance sur vos adversaires, gagner gros et faire la nique au système. Ils essaient de vous mettre à genoux ; *Shadowrun* est là pour que vous leur montriez qu'ils n'y arriveront pas. Apprenez le jeu, amusez-vous, essayez de nouvelles choses, faites des trucs dingues, et créez le genre d'histoires que vous raconterez pendant des années !

JARGON DES OMBRES

Dans la rue, parlez comme un pro avec ce petit guide pratique.

badge *n.m.* policier.

barrens *n.m.pl.* [barènse] (de l'anglais, stérile, désertique) bas-fonds, zones urbaines de non-droit où la police ne met jamais les pieds et où vivent SINless et autres laissés pour compte dans l'illégalité et la débrouille, sous l'emprise du crime organisé ou pire. Ce souvent des endroits sinistrés (pollution, catastrophe) qui deviennent des barrens suite à l'abandon des pouvoirs publics et corporatistes.

bouffeur·se de pissenlits *n.m.* (vulgaire) un·e elfe.

brailleur *n.m.* créditube ou autre ID déclenchant une alarme à la première utilisation.

bute le mago en premier expression des Ombres, insistant sur le danger prioritaire représenté par un magicien dans l'opposition.

butin numérique *n.m.* fichier de données valant de l'argent au marché noir.

câblé·e *adj.* équipé·e de cyberware, en particulier de réflexes améliorés.

chrome *n.m.* cyberware, en particulier les améliorations visibles ou ostentatoires.

chum, chummer *n.* ami·e, utilisé dans le sens « pote », « gros », « srab ».

comm ou link *n.m. commlink* appareil universel offrant téléphone, ordinateur portable, lecteur de musique, console de jeu et plus encore

conurb *n.f.* abréviation de conurbation. Métroplexe (voir *plexe*).

corpo 1. *n.f.* corporation. 2. *adj.* corporatiste.

costard *n.* cadre corporatiste.

créd *n.m.* 1. argent, thune, blé, biff, oseille, flouze, maille. 2. n.f. réputation, en particulier bonne réputation.

deck *n.m.* cyberdeck .*v.* Utiliser un cyberdeck, a priori illégalement.

decker *n.m. (f. deckeuse)* personne qui utilise un cyberdeck (illégalement).

demi-portion *n.f.* (vulgaire) un nain.

denier *n.m.* (péjoratif) monnaie corporatiste. Voir aussi jeton.

drek *n.f.* (vulgaire) excréments. merde, chié, putain, juron passe-partout.

dump, dumper *v.* [deump] (se faire) déconnecter/éjecter involontairement et brutalement de la Matrice.

dumpshock *n.m.* choc d'éjection. Contrecoup douloureux de l'éjection de la Matrice en pleine immersion sensorielle.

encuvé·e *n.* personne très largement cybernétisée, référence au processus au cours duquel le patient doit être immergé dans un fluide nutritif.

esclave corpo *n.* employé·e corpo de base ; synonyme : drone corpo.

farfadet *n.m.* (vulgaire) elfe. Poseur·euse elfe.

flasque *n.* (vulgaire) nain·e, elfe, humain·e. Généralement utilisé par des orks et des trolls. Voir aussi molasse.

frag synonyme de putain, bordel.

fraggé·e *adj.* dans la mouise, baisé·e.

frais *adj.m.* cool, bon, acceptable.

gillette *n.f.* (péjoratif) samouraï des rues de sexe féminin. Voir aussi razor girl.

glace *n.f.* contre-mesures d'intrusion (CI) ; de l'anglais « IC » ou « ice » (glace). Voir aussi glacier.

glacier *n.m.* Se dit d'un serveur bourré de CI. Voir glace.

go-gang *n.m.* Gang de motards.

gratte-clavier *n.* decker corporatiste ou autre employé chargé de traiter des données.

hacker *n.m. (f. hackeuse)* personne interagissant illégalement avec la Matrice, soit par l'intermédiaire d'un cyberdeck (« decker »), soit par le pouvoir de son esprit (« technomancien »).

hoi [oï] *interject.* (hollandais) bonjour, salut, forme familière de salutation.

hommes de fer n.m. officiers de la Lone Star, surnom donné en référence à leur plaque, couleur fer.

jacker (se) [se djacké] *v.* se (dé)brancher à la Matrice ou à un appareil par l'intermédiaire d'un jack.

jeton *n.m.* (péjoratif) monnaie corporatiste. Voir aussi denier.

jing *n.f.* maille, thune, blé, flouze, monnaie, argent, en cash généralement.

kobun *n.* [koboune] (japonais) membre d'un clan yakuza.

lézard *n.m.* dragon.

liquidation *n.f.* assassinat, meurtre.

mago *n.m. (f. magote)* magicien, généralement un mage.

mage corpo *n.* magicien (généralement un mage) employé par une corporation.

marchand·e de juju *n.* [djoudjou] vendeur·e ou trafiquant·e de talismans. Voir aussi talisman.

merco *n.* mercenaire.

mojo *n.* [modjo] (Caraïbes) Magie. Un sort.

molasse *n.* (vulgaire) nain·e, elfe, humain·e. Généralement utilisé par des orks et des trolls. Voir aussi flasque.

M. Johnson *n.* employeur·euse ou agent corporatiste anonyme, quelle que soit sa nationalité ou son genre.

nutrisoja *n.m.* produit alimentaire transformé bon marché à base de soja.

nuyen *n.m.* [niou-yen] devise mondiale standard.

omae *n. (japonais)* ami·e proche. Peut être employé de façon sarcastique.

ordinaire *n.* (vulgaire) non-magicien. *adj.* Non-magique.

oyabun *n.m.* [oyaboune] (japonais) chef d'un clan yakuza.

P2.1 *n.m.* [pitou, pitou-oine] Persona 2.1. application de réseau social d'Horizon, supervisant et rassemblant tous les réseaux sociaux de l'utilisateur en une seule interface.

phaco *n.* (vulgaire, de phacochère) ork·e ou troll·e, référence aux canines inférieures proéminentes.

pions *n.m.pl.* argot pour désigner les officiers de police de Knight Errant.

plexe *n.m.* complexe métropolitain, abréviation de *métroplexe*.

pucé *adj.* désigne un sens, une compétence, des réflexes, des muscles, etc., augmentés par le cyberware.

puceux·euse *n.* accro aux puces simsens.

razorgirl *n.f.* femme avec des améliorations de combat multiples. Voir aussi gilette (péjoratif).

razorguy *n.m.* homme avec des améliorations de combat multiples.

rigger *n.m. (f. riggeuse)* spécialiste du contrôle de véhicules, soit plusieurs simultanément, soit en « plongeant » dans un véhicule en particulier pour le piloter comme il contrôlerai son propre corps.

samouraï *n.* (japonais) mercenaire ou muscles à louer. Implique un code d'honneur ou une bonne réputation.

sararimen *n.m.* [sararimane] (japonais) employé corporatiste. Né d'une mauvaise prononciation de *salaryman* (employé en anglais).

simsens *n.m.* émission ou enregistrement qui permet au spectateur de vivre ce que les participants originaux ressentent.

SIN *n.m. (péché en anglais)* System Identification Number (numéro d'identification système). Numéro d'identification assigné à chaque personne dans la société.

SINless *adj. (vertueux en anglais)* Dépourvu de SIN. *n.* Personne dépourvue de SIN.

SINner *n.* [sineur] *(pécheur en anglais)* Personne pourvue d'un SIN. Personne honnête.

so ka (japonais) je comprends. Pigé.

soykaf *n.m.* ersatz de substitut de café à base de soja.

spider *n.* rigger ou decker en charge de la sécurité d'un serveur ou d'un bâtiment.

squat *n.m.* zone urbaine abandonnée utilisée comme logement. (vulgaire) Un nain.

Star, la *n.f.* Lone Star, une des principales corpos mondiales de maintien de l'ordre.

talisman [talismane] *n.m.* vendeur·euse ou trafiquant·e de talismans. Voir aussi marchand de juju.

tridéo *n.f.* successeur tridimensionnel de la vidéo. *Trid* en abrégé.

trog *n.* (vulgaire) ork·e ou troll·e. Dérivé de *troglodyte*.

viande *n.f.* corps physique. Organes collectés pour la vente. adj. Qui a trait au monde physique.

Yak *n.m.* (japonais) yakuza. Membre d'un clan yakuza, ou le clan lui-même.

zaibatsu *n.f.* (japonais) mégacorporation, généralement japonaise.

QUARTET

PAR CZ WRIGHT

« J'espère qu'elle sait parler aux gens », déclara Source, les bottes posées sur la petite table bancale. Elle jeta un regard sombre à Nash. « Parce que toi, c'est clairement pas ton truc. »

« Elle a raison », répondit Tower en train de balancer ses pieds, assis sur un tabouret près du comptoir de la cuisine. « Parfois, tu es incapable de garder ton calme. »

Nash grimaça, retira une chaussette de l'évier et la jeta dans un sac à linge jauni. « Vee s'est porté garant pour elle et il a dit qu'elle savait parler aux gens. Au point où on en est, je me contenterai de n'importe quelle personne de confiance. »

« À ce propos, pourquoi c'est dans ton appartement qu'on la rencontre ? demanda Source.

— Premièrement, je fais confiance à Vee ; deuxièmement, ce n'est pas mon seul appartement, andouille. »

On frappa à la porte, ce qui déclencha un sursaut d'activité. Nash jeta le sac dans le placard le plus proche et se dirigea vers la porte d'entrée. Elle jeta un coup d'œil par le judas.

Tower sauta du tabouret et s'installa sur une chaise. Il lissa ses cheveux noirs soigneusement coiffés, rajusta ses lunettes et s'assit bien droit avec une posture parfaite.

Source étouffa un petit rire tout en allumant une autre cigarette.

« Au moins, elle est ponctuelle », déclara Nash. Elle lança un regard aux autres. « Tout le monde est prêt ? »

Tower acquiesça mécaniquement, Source agita une main avec désinvolture. Nash déverrouilla les serrures de la porte et ouvrit.

Dans le couloir, une trolle maigrelette vêtue d'une veste à capuche et d'un jean, avec des cheveux et des lèvres roses, leva une main pour dire bonjour. « Je suis Rose. »

« Nash. Entre. »

J'adore jouer la comédie. Le mois dernier, je me suis fait passer pour une tueuse de sang-froid et j'ai été tellement intimidante, qu'en face ils se sont tous écrasés. La semaine dernière, je jouais une tête de linotte complètement dans les vapes et je m'en suis sortie après avoir commis un meurtre. Et maintenant, je suis à la fois classe et pleine de charme à la recherche de quelque chose de caché dans un palace.

J'avais rejeté mes cheveux en arrière (coiffure prédéfinie #29LBr, idéale pour jouer le flirt) en approchant d'une porte métallique totalement lisse et du type en livrée qui se trouvait à côté. L'entrée était bien cachée sur le côté de la fastueuse demeure où mon employeur m'avait envoyée pour prendre un truc à un gars que j'appellerai « M. McGuffin » et qui se trouvait à l'intérieur.

Ce que j'aime quand je travaille seule, c'est que je peux choisir l'apparence et l'attitude de mon choix, je peux opter pour la *personnalité* la plus appropriée à n'importe quel moment. Quand personne ne sait qui vous êtes, c'est plus facile de se fondre dans la situation. Ou, dans ce cas, dans le personnage.

Quand je me suis approchée, le type à côté de la porte s'est redressé. « Madame, » a-t-il dit avec un hochement de tête très professionnel. Il a désigné la façade principale de la demeure et l'allée éclairée grouillant de voitures de luxe et de

gens riches. « Je crois que c'est plutôt l'entrée principale que vous cherchez. Ici, c'est une entrée de service.

— Non, je suis bien au bon endroit, je vous remercie, » lui ai-je répondu en lui présentant ma fausse invitation en réalité augmentée. Le jeune homme l'a vérifiée avec un long soupir. Après un bref regard à l'invitation, il s'est tourné pour ouvrir la porte avant de se raviser. J'ai retenu ma respiration alors qu'il examinait plus attentivement le document d'un air renfrogné. Il a plongé ses yeux pâles dans les miens avec un regard froid et soupçonneux.

« Elle ne ressemble pas aux autres, a-t-il dit.

— Si vous voulez bien l'examiner une nouvelle fois, vous verrez qu'elle est parfaitement conforme, » ai-je répondu en gardant un air calme tandis que mon cœur battait la chamade. Il a de nouveau étudié le document et pendant que son attention était rivée sur la RA, j'ai usé d'une influence magique, un petit coup de pouce à peine perceptible, et j'ai dit : « Mon invitation est valable. Vous pouvez me laisser entrer. »

Il y a eu un moment d'hésitation. Puis son air renfrogné s'est effacé et il m'a ouvert la porte, la magie l'ayant persuadé de la véracité de mes propos. « Passez une bonne soirée, madame, a-t-il dit.

— J'en ai bien l'intention, » répondis-je avec confiance et je suis entrée rapidement tout en restant aussi digne que possible.

« Alors, on a fait sortir le type du van, raconta Nash en ouvrant une seconde canette de bière, et on l'a présenté à "M. Johnson" et qu'est-ce que ce bâtard a dit ? »

Les membres du groupe étaient assis dans l'appartement. Les banalités avaient cédé la place à des histoires horribles.

« Il a dit, "Où est son pouce ?" », répondit Source en secouant la tête.

Rose haussa un sourcil.

« Nulle part dans nos notes il n'était indiqué qu'il nous avait demandé son pouce. Il avait juste demandé ce type, » indiqua Tower.

— T'en es bien sûr ? interrogea Source en dévisageant Tower.

— Quoi ? Tower resta bouche bée. Bien entendu que j'en suis sûr ! On en a déjà parlé ! »

Source lui lançait toujours un regard sévère.

« Oh, les gars, c'est mon *truc*, ça, » se défendit Tower en haussant le ton.

Rose ouvrit la bouche pour parler, mais Nash s'exprima avant : « T'es un chef pour prendre des notes, mec. Calme-toi, » dit-elle.

L'expression sévère de Source disparut et elle se mit à rire. Tower fit claquer sa langue et se croisa les bras sur la poitrine.

Rose ouvrit une nouvelle fois la bouche, mais Source éclata de rire avant de reprendre son récit : « Et là, j'entends M. Johnson dire qu'il ne va pas nous payer et je suis prête à le mettre en morceaux... »

« Ouais— » lança Nash et Rose referma la bouche avec un sourire alors que les autres se mettaient à se crier dessus.

— il a dit qu'il nous paierait pas parce qu'on lui a pas rapporté une chose qu'il ne nous a *jamais* demandée—

— je voudrais simplement qu'on se calme tous pour qu'on puisse en *parler*, indiqua Tower, et comment ça se fait qu'on ait pas remarqué qu'il n'avait plus de pouce ?

— c'est totalement ridicule, grogna Nash. Je cherche une couverture et une sortie—

— Nash, ma chère ? demanda Source en inclinant la tête et en souriant à Nash. Et qu'est-ce que tu n'as rien trouvé de mieux à dire à ce moment-là ?

— Oh, merde. Nash passa la main dans les boucles noires de ses cheveux. Ce que *j'ai* dit ? Ce n'était pas très malin... »

Source tapa la table du plat de la main en un geste débonnaire et pointa Rose du doigt. « *Elle,* là, reprit-elle en désignant Nash du menton, elle s'est tournée vers Johnson et elle lui a dit "Je ne sais pas, il est peut-être dans votre cul. Si on vous y fourre la tête, vous pourrez vous en rendre compte par vous-même." »

Nash se pinça les lèvres, inclina la tête et acquiesça. « Oh. Ouais. »

Tower secoua la tête et ferma les yeux. « Berk. »

Source grimaça. « Et c'est à ce moment-là qu'ils ont commencé à tirer ! »

Une fois le garde franchi et à l'intérieur de la maison, si une demeure aussi massive et opulente peut encore être qualifiée de « maison », j'ai trouvé le vestiaire. Le faussaire auquel j'avais acheté l'invitation avait également des informations à vendre. Pour quelques nuyens de plus, je m'étais procuré un plan de la maison et la combinaison du placard d'une employée à laquelle je pouvais ressembler et qui n'était pas là ce soir. Je me demandais si le plan et la combinaison seraient aussi utiles que l'invitation (totalement merdique pour tout dire), mais je ne pouvais plus y faire grand-chose puisque j'étais seule et déjà sur place.

Quelques minutes plus tard, j'avais enfilé un uniforme noir tout simple. J'ai examiné le badge fixé en bas de la chemise. Il était écrit « Charlotte » et il y avait une photo d'une jeune femme à l'air timide. Je pouvais lui ressembler, alors je me suis cachée dans la salle de bain pour arranger mon apparence. J'ai modifié mes longs cheveux bruns en blond décoloré, la coupe prédéfinie courte et plutôt désordonnée #82SBl. Tandis que mes cheveux artificiels changeaient de couleur, de taille et de texture, j'ai altéré les minuscules plaques sous ma peau de mon visage avec le réglage #3PE, assez proche de Charlotte pour que je puisse faire illusion avec juste un ou deux ajustements. Après quelques minutes, j'ai épongé la sueur sur mon front et avalé un antalgique... c'est très douloureux de changer de visage de cette manière, aussi bien au moment de le faire que pendant quelque temps après. Mais en regardant dans le miroir, j'ai vu que ma ressemblance avec Charlotte pourrait faire illusion.

Le brouhaha de la cuisine, à cause des plats, des casseroles et des gens, m'a été très utile. Personne ne m'a posé de question quand j'ai attrapé un plateau avec des verres et que je suis sortie pour me mêler à la fête.

De l'autre côté des portes battantes et dans le grand hall, c'était un véritable chaos de musique et de lumières. Devant moi, des gens peinturlurés et habillés comme des arbres de noël dansaient avec abandon tandis que des individus arrogants avec un verre à la main se mêlaient sur plusieurs galeries... non, une seule immense galerie, qui montait en spirale vers le plafond voûté, moucheté d'étoiles au-dessus de nos têtes.

Bien que la musique, l'éclairage et tout ce spectacle me facilitaient les choses pour me fondre dans le décor, j'allais avoir plus de mal à trouver M. McGuffin.

« J'avais brické deux de leurs armes avant que vous ne soyez dans le van, dit Tower avec une grimace.

« J'ai fait de mon mieux étant donné que *quelqu'un* ne pouvait pas s'empêcher d'y toucher. » Nash regarda Source fixement.

Source haussa les épaules. « Qu'est-ce que tu veux ? Est-ce un crime de faire ce qu'on aime pour gagner sa croûte ?

— Disons que, dans ce cas précis... oui, » répondit Tower.

— Venant d'un type qui m'a dit que je jetais mon argent par les fenêtres avec cet entraînement au combat spirituel—, rétorqua Source.

— j'ai jamais dit un truc pareil !

— Et qui a su ce qu'il fallait faire pour vous sauver les miches quand ce nuage de pot d'échappement s'est manifesté à l'intérieur du van et a tenté de faire sortir les tripes de ton corps ?

— J'ai simplement dit que tu aurais pu investir ton argent ailleurs—

— de ton corps *inconscient*, pourrais-je ajouter, M. Matrice—

— mais depuis j'ai bien compris que je m'étais trompé, admit Tower. Merci encore de m'avoir sauvé les miches, ô sage entre les sages ! »

Rose tendit une main et dit : « Je suis navrée de vous interrompre, mais n'avez-vous pas dit un peu plus tôt que M. Johnson voulait un *pouce* ?

— Ouais ! Sous l'effet de la bière, Nash cria encore plus fort en levant les mains. Ce salopard ne nous l'avait même pas demandé !

— Comme ce qu'on lui a fait quand il a refusé de nous payer ! s'exclama Source avant que les deux femmes explosent de rire.

— Raconte-lui le coup de la rampe, intervint Tower en plissant le nez.

— Oh, doux esprits, cette foutue rampe ! s'exclama Nash. Elle se pinça l'arête du nez. Je veux juste préciser, pour votre information, que j'ai dépensé un putain de paquet de pognon pour ce fichu van après cette cascade—

— Au nom de tout ce qui est saint, pourquoi tu ne peux pas t'en empêcher ? s'écria Source. Passe directement à la poursuite pour notre invitée, par pitié. »

Nash étrécit ses yeux. « Très bien. La poursuite, dit-elle en faisant face à Rose. Des Roto-Drones sont en train de cribler le toit, les brutes de M. Johnson sont à nos trousses et je suis en train de conduire comme une tarée dans une partie de la ville où on *n'apprécie pas vraiment* les gens qui conduisent comme des tarés. » Elle se redressa et tendit ses paumes. « Mais ça va, car je connais bien le secteur. » Source se mit à rire et Nash parla un peu plus fort. « Bon, bien entendu, les rues sont noires de monde. Et, bien entendu, il y a tellement de sens uniques que ça en est aberrant, mais je sais où je vais, donc c'est cool.

— Dit celle qui a désactivé le GridGuide parce que sa voix lui tapait sur les nerfs, précisa Tower.

— Elle était pourrie ! s'exclama Nash.

— Tu aurais pu te contenter de lui couper le sifflet— répondit Tower.

—et c'est là que Nash a décidé de prendre un raccourci ! » cria Source pour se faire entendre.

Tower éclata de rire.

« Ce pont est *toujours* fermé ! Toujours ! », précisa Nash.

Source décocha un sourire à Rose. « Sauf ce jour-là. »

— Sauf ce jour-là, alors qu'on est en train de dévaler la rue avec des types aux fesses, expliqua Nash, et le pont, qui *aurait dû* être baissé, est en train de s'ouvrir. La barrière est abaissée et il y a des voitures devant—

— et je te dis de mettre les gaz, ajouta Source.

— Oui, c'est ce que tu as dit, répondit Nash en secouant la tête, et moi dans ma tête je me dis "mais elle est complètement givrée !"

— et je t'ai répondu, "fais-moi confiance." »

Nash et Source échangèrent un bref regard. « Et c'est ce que j'ai fait. J'ai mis la gomme. Je me suis dit que, même si elle se trompait, je pouvais peut-être réussir à faire ce saut si j'allais assez vite. »

Source hocha la tête. « Mais c'était inutile. Je ne connais pas beaucoup de sorts, mais s'il y a une chose que je sais faire

ce sont les barrières et on peut donner une forme de rampe aux barrières. »

Tower ferma les yeux. « J'aimerais vraiment que tu sois capable de calculer des probabilités quand tu prends ce genre de décision. »

Source gloussa.

« Et on s'est engagé sur la rampe, reprit Nash en frappant la table du plat de la main avant de la tendre en l'air. Et juste après on était en train de voler. Et moi j'ai hurlé comme une tarée—

— J'étais certain qu'on allait tous crever— indiqua Tower sur un ton détaché.

— Et j'ai *dissipé* ce foutu sort juste avant que la voiture derrière nous ne s'y engage et elle a plongé tout droit dans la rivière, reprit Source avec un grand sourire.

— Et je sais pas comment on a fait, mais on s'est retrouvé de l'autre côté de ce pont— expliqua Nash.

— En un seul morceau ! précisa Source.

— Va dire ça à ma colonne vertébrale, grogna Tower.

— Mais mec, c'était un *foutu* bordel ! » répondit Nash en secouant la tête. Elle avala une longue gorgée de bière. « Mais j'arrête pas de bavasser. » Nash posa sa bière et agita une main en direction de Rose. « Raconte-nous ce que tu fais. »

Après une heure ou deux à chercher partout et à être retardée par des invités pensant que je faisais partie du service, j'ai fini par le trouver entouré d'admirateurs sur le niveau le plus élevé de la galerie.

Le problème, c'est que deux gardes m'empêchaient de monter. Avec ces types-là, je n'étais pas vraiment certaine de vouloir courir le risque d'utiliser le badge de mon employeur ; quelque chose me disait que ni mon statut d'employée ni mon invitation ne me permettraient de passer. Si j'avais raison et que j'attirais l'attention, j'aurais beaucoup de mal à filer d'ici. Si j'avais eu des complices, peut-être que l'un d'entre eux aurait pu m'aider à faire diversion ou à me faire quitter les lieux, mais, encore une fois, j'étais seule.

J'étais là depuis des heures et j'en avais marre de jouer les serveuses. J'avais servi tous les verres sur mon plateau depuis longtemps et je ne portais plus que des verres vides pour donner le change, car si vous servez et que vous ne tenez rien dans vos mains, c'est une erreur. Devoir trimbaler des plateaux est un des gros inconvénients de cette sorte de déguisement et j'avais les épaules qui agonisaient.

J'ai posé mon plateau dans une partie un peu plus calme de la galerie et j'ai passé au crible la foule pour trouver ce dont j'avais besoin. Tout d'abord, j'ai trouvé les deux danseurs que j'avais repérés un peu plus tôt alors que je cherchais ma cible. En dissimulant ma magie, bien évidemment, j'ai lancé deux sorts de Contrôle des émotions pour qu'ils soient plus nerveux. Puis, j'ai utilisé Doigts télékinésiques pour déplacer un verre vide sur une table afin de le faire tomber de la galerie. Le verre s'est fracassé parmi les danseurs en contrebas. Il y a eu des cris, audibles malgré la musique, et toutes les têtes se sont tournées en direction de l'incident.

Alors que tous les cris se muaient en rires, je me suis faufilée pour franchir les gardes en m'aidant d'un sort d'Invisibilité.

À partir de là, tout a été beaucoup plus simple. J'ai éloigné ma cible de ses admirateurs après les avoir convaincus que j'étais une de ses connaissances. Je l'ai aidé à croire une promesse que je n'avais pas l'intention de respecter afin de m'approcher de lui et, pour maintenir les apparences, je lui ai déposé un baiser sur la joue avec mon rouge à lèvres trafiqué. Puis je lui ai juste subtilisé ce que j'étais venu chercher et j'ai fichu le camp.

Rose se tut et but une gorgée de son verre.

Tower croisa le regard de ses amis et finit par demander : « Alors... qu'est-ce que vous avez pris ? »

Rose se pinça les lèvres, balaya son auditoire des yeux et prit quelque chose dans la poche intérieure de sa veste. Elle posa sur la table un objet enveloppé d'un tissu qu'elle écarta. Le tissu contenait le gros pouce blafard d'un adulte. À l'endroit où le doigt s'attachait au reste de la main, il n'y avait qu'un connecteur argenté.

Rose dévisagea Source, Tower et Nash tandis qu'ils fixaient le pouce avant de se lancer des regards incrédules.

« Je me trompe peut-être, mais ce ne serait pas le pouce de notre gus ? » demanda Source.

Le regard de Nash plongea dans celui de Rose et elle plissa les yeux.

« Non, je ne crois pas que tu te trompes, commenta Tower.

— C'est quoi ce bordel ? » s'exclama Nash.

Rose haussa les épaules. « C'est ce que vous avez dit. Un truc plutôt bizarre à récupérer, le genre de choses dont on se souvient.

— Non, ça on s'en fout, lâcha Nash en se levant. Mais comment t uaas eu ça ? Qui t'a engagée ? dit-elle sèchement.

— Ouah, hé, s'exclama Tower.

— On se calme— ajouta Source calmement.

— J'ai juste expliqué le comment, répondit Rose. Quant à la personne *qui* m'a engagée, je n'en sais pas plus que vous. Probablement quelqu'un travaillant contre *votre* employeur. Nous sommes toutes et tous des indépendants ; ce sont des choses qui arrivent. »

Nash serra les dents. « Écoute, si tu ne commences pas à me donner des réponses, je vais—

— Non, ça suffit vos conneries ! On se calme ! », cria Tower.

Les femmes lui lancèrent un regard choqué.

« C'est le même problème qu'à chaque fois et si on refuse de l'admettre, ça va continuer à nous pourrir la vie, » expliqua Tower plus calmement. Il s'approcha de Nash et lui posa les mains sur les épaules avant de croiser son regard, un regard lui signifiant clairement de bien réfléchir à ce qu'il allait faire. « Tout ce que je demande, c'est que tu respires un bon coup et que tu réfléchisses une seconde. Elle nous a raconté l'histoire. Qu'on la *croie* ou non... désolé Rose, ajouta-t-il en s'excusant du regard auprès de la trolle.

— Aucun problème, répondit Rose.

— on sait que son run n'était pas dirigé contre nous. On a eu le type et on l'a conduit direct à M. Johnson. Elle n'y est pour rien si Johnson n'a pas été tout à fait franc sur ce qu'il voulait. S'il nous avait tout dit, on aurait sans doute remarqué que son pouce avait disparu avant qu'on lui mette la main dessus. Tower fit glisser son regard vers Rose. Je suppose que cette fameuse soirée a eu lieu le quatorze ou un peu avant ?

Rose acquiesça. « Oui, la nuit du quatorze. »

Nash se détendit. « Et on lui a mis la main dessus à l'aube du quinze.

— Un rouge à lèvres trafiqué, commenta Source en reniflant, Pas étonnant qu'il ait été aussi facile à choper. Je me suis dit qu'il était bourré.

— Et après tout ce qu'on lui a déjà dit, continua Tower, je parierais qu'elle pourrait retrouver notre M. Johnson, lui donner le pouce et se garder tout l'argent pour elle. Mais au lieu de ça... » Il fit un geste vague en direction du doigt sur la table.

Rose haussa les épaules. « Je ne veux plus travailler seule. J'ai besoin que quelqu'un surveille mes arrières et vous m'avez l'air de gens bien. Ça, et Vee s'est porté garant pour vous tous. Je pourrais probablement arranger les choses et apporter ce truc pour toucher ce qu'on vous doit ; et peut-être qu'on peut envisager de partager cet argent ? Ce serait un cadeau pour vous remercier de m'accepter parmi vous. »

Nash secoua la tête et se rassit. Elle regarda le pouce. « Très bien. Tu t'occupes de ça, sans oublier d'enlever cette saleté de la table de ma cuisine, et tu es engagée. »

LA VIE EN 2080

Je me souviens encore du jour où j'ai vu un dragon voler au-dessus de Times Square. Les gens n'en parlent plus de celui-ci. Ils parlent de Ryumo, apparu dans le ciel du Mont Fuji la veille de Noël 2011. Ils évoquent le 12 janvier 2012 quand Dunkelzahn est apparu à Denver. Bon sang, cette date est un jour férié aux UCAS. À l'époque où je suis venu au monde, voir des dragons était fréquent. Ryumyo, Dunkelzahn, Hestaby, Alamaïs, Nachtmeister, Lofwyr et ainsi de suite. J'ai grandi en connaissant le nom de chaque Grand Dragon comme s'ils étaient des célébrités ou des athlètes. J'ai même acheté les cartes à collectionner.

Aujourd'hui, on peut entendre quelqu'un évoquer Johnny Spinrad tout en parlant de Lofwyr. Et alors que nous attendions quelque chose d'encore plus impressionnant, même les dragons sont devenus presque ordinaires. Vous voulez connaître le secret du Sixième Monde ? Vous êtes spécial jusqu'à ce que quelque chose d'autre arrive. Les dragons demeurent le symbole de tout ce qui a changé dans le monde. Les changements dans le Sixième Monde (le nom que nous avons donné à notre réalité quand la magie est apparue) ne sont pas nécessairement bénéfiques. L'ancienne réalité avait encore son importance après les bouleversements. On regardait les anciennes émissions tridéo et on mangeait la même merde. Le monde évoluait lentement, certains disaient qu'il se dégradait. Pour les dragons, le changement impliquait d'être exposés aux maux de ce monde. Ces créatures autrefois mythiques se mêlèrent à l'univers banal des humains. Ils firent leur apparition à la télévision, ouvrirent des bars... il y en a même un qui a été candidat à la présidence des UCAS. Et qui a gagné.

Puis les dragons ont commencé à mourir. Leurs morts étaient considérées comme des événements stupéfiants, aussi importants que la mort des plus grandes célébrités de la planète, et ces événements ont changé nos sentiments vis-à-vis d'eux. Soudain, ils étaient mortels comme nous autres. Si une chose est mortelle, alors on peut la tuer. La moitié des dragons que j'ai évoqués sont morts ou ont disparu. Chacune de leur mort a fait l'effet d'un tremblement de terre à l'échelle de la planète obligeant les pouvoirs en place à revoir leurs positions et à se réaligner. C'est là que nous intervenons. C'est comme ça que nous gagnons notre croûte jour après jour. Les guerres ne se livrent pas toujours sur les champs de bataille ou même dans les médias. Elles se déroulent dans les Ombres et le public n'en comprend que les conséquences, pas le processus qui a mené à ce résultat. Et parfois, même pas. Si vous savez où chercher et comment, cependant, il se peut que vous réussissiez à découvrir tous les détails d'une shadowrun ou même d'une guerre des ombres. Ce rapport au sujet d'un entrepôt de Renton qui a brûlé, suivi par une effraction dans un site de stockage sécurisé de Centurion et la mort accidentelle d'un scientifique renommé de Mitsuhama quelques jours après ? Trois événements liés à la même shadowrun pour effacer toutes les preuves sur les opérations menées par Mitsuhama. Vous n'avez jamais entendu parler de l'attaque matricielle contre un centre de données de Mitsuhama, car la corpo contrôlait cette information. Vous n'avez pas entendu parler de l'opération de sécurité dans les Barrens de Redmond visant à traquer les runners qui ont fait ce boulot, car les

gens des Barrens sont trop pauvres pour susciter l'attention des médias. C'est la vie que nous menons, une vie caractérisée par l'anonymat.

Croyez-moi quand je vous dis qu'il vaut mieux être anonyme que spécial. La vie dans le Sixième Monde, c'est un peu comme un jeu de King of the Hill où tout le monde se bat pour atteindre le sommet et une fois qu'on y parvient, tout le monde veut vous en faire descendre. Après ces combats, vous commencez à comprendre qui occupe quelle position dans cette hiérarchie. Les gamins les plus massifs sont les plus difficiles à déloger et les petits gars doivent réfléchir rapidement pour comprendre comment tout ça marche. Voyez-vous, notre monde dévore même les dragons, alors quelles sont nos chances à vous et à moi de rester au sommet ? J'ai un flash spécial pour vous les copains. Vous êtes ces petits gars et vous n'avez pas beaucoup de temps pour le comprendre. Commencez maintenant.

C'EST AINSI QUE NOUS SOMMES NÉS

Beaucoup pensent que les gens mènent la vie pour laquelle ils sont naturellement les plus adaptés. Ce n'est qu'une manière de voir les choses pour ceux qui se cherchent des excuses. Cependant, il y a bien d'autres facteurs que nos capacités qui interviennent dans notre existence. La naissance et les opportunités nous placent dans une position initiale dont il est difficile de se défaire. Je suis né dans un monde de races émergeantes, de démographie fluctuante, de renouveau de la magie, d'ambition et d'abus corporatistes. Mon monde était défini par des rues bondées, des rationnements de nourriture, des maladies, la pauvreté et le crime. Si vous lisez ceci, vous êtes né dans le prolongement de mon monde. Et quand je regarde autour de moi, je me dis que les choses étaient plus faciles pour ma génération. Au début, on pouvait encore faire des choix. Les gens essayaient de comprendre les règles et tentaient de trouver leur chemin. Ils essayaient de savoir quelle était leur place, comment s'intégrer. Les types de l'ancienne école des années 40 et 50 se sont forgé leur propre existence. Ils ont pris leur part du gâteau quand il y avait encore un gâteau à se partager. Certains d'entre nous ont même raccroché leur trenchcoat pour enfiler un costume et se vendre aux intérêts corporatistes. D'autres ont fait des choix différents, échappant à la vie corporatiste pour se fondre dans les Ombres.

Vous avez encore des choix à faire. Comment vous vêtir, quoi manger, où consommer. Ces choix vous appartiennent encore tant que vos suzerains corporatistes ne vous disent pas le contraire. Vous voyez, ils ont constitué un système conçu pour que nous soyons isolés, impuissants et ignorants. C'est très bien si vous êtes un drone, mais que se passe-t-il si vous voulez autre chose qu'une spécialité de ramens le mercredi ? Quelles sont vos possibilités d'avoir autre chose ?

Suivez les règles et vous découvrirez bien vite que le monde est conçu pour vous enfermer dans des cases. Et ce même monde exige de vous que vous payiez les factures et que vous achetiez des merdes dont vous n'avez pas besoin. Vous êtes le carburant de la machine corporatiste. Votre position dans la chaîne alimentaire dépend de votre origine. Malgré ce que voudraient vous faire croire les corpos, la plupart des gens ne sont pas nés esclaves corporatistes. La majorité des individus vient au monde avec un **numéro d'identification système** (**System Identification Number**), ou **SIN,** non aligné qui leur est attribué à l'hôpital ou par une sage-femme assermentée.

Être né dans le système signifie que les quinze premières années de votre vie sont déjà prédéterminées. Vous allez à l'école, vous êtes testé pour d'éventuelles aptitudes magiques au collège et vous êtes orienté vers un domaine professionnel au moment d'entrer au lycée. C'est pareil si vous êtes né en tant que citoyen corporatiste ou au sein d'un appareil gouvernemental. Il y a beaucoup moins d'options pour les Éveillés. Et encore moins pour ceux d'entre nous qui sont nés métahumains. Le mieux que l'on puisse espérer, c'est de trouver un travail en tant que salarié pour refourguer de l'Arrogant Gargoyle au Stuffer Shack du coin. Le système est prévu pour soutenir les corporations et pour criminaliser toute liberté susceptible de les menacer, comme les employés offrant volontairement leurs services à des employeurs disposés à les payer. Il est devenu illégal de changer de corporation sans un accord corporatiste. Aussi, afin d'améliorer leur vie, les esclaves corpo ont eu besoin d'avoir recours à ce que ceux d'entre nous qui travaillent dans les Ombres peuvent leur offrir. Les shadowrunners résolvent les problèmes. Puisque nous existons en-dehors du système, nous ne lui devons rien.

Je suis parvenu à m'inscrire dans une école privée avec un faux SIN et à recevoir l'éducation suffisante pour devenir un hacker décent afin d'échapper au système. D'autres qui ont grandi avec moi n'ont pas eu cette chance ; pour les gangs, les écoles ne sont que des viviers dans lesquels ils puisent. Il est rare de voir un gamin de la cité s'en sortir sans s'aligner sur une faction ou sur une autre. Même les gamins des flics doivent se soucier des gangs. Après un certain temps, ça devient un mode de vie.

Tout le monde n'a pas la chance de naître avec ces choix. Beaucoup de gens naissent pauvres et ne peuvent pas se permettre d'aller à l'hôpital et d'être correctement enregistré. Comme moi, ils ne reçoivent aucune éducation à moins de trouver un moyen de se procurer des faux papiers. Les individus sans papiers sont considérés comme les déchets de la société, oubliés et relégués aux secteurs les plus misérables des conurbations urbaines. C'est tout à fait ça, votre valeur dépend des caprices des corporations et des gouvernements et à qui ils décident de donner des papiers. Formidable, non ? Quoi qu'il en soit, les SIN sont devenus un moyen de définir qui est ou non une personne. Et en plus, tout le monde ne peut même pas y prétendre. La reconnaissance des méta-espèces conscientes de la Cour Corporatiste en 2072 définit précisément quelles espèces peuvent ou non prétendre à un SIN. Ici, dans la rue, on sait que le véritable test pour se qualifier, c'est l'argent. Dunkelzahn, dans son testament et ses dernières volontés, a utilisé sa fortune draconique pour fournir des milliers de SIN aux laissés pour compte. Il aidait les gens à se fondre dans le système mais personne ne s'est posé la question de savoir si faire partie du système était une bonne idée ou si nous devions continuer à survivre, et dans certains cas, prospérer hors de ce système.

Le shadowrunning est un mécanisme de survie. Sans SIN, il est impossible de travailler dans un Stuffer Shack, encore moins d'occuper un emploi de bureau. Mais dans notre monde, un SIN complique la vie. Vous vous faites prendre et ils savent qui vous êtes. Si vous ne faites pas attention, ils connaissent votre passé et votre adresse. C'est pourquoi on porte des noms de rue. C'est un alter ego,

une manière de faire des affaires sans risquer la maigre existence que vous avez réussi à vous constituer. Sans une sorte d'identité, votre marque personnelle, vous n'avez pas beaucoup de choix. Bien entendu, vous pouvez toujours échapper aux Barrens en ayant une bourse de football ou de combat urbain, mais la plupart d'entre nous ne s'éloignent pas plus de quinze pâtés de maison du lieu où on a grandi. Après un certain temps, on cesse de chercher comment s'en sortir. C'est vrai pour la plupart d'entre nous mais, comme je l'ai dit, les choses sont différentes si vous êtes spécial.

Alors voyons un peu de quelle manière on peut être spécial.

LES ÉVEILLÉS

La nature exacte de la magie fait encore débat. Un mage canalise la magie différemment d'un chaman ou d'un adepte. Dans tous les cas, ils ont un lien avec des concepts que nous appelons le mana et l'Essence, des termes qui désignent les liens avec des choses et des puissances que nous ne comprenons pas. En 2022, un magazine d'information électronique nommé *Data* emploie pour la première fois le terme « **Éveillé**. » Naître Éveillé signifie que vous avez la capacité de manipuler le mana. Avec ce pouvoir, vous pouvez invoquer des esprits, générer une boule de feu et la projeter dans une allée ou même abandonner votre corps et voyager à travers le royaume obscur connu sous le nom d'espace astral. Certaines personnes peuvent canaliser le mana à travers leur corps, ce qui leur confère d'incroyables capacités comme pouvoir aller plus vite qu'une voiture ou défoncer un mur à coup de poing.

La magie a ouvert de nouveaux horizons. Soudain, on pouvait espérer sortir des Barrens autrement que grâce au sport et au sexe. Les gamins nés avec cette capacité avaient de nouveaux choix. Le MIT a ajouté un autre T (pour Thaumaturgie) pour devenir le MIT&T, offrant par là même des bourses d'études permettant aux gamins d'échapper à la pauvreté. Cependant, ça n'a pas toujours été une bonne nouvelle et tout ne s'est pas déroulé dans les meilleures conditions. Personne ne parle de ce qui s'est passé dans les grandes écoles. Les mages, les chamans et les adeptes ont été ridiculisés et maltraités jusqu'à ce qu'ils comprennent comment utiliser efficacement leurs pouvoirs. Les Ombres regorgent d'histoires comme celle de Rebecca qui a été martyrisée toute sa vie avant de découvrir soudainement comment projeter une Sphère de force. Et dès qu'ils se sont mis à blesser les gens, la loi s'est retournée contre eux. La manière dont les choses ont dérapé est différente dans chaque pays. Au début, de nombreux enfants Éveillés ont été lynchés par la foule. Dans certains des pays les plus religieux, les magiciens ont été taxés de démons et ont été traités en conséquence.

Il n'a pas fallu attendre longtemps avant de comprendre que c'était un parfait gâchis de ressources. Alors la course à l'armement a pris une tout autre nature. Les corporations ont fini par tenter de s'emparer du plus grand nombre possible de ressources magiques afin de contrôler un outil convoité par tous. Les corpos se sont arraché les esprits et les gens Éveillés à tel point qu'on avait l'impression que naître simple humain, alors même que c'est encore le cas pour la majorité de la population, était un désavantage. La règle de base de l'offre et de la demande. Les Éveillés vivent dans un monde différent du nôtre, un monde littéralement plus magique. Si vous êtes né Éveillé

et que la petite souris se pointe sous votre oreiller quand vous avez perdu une dent, il y a de fortes chances que ce ne soit pas un rêve. C'est sans doute l'alliée spirituelle de quelqu'un qui est venu voir comment vous alliez et peut-être vous demander de rejoindre son camp.

La magie et la technologie ne font pas bon ménage. En fait, elles ont tendance à opérer aux deux extrémités d'un même spectre. Si vous êtes un Éveillé alors toute technologie incorporée à votre corps perturbe le flux de mana. Plus vous avez de ware, plus votre connexion à la magie est affaiblie. Avant de mieux comprendre ce phénomène ou d'avoir accès à d'autres contre-mesures, les établissements pénitenciers avaient recours à la chirurgie invasive et installaient du cyberware de contrôle sur des criminels capables d'utiliser la magie afin de neutraliser leurs capacités. Plus le monde crée de pouvoirs, plus les tortures et les punitions pour les contrer sont créatives.

Mais puisqu'on parle de technologie, abordons ce sujet un peu plus en détail.

SE BRANCHER ET SE DÉCONNECTER

Une fois la nouveauté de la magie quelque peu dépassée, la technologie est revenue sur le devant de la scène. L'année 2024 a vu la naissance du simsens. C'était une évolution de la réalité virtuelle permettant de vous immerger complètement dans une réalité numérique impossible à distinguer de la vraie vie. Le simsens fonctionne grâce au Système d'Induction Sensorielle Artificielle (**SISA**), qui permet à une personne de déconnecter ses sens physiques afin de ressentir réellement (et de goûter et de sentir) des impressions sensorielles enregistrées sur une puce. C'est une manière aisée de fuir un monde dépourvu de la moindre promesse. Contrairement aux jeux vidéo, le simsens vous permet de ressentir vraiment les expériences enregistrées d'individus au cours de leur vie. Au lieu de regarder un film, vous le vivez en y ressentant la peur, la joie, la colère et même le désir. Vous pouvez plonger dans des nuages à bord d'un chasseur, ressentir la poussée d'adrénaline en pourchassant un criminel à travers les rues de Seattle ou même être ce criminel poursuivi par les agents de la Lone Star courant pour sauver sa vie. Le simsens peut enregistrer tout ce qu'une personne éprouve et vous transmettre cette expérience. Naturellement, la technologie a donné naissance à un marché noir de puces d'hyperréalité (better-than-life chips ou **BTL**) proposant des expériences amplifiées et non réglementées et même des puces snuff.

La technologie SISA a fusionné avec l'Interface Neurale Directe (IND) pour constituer la base technologique des prémices de ce que nous appelons la Matrice. Vous vous branchez à un réseau informatique et vous vous retrouvez dans un autre monde. En fonction de la complexité du code, vous pouvez avoir l'impression d'être dans une autre réalité. Les hackers ont été encore plus loin en désactivant les systèmes de sécurité afin d'obtenir un temps de réponse plus rapide. Ce n'est pas sans risque. Le biofeedback peut être fatal. Le SISA peut tuer. Entre 2064 et 2075, le SISA a tué plus de 21 000 utilisateurs de la Matrice. Et ce sont juste les décès signalés par les corporations et les gouvernements. Nous savons que le chiffre réel est beaucoup plus important. Le SISA a permis la mise au point des câblages de contrôle de véhicules (**CCV**). Cette technologie est la colonne vertébrale de l'industrie du transport. Elle nous permet de nous connecter à un véhicule, à un drone et même à un système de sécurité, et de le contrôler par la pensée.

De nos jours, la technologie évolue si rapidement qu'il est difficile de croire que la Matrice moderne existe depuis à peine un demi-siècle. Durant cette période, nous sommes passés d'une connexion directe avec des cyberdecks de la taille d'un clavier à des commlinks sans fil qui tiennent dans la main et qui se synchronisent avec la grille locale. Avant, il fallait se brancher à la Matrice. Maintenant, elle a une influence sur le monde physique par le biais d'objets en réalité augmentée. Par deux fois la Matrice s'est effondrée avant de renaître de ses cendres numériques dans une version à chaque fois plus robuste. Après le dernier Crash, les organisations corporatistes se sont unies pour remodeler la Matrice en se conformant à la vision de Danielle de la Mar d'une grille globale de réseaux régulée par une unique autorité appelée DIEU ou **Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire**. Nous vivons à l'Âge d'orichalque de la Matrice, mais nous ne comprenons pas encore tous ses secrets.

LA CYBER RÉVOLUTION

Il y a des choix que nous faisons et d'autres que l'on fait pour nous. Vos parents étaient des esclaves corpos ou peut-être êtes-vous un enfant des conurbations. Vous êtes né avec un métatype particulier et toutes les discriminations que cela suppose. Vous êtes né Éveillé ou non. Très peu sont nés technomanciens avec la capacité de parcourir la Matrice rien que par l'esprit. Le reste d'entre nous a eu des choix à faire. La technologie vous offre de nombreuses possibilités si vous savez négocier ou vous débrouiller autrement pour passer sous le bistouri.

Le développement simultané de la technologie et de la magie permettait d'avoir encore une chance d'acquérir une certaine valeur sans pour autant être Éveillé. Passer sur le billard, déjà aussi répandu que de se faire détartrer les dents, est devenu une nécessité pour faire encore partie de ce monde. Il est presque impossible d'occuper un emploi de bureau sans un datajack. On considère que la « viande fraîche » est inefficace. Si le ware est trop cher pour l'acheter directement, il y a d'autres solutions. C'est quelque chose que connaissent bien les shadowrunners. Trouvez du ware de seconde main. Passez un accord avec un fournisseur ou un toubib local en lui offrant vos services contre des implants cybers. Portez-vous volontaire pour servir de cobaye pour du ware expérimental pour une gamme comme celle des Grey Brothers.

Le **cyberware** est devenu un élément égalisateur. Pour ceux qui le souhaitent, c'est aussi devenu un moyen de se démarquer dans ce monde. Vous pouvez choisir de devenir un hacker et d'acheter des implants qui améliorent vos capacités pour vous connecter à la Matrice. Vous pouvez choisir d'être un rigger en vous greffant un CCV le long de votre colonne vertébrale. Vous pouvez vous implanter des plaques balistiques sous la peau pour augmenter vos chances de survie lors des fusillades. Vous pouvez intégrer à vos avant-bras des armes escamotables pour ne plus jamais être dominé en combat au corps à corps. Êtes-vous de ceux qui veulent se fondre dans la masse avec du cyberware qui vous donne une apparence humaine ? Êtes-vous le genre de gars qui veut se faire remarquer avec des éléments mécaniques surdimensionnés et des yeux rouges

ÉCHAPPER AU QUOTIDIEN

La vie quotidienne dans les conurbations peut être ardue. Tout le monde cherche un moyen de s'évader et de se détendre ou d'échapper à une vie derrière un bureau. La plupart des gens ne passent pas leur temps libre dans le monde physique. La naissance de la technologie SISA signifie que vous n'avez plus besoin d'être physiquement là où vous voulez aller. Les progrès biologiques dans le domaine des substances chimiques en parallèle de l'exploitation des propriétés magiques des plantes impliquent qu'il existe encore plus de moyens de s'évader en fonction des risques qu'est prêt à prendre l'utilisateur.

LES PUCES BTL

Les puces d'hyperréalité offrent une expérience au-delà de tout ce que peut espérer une personne moyenne. Branchez-vous avec votre SISA entièrement activée et vous pouvez ressentir tout ce qui est retransmis par la puce. Ce n'est pas seulement un simple shoot, c'est une plongée sensorielle intégrale dans une vie meilleure que la vôtre. Ou que celle de quelqu'un d'autre. Les BTL n'ont pas les protocoles de sécurité des puces simsens standards, aussi vous ressentez exactement ce que le créateur d'origine a ressenti, que votre corps puisse le supporter ou non. Globalement, les morts dues à l'utilisation des BTL constituent la seconde cause de décès après les meurtres.

POUDRES ET PILULES

L'utilisation des drogues est généralisée dans le Sixième Monde, mais les progrès en biotech permettent aux utilisateurs de cacher plus facilement leur dépendance. Les drogues traditionnelles d'évasion telles que la novacoke et le zen psychédélique sont concurrencées par de nouveaux produits dérivés de substances magiques. Les esclaves corpos incapables de supporter leur charge de travail se retrouvent contraints d'utiliser des amphétamines à court terme comme le cram juste pour pouvoir terminer leurs journées. De nombreuses corporations sont contraintes d'organiser des dépistages de drogues pour leurs employés afin de respecter le règlement de la Cour Corporatiste pour l'acquisition du statut d'extraterritorialité. En conséquence, il y a un marché florissant pour se procurer des compléments ou d'autres solutions permettant de fausser ces tests.

JEUX VIDÉO

Dès l'invention des premiers ordinateurs, le jeu vidéo a toujours été un moyen d'échapper au quotidien. Nous avons fait beaucoup de progrès depuis **Zork.** Les MMORPG proposent une vaste gamme d'expériences pour tous, du joueur occasionnel à l'hikikomori. **Miracle Shooter** demeure le premier jeu online en raison d'un impressionnant équilibre compétitif entre un accès facile et une progression exigeante. Le **V-World** édité par Horizon en 2076 occupe la seconde place et il est le seul jeu du top 10 qui ne se focalise pas sur le combat. L'addiction au jeu est en hausse constante ainsi que le syndrome du trauma virtuel, une maladie similaire au PTSD (Syndrome de stress post-traumatique) provoquée par des rencontres stressantes dans les univers de jeu.

DRONES

De vacances virtuelles à l'exploration de l'espace ou du fond des océans, embarquez à bord d'un drone. Vous pouvez vous procurer des abonnements mensuels pour découvrir le monde à travers les « yeux » d'un drone. Il y en a pour tous les goûts. Le **Gagarin Prime** d'Evo vous permet de découvrir les tempêtes de poussière de Mars. Le toujours très populaire **Crimewatch** vous permet de suivre les opérations des officiers de la Lone Star. **Fly guy** vous permet de jouer les voyeurs et d'observer la vie citadine dans n'importe quelle grande ville. Les visites guidées par drone de monuments et de vestiges historiques ont remplacé les voyages scolaires.

incandescents ? Considérez-vous votre corps comme une œuvre d'art que vous voulez sculpter avec des membres cybernétiques futuristes ? Peut-être avez-vous choisi de renoncer à votre forme humaine pour un corps à moitié arachnéen et un buste évoquant une divinité hindoue. Le cyberware et le bioware avaient pour but d'égaliser les choses, mais au lieu de cela, ils ont généré de nouvelles opportunités et de nouveaux modes d'expression.

Mais la biologie n'est pas restée inactive pendant tout ce temps. Pour chaque progrès cybernétique, les scientifiques ont tenté de trouver un équivalent biologique. La recherche dans le domaine du **bioware** a progressé au même rythme pendant quelque temps, mais finalement, il est devenu évident que le métal surpassait la chair à chaque fois. Cependant, le métal a un coût en plus des nuyens que vous posez sur la table. Le cyberware implique une vie d'entretien chirurgical constant afin de rester dans la course. Pour certains, cela peut devenir une véritable addiction. Les rumeurs ne manquent pas au sujet de shadowrunners ayant été au-delà de ce que leur corps pouvait tolérer. Ils sont devenus des machines, plus que des hommes et le métal les a rendus fous. On les appelle les cyberzombis.

DE LA GRAISSE DANS LES ROUAGES

Malgré tout ce que j'ai partagé avec vous jusqu'à présent, il ne faut pas oublier que le progrès évolue dans l'ombre. Cette idée est omniprésente dans le nom qu'on nous donne : shadowrunners. Pour reprendre une expression, nous sommes des agents dont on peut nier l'existence. Beaucoup de nos expressions proviennent du milieu des espions, mais contrairement à eux, nous ne servons aucun objectif ni gouvernement précis. Les shadowrunners font tourner la machine. On se charge de tous les boulots officieux qui permettent au système de continuer à fonctionner comme si tout allait bien dans le meilleur des mondes.

Les shadowruns ne sont pas un moyen de s'en sortir. Personne ne s'embarque dans cette vie en pensant devenir milliardaire et s'acheter un yacht de huit mètres. Ce qui ne veut pas dire que ça ne peut pas arriver. La réussite paraît juste différente depuis le fond des Ombres. La réussite, c'est rester en vie et avoir un toit au-dessus de sa tête. Pour certains, c'est aussi accomplir de bonnes choses ou

au moins faire la différence. Shadowrunner n'est pas un métier noble, mais il peut l'être. Ceux d'entre nous qui se font appeler les samouraïs des rues respectent un code d'honneur. Cela ne signifie pas pour autant que je ne vous tirerai pas en pleine tête si je le dois, mais que je vous regarderai droit dans les yeux avant de le faire.

Choisir la vie d'un shadowrunner n'est pas une décision facile à prendre. Quand je l'ai fait, j'ai refermé des portes et j'ai donc limité mes options pour déterminer qui je pourrais être. Vous avez encore des choix à faire et un monde impossible dans lequel trouver votre voie. Vous pouvez encore choisir la facilité et devenir un drone. Vous pouvez vous connecter tous les jours pour qu'on vous guide sur le bon chemin. Ou vous pouvez quitter ce chemin, ouvrir les yeux et découvrir le monde qui vous entoure. Rappelez-vous juste de regarder régulièrement derrière vous, car dans cet univers les problèmes ne surviennent jamais de là où on les attend.

Si vous avez décidé de vous lancer dans un run, il y a quelques éléments à connaître avant de commencer. Le premier, c'est de trouver un boulot. Nous sommes, après tout, des indépendants travaillant pour les forces les plus dangereuses de la planète. Le type qui se charge de vous embaucher a presque toujours le même nom.

RENCONTRER M. JOHNSON

Une idée fausse assez répandue est que nous ne travaillons que pour des corpos ou des criminels. Le fait que les shadowrunners soient des agents officieux implique que nous pouvons travailler pour presque n'importe qui. Même si dans les tridéos on ne présente que des corpos et des escrocs, les shadowrunners travaillent pour tous ceux qui veulent les payer. Le truc, c'est que nous ne sommes pas censés savoir pour qui on travaille. Ça fait partie de notre contrat avec nos employeurs. La plupart des shadowruns sont organisées par un intermédiaire connu sous le nom de M. Johnson. C'est sexiste, je sais, mais ce nom genré aide à renforcer l'anonymat. Ne pas savoir pour qui vous travaillez signifie que les deux parties peuvent nier tout rapport l'une avec l'autre. La manière dont ça fonctionne, c'est que vous, ou quelqu'un que vous connaissez, est contacté par M. Johnson. Vous organisez une première rencontre au cours de laquelle sont discutés les termes du contrat. Une petite avance est généralement proposée pour valider l'accord puis vous vous attelez à la tâche.

INVESTIGATION

Même si beaucoup d'entre nous aimeraient bien que ce soit le cas, une shadowrun ne se limite pas à des fusillades et à déjouer des CI. Pour être efficaces dans notre job, nous devons effectuer des recherches et nouer des contacts. Une fois qu'on a décroché un boulot, il nous faut faire preuve de prudence.

Partez toujours du principe que M. Johnson ne vous a pas tout raconté. Vous n'aurez que les informations qu'il estime devoir vous transmettre. Tout runner qui se lance dans un run en se basant uniquement sur ce que lui a dit M. Johnson a de fortes probabilités d'être récupéré par une équipe DocWagon... s'il a de la chance. Utilisez vos contacts pour savoir ce qu'on ne vous dit pas. Tout bon runner va se faire des amis dans les cercles dans lesquels il n'est pas admis. Si vous n'êtes pas un magicien, rencontrez-en un. Débrouillez-vous pour connaître un contrebandier. Trouvez des contacts dans les corporations qui peuvent vous donner les informations dont vous aurez besoin pour faire votre boulot.

Mais surtout, trouvez un intermédiaire. Comme son nom l'indique, il aura les réponses qui vous manquent. Il sait quel boulot doit être fait et il excelle à orienter les équipes vers les boulots dont elles peuvent s'occuper. Vous devez être une des équipes en qui l'intermédiaire a confiance.

LE RUN

Les runs ne se limitent pas nécessairement à une manière d'opérer ; vous devrez donc rassembler une équipe polyvalente pour répondre à n'importe quelle situation qui peut se présenter. Vous avez besoin de quelqu'un qui sait se servir de ses mains et/ou d'une arme à feu. Il est important que vous ayez quelqu'un d'éloquent. Vous aurez besoin de quelqu'un qui soit capable de vous évacuer si négocier ne marche pas ou juste pour vous conduire *rapidement* d'un point A à un point B. Intrusion et récupération nécessitent immanquablement un support matriciel aussi vous aurez besoin d'un bon hacker. Les magiciens, qu'ils soient incantateurs, invocateurs, enchanteurs ou quoi que ce soit d'autre, sont vos atouts si vous avez la chance d'en dénicher un.

Ce que font les shadowrunners est souvent illégal, aussi cachez votre identité surtout si vous avez la malchance d'avoir un SIN. Rappelez-vous bien ce que M. Johnson vous a demandé de faire et, surtout, ce qu'il vous a demandé de ne pas faire. Les shadowruns sont des opérations

DIX MANIÈRES DE GAGNER SA VIE DANS LES OMBRES

EXTRACTION

Quand un précieux employé décide de changer de corporation, il doit trouver un moyen d'échapper à son employeur actuel. Les extractions ne sont pas forcément volontaires. Souvent, une corporation ne va pas hésiter à kidnapper un employé ciblé. Il n'a pas accepté ce transfert. Il n'a aucune idée de qui va venir et il se peut qu'il résiste pendant toute la procédure. De plus, les missions d'extraction n'incluent pas toujours la famille de la cible. Il est assez fréquent d'intervenir pour extraire un ouvrier et découvrir qu'il partage un dîner avec les siens. Fondamentalement, c'est à vous que revient le choix d'extraire des cibles supplémentaires, mais, dans ce genre de situations, vous intervenez en-dehors des paramètres qui vous ont été fixés. Il se peut qu'on vous paie par gratitude, mais assurez-vous bien de les transférer vers un meilleur cadre de vie.

BABY-SITTING

Souvent confondu avec un boulot de garde du corps ; pour ce travail les runners sont engagés afin de protéger un endroit ou une personne. Le job est assez simple, vous restez sur site jusqu'à ce qu'une équipe arrive. Les corporations et les autres employeurs font souvent appel aux gangs pour ce genre de choses. C'est clairement un travail qui convient mieux à ceux qui ne posent pas de question. Ils ignorent pourquoi ils ont été engagés, qui les a engagés ou même ce qu'ils protègent, et ils s'en fichent. La mission consiste à s'assurer que les seules personnes qui doivent atteindre la cible sont celles qui connaissent le mot de passe.

PROTECTION RAPPROCHÉE

M. Johnson et d'autres employés exposés ont besoin d'être protégés quand ils rencontrent des gens pour faire leur travail. Les employés corporatistes ont besoin d'être protégés quand ils travaillent en dehors des limites de leurs corporations ou pour des missions officieuses. Ce boulot est différent du baby-sitting, car, généralement, vous protégez l'employeur et s'il lui arrive quoi que ce soit vous n'êtes pas payé. Sinon, on attend de vous que vous vous montriez professionnel envers l'employeur, ce dont vous n'avez pas à vous soucier dans un run de baby-sitting. Souvent, le plus difficile au cours d'une mission de protection rapprochée, c'est de gérer la cible. Les shadowrunners particulièrement doués pour ce genre de travail se retrouvent souvent à protéger des stars de la tridéo et parfois se retrouvent engagés par des sociétés de sécurité comme Wolverine et Centurion.

DIVERSION

Dans certaines circonstances, la sécurité d'un site ne peut être déjouée à moins de faire diversion pour que le dispositif soit perturbé. Les shadowrunners peuvent se faire un nom en étant engagés par une corporation ou même d'autres runners afin d'organiser une diversion pour permettre au run principal d'être effectué. C'est souvent très risqué, car le but est d'éloigner les autorités du site de la véritable attaque. Cela signifie que des gens vous rechercheront et que c'est vous qui subirez la tension et essuierez les tirs. Les employeurs ne sont pas toujours très francs quand ils confient ce genre de boulots et des runners peuvent être engagés pour une mission qu'ils pensent réelle avant de découvrir qu'ils sont juste là pour faire diversion.

VOL

Nous vivons dans un monde regorgeant d'objets rares et uniques. De temps en temps, les runners sont engagés pour voler ce genre d'objets. Parfois, ils seront embauchés par la victime pour qu'ils récupèrent ce qu'on lui a volé. Quand on travaille avec des Syndicats du crime, le vol représente la majeure partie des missions. Bien que les attaques de banque soient rares, les syndicats engagent des runners pour pirater des camions automatisés, faire disparaître des livraisons de marchandises pour toucher l'assurance et pour piller des commerces qui refusent de payer pour être protégés. Le vol est aussi assez fréquent au cours des runs matriciels. Un hacker qui s'introduit dans une unité de stockage de données pour voler un fichier spécifique peut en trouver d'autres qu'il pourra revendre au marché noir. Les employeurs n'apprécient pas que vous voliez autre chose que ce qu'ils vous ont demandé, mais il leur est extrêmement difficile de le prouver et de savoir exactement ce que vous avez fait. La plupart des runners considèrent cela comme une source précieuse de revenus complémentaires.

VOL DE DONNÉES

Les sociétés travaillent toujours sur leurs prochains prototypes. Il est souvent plus facile et moins coûteux d'engager des shadowrunners pour voler à une compagnie un prototype et toutes les données de recherche s'y rapportant. La redondance et le cloisonnement corporatistes impliquent que, souvent, les données doivent être récupérées dans plusieurs endroits. Une équipe de chercheurs peut travailler sur une partie de prototype dans un site tandis que l'autre partie se trouve sur un second site de recherche. Les fichiers particulièrement sensibles peuvent être entreposés dans un autre endroit. Parfois ce type de travail est combiné avec une extraction quand l'employeur décide qu'il a également besoin des scientifiques.

LIQUIDATION

La liquidation est une manière plus délicate de parler de meurtre. Souvent, ce type de boulot doit être effectué discrètement. Il faut que ça ait l'air d'un accident. Des équipes de runners comme celle du Smoker's Club sont spécialisées dans ce genre de missions. La liquidation est un marché hautement spécialisé et très compétitif. Une fois que vous commencez à vous faire un nom, il est probable que vous deveniez rapidement la cible d'une équipe de liquidation rivale qui essaie également de se faire connaître ou qui obéit aux ordres d'un Johnson qui vous a précédemment engagé.

TRANSPORT

La contrebande et le transport de marchandises forment la colonne vertébrale du marché noir. Les drogues, les individus et les technologies sont convoyés de part et d'autre des frontières. Bien que ces activités soient communément associées aux gangs et aux syndicats, les ONG et les autres intérêts du secteur privé ont fréquemment recours aux contrebandiers pour déplacer leurs ressources. Les contrebandiers, à l'instar des voleurs et des assassins, opèrent au sein d'un réseau plus vaste qui inclut des receleurs et des intermédiaires. Les contrebandiers, cependant, ont tendance à opérer dans des régions spécifiques et connaissent parfaitement bien le terrain sur leur domaine.

CHASSE

Il y aura toujours un marché pour se procurer la peau d'animaux rares. Dans le Sixième Monde, il y a aussi un marché pour les créatures conscientes. Des goules d'Asamando aux espèces Éveillées de dauphins au large des côtes australiennes, des primes sont offertes à tout runner suffisamment entreprenant pour les revendiquer. Les services de maintien de l'ordre publics et privés tels que Lone Star et Knight Errant disposent de listes moins exotiques de criminels recherchés. Fort heureusement, ces organisations ont tendance à ne pas trop se préoccuper des personnes qui se font payer dans ce genre de situations.

WHITE HAT

Les runners sont parfois engagés pour tester les capacités d'un système de sécurité. Généralement, ces missions concernent plus souvent la sécurité matricielle que la sécurité physique. Les hackers de sécurité, appelés les White Hat, ont souvent comme instruction de ne pas infliger de dommages permanents au site qu'ils piratent. Ils ne sont pas censés nuire à la sécurité et, c'est le plus important, ils ont ordre de ne rien voler. Malheureusement, ces limitations ne s'appliquent pas aux éléments de sécurité qui cherchent à les arrêter. Elles ignorent que votre opération est un test et elles emploieront toutes les méthodes à leur disposition pour neutraliser la menace.

délicates au cours desquelles les dommages collatéraux n'ont pas leur place. Soyez professionnel. Chaque run est une audition pour le prochain.

ÊTRE PAYÉ

Trop souvent, le moment le plus dangereux d'un run, c'est quand il faut être payé pour votre travail. L'anonymat de M. Johnson signifie que personne ne sait qui il est s'il décide de vous arnaquer. S'il ne paie pas, il vous sera impossible de le traîner devant les tribunaux ou d'avoir d'autres recours. La manière dont vous décidez d'être payé est un élément déterminant. Traditionnellement, les runners sont payés de l'une des trois manières suivantes : des créditubes intraçables, des devises corporatistes ou des équipements. Le principe de base c'est qu'ils ne vous paieront pas avec leurs propres devises ce qui implique que s'ils vous paient en dollars d'Ares, il est probable qu'ils n'ont rien à voir avec Ares. Demander des équipements peut être le seul moyen d'avoir accès à des marchandises rares et illégales. Certains Johnson préfèrent négocier avec des devises corporatistes afin de brouiller les pistes, mais le problème c'est que vous devez trouver un moyen de les dépenser ou de les échanger. Si on vous donne le choix, les créditubes sont la meilleure option. Les créditubes certifiés contiennent des fonds garantis par la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank. Cet argent est utilisable partout. Je dirais qu'il vaut son pesant d'or, mais il ne s'agit que d'un codage numérique. Ça n'a pas de poids. Mais je m'égare.

Une fois les termes définis et l'endroit où s'effectuera la transaction déterminé, cela peut être une bonne idée d'aborder cette rencontre avec la même précaution que votre run. Assurez-vous de repérer les lieux avant, de les sécuriser si c'est possible et soyez toujours sur vos gardes. Il se peut que M. Johnson cherche à se débarrasser de tout ce qui est lié au run aussi faites en sorte qu'il ait le plus grand mal à vous effacer.

PÉRIODE DE REPOS

Vous avez donc décroché un boulot. Vous avez fait tout ce qu'il fallait, vous avez réussi votre mission et vous avez été payé. Et maintenant ?

Notre vie, nous la vivons entre deux runs. Cela signifie autre chose que nettoyer nos armes, étudier des sorts et maintenir les contacts dont nous avons besoin pour survivre. En d'autres termes, les runs sont un moyen de parvenir à nos fins. Chacun de vos employeurs a des objectifs et une raison d'être aussi, entre deux boulots, vous devez vous poser la question de savoir quels sont les vôtres.

Jusqu'à ce que vous le sachiez, le Sixième Monde regorge de distractions qui vous font passer le temps. Il y a des ligues sportives pour tous les goûts. Le base-ball, le football, le hockey et le basket-ball sont encore très populaires, mais ceux qui s'intéressent aux sports modernes seront plus probablement attirés par les combats à moto ou le combat urbain. Grâce à la tridéo, vous pouvez suivre votre équipe ou votre joueur préféré où que vous soyez sur la planète. En parlant de la tridéo, le visionnage en immersion multisensorielle est le loisir le plus addictif auquel vous pouvez vous adonner légalement. Il y a des chaînes pour tous les goûts et des tridéos d'informations, quelle que soit votre orientation politique.

Si rester cloîtré chez vous ne vous passionne pas, il n'est pas difficile de trouver de la compagnie. Le sexe est toujours le passe-temps le plus populaire. Le Sixième Monde peut vous l'apporter, que ce soit virtuellement ou non. Sachez juste que tout ce qui se passe dans la Matrice ou à l'extérieur peut se muer en données de valeur pour quelqu'un d'autre. Certains endroits du monde sont assez tolérants dans ce domaine et vous pouvez y faire à peu près n'importe quoi avec autant d'individus consentant que vous le souhaitez et personne n'en aura cure si quelqu'un essaie de vous faire chanter à ce sujet. Dans d'autres endroits, vous vous heurtez encore à des tabous et des restrictions, aussi il est important de faire attention à qui vous observe quand vous franchissez certaines limites.

LES POUVOIRS EN PLACE

Il y a bien trop de saletés au-dessus de nos têtes pour pouvoir en avoir un panorama complet. Et si vous vous y intéressez trop longtemps, vous savez ce qui risque d'arriver. Aussi, nous gardons la tête baissée. De temps en temps, les nuages se dispersent et on peut avoir un aperçu de ce qui se passe à l'échelle mondiale. Notre réalité repose sur une dynamique employeur/employé qui est généralement filtrée par un intermédiaire. Si vous avez de la chance, vous n'avez pas à savoir pour qui vous travaillez, mais parfois ça peut aider. Il n'est pas forcément facile de classer les différents types d'employeurs en catégories précises, mais je vais faire de mon mieux.

LES DRAGONS

Voilà le problème avec les dragons : autant ils veulent rester seuls, autant ils veulent être capables de contrôler ce que vous faites, ce que vous regardez et ce que vous voyez. En cela, ils sont comme les corpos. Ils combattent également comme les corpos. Peu de temps après l'EGI (j'y reviendrai un peu plus tard, voir p. 26), le Grand Dragon Aden a craché son feu sur Téhéran quand l'ayatollah a déclaré le djihad contre les Éveillés, y compris les métahumains, tuant le chef musulman et tous ceux qui se trouvaient dans un rayon de 8 kilomètres de son complexe. Aden protégeait ses ressources, c'est aussi simple que ça. Mais les similitudes s'arrêtent là. Des milliers d'années de tension, d'animosité et de planifications définissent les interactions draconiques. On raconte qu'Alamaïs et Dunkelzahn avaient l'habitude d'engager des runners pour qu'ils pénètrent chaque année dans leurs complexes respectifs, pour un coût colossal en nuyens et en vie, juste pour livrer un gâteau au fruit. Les dragons sont partout. Certains contrôlent des cités ou des nations, comme Ghostwalker à Denver et Hualpa en Amazonie. D'autres plongent leurs griffes dans l'appareil financier mondial. Deux des dix plus grosses mégacorpos sont au moins partiellement dirigées par des Grands Dragons. Tous les Grands Dragons ont amassé des fortunes au-delà de la compréhension humaine et pourtant personne ne sait vraiment ce qu'ils veulent et ce dont ils se soucient. Ils jouent à un jeu à très long terme, leurs motivations sont mystérieuses et il est impossible de savoir s'ils se soucient de vous ou non. Je vais vous dire ce qu'un runner m'a dit quand j'ai commencé : surtout, ne traitez jamais avec un dragon.

LES CORPORATIONS

Les Grands Dragons ne sont plus seuls au sommet de la chaîne alimentaire. Le jour du retour de la magie, les gouvernements ont cédé la place à des forces beaucoup plus puissantes. Les corporations sont devenues les architectes de notre conscience. L'éducation, les informations et même les médias sociaux sont filtrés par des outils qu'elles contrôlent. Contrairement à celui des dragons, l'objectif des corporations est transparent. Le but de chaque structure corporatiste existante est de générer des nuyens. Et ça, elles le font très bien, elles influencent donc le Sixième Monde bien plus que n'importe quel autre employeur que vous rencontrerez.

Même si elles ne l'admettent que du bout des lèvres, les corporations ont besoin des shadowrunners au même titre que des voitures ont besoin de mécaniciens. Travailler pour les corpos est la base des activités des shadowrunners. Nous sommes des atouts dont on peut nier l'existence. Notre boulot consiste à accomplir le travail qu'on nous a confié, d'être payés et d'oublier tout ce qu'on vient de faire.

Au-delà de ses performances financières, chaque mégacorporation a sa propre identité. Cette identité transparaît dans le genre de boulots qu'elles peuvent vous proposer et, plus spécifiquement, dans le genre de dispositifs de sécurité auxquels vous pouvez vous heurter quand vous effectuez un run contre elles.

LE SECTEUR PUBLIC

Les gouvernements ont encore de l'importance. En quelque sorte. Les agences locales et fédérales œuvrent pour préserver la paix fragile dans les espaces laissés vacants par les corporations. Cela signifie plein d'opportunités de travail pour les shadowrunners qui n'ont pas peur de se salir les mains. Comme c'est le cas avec les corporations, vous pouvez être engagé par une faction d'un gouvernement pour un run contre une autre faction de ce même gouvernement au cours d'une guerre privée pour permettre à un individu de grimper les échelons du pouvoir. Les boulots offerts par un gouvernement proviennent rarement du sommet du pouvoir. Ils sont généralement distribués par des employés moyens qui cherchent à faire bonne impression auprès de leurs patrons. On peut vous proposer des petits boulots comme kidnapper un officiel local afin qu'il ne participe pas à un vote important. Vous pouvez aussi vous retrouver en plein milieu d'un conflit plus important comme cela est arrivé à de nombreux runners quand Aztlan et l'Amazonie se sont servis d'eux au cours de leur guerre.

LES ORGANISATIONS NON GOUVERNEMENTALES

Il y a également plusieurs autres organisations qui ne sont ni des corporations ni des gouvernements. Leur influence globale et leurs richesses les rendent intéressantes. Les ONG sont des organisations basées sur des intérêts spécifiques souvent fondées par de riches philanthropes ou grâce à de l'argent provenant de gouvernements légitimes. La **Fondation Atlante** et la **Loge noire** sont deux organisations fondées par des magiciens et dont les principaux intérêts sont la magie et la récupération d'objets magiques ; quant à la **Fondation Draco** et au **Dunkelzahn Institute of Magical Research,** ces deux organisations apparentées sont nées grâce au trésor d'un dragon et elles existent pour accomplir sa volonté bien après sa mort.

Plusieurs ONG populaires connues sous le nom de policlubs ont pour objectif de promouvoir la division raciale. Le **Policlub Humanis** est le plus connu. Ses membres opposent humains et métas avec une vision aussi simpliste que la lutte entre le bien et le mal. Je vous laisse deviner qui ils considèrent comme les partisans du bien. Bien que les Humanis incarnent cette rage irraisonnée, la haine provient des deux côtés de cette scission raciale.

LES BIG TEN

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 1
Slogan corporatiste : « L'Avenir en Mitsuhama »
Statut corporatiste : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Kyoto, Japon impérial
Président/PDG : Toshiro Mitsuhama

Mitsuhama est massive, efficace et fidèle au Japon impérial. Excepté que ce dernier point n'est pas tout à fait exact. Aucune autre compagnie n'a été aussi efficace pour masquer la vérité sur ce qui se passe dans ses salles de réunion. Que la compagnie soit demeurée aussi résolue et aussi silencieuse est en accord avec la manière dont les Japonais conçoivent le monde des affaires. Cependant, depuis qu'elle est devenue numéro un, la compagnie est confrontée à un phénomène d'usure accompagnant son succès et sa cohésion montre des signes de dégradation. Chacun des principaux actionnaires a commencé à vendre des actions à des groupes inconnus. Mais le plus inquiétant est peut-être que d'anciens membres de la direction, comme l'actionnaire majoritaire Korin Yamana et l'honorable conseiller Taiga Mitsuhama, sont morts dans d'étranges circonstances. Normalement, le changement est bénéfique. Cependant, tout bouleversement au sommet des Big Ten a tendance à se faire dans le chaos… et de nombreuses shadowruns.

SAEDER-KRUPP

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 2
Slogan corporatiste : « Une longueur d'avance »
Statut corporatiste : AAA, corporation privée
Siège mondial : Néo-Essen, États Allemands Alliés
Président/PDG : Lofwyr

Le Grand Dragon Lofwyr affiche un parfait dégoût pour Johnny Spinrad, le PDG d'une autre corpo du Big Ten ; la raison de cette aversion est trop complexe pour être détaillée ici. Malgré un manque de preuves, S-K tient SpinradGlobal partiellement responsable de ses récents ennuis qui lui ont valu de perdre sa place au sommet de la Cour Corporatiste. La corporation de Lofwyr n'est pas parvenue à revendiquer la place de numéro un en partie à cause d'une série de runs qui a nui à ses résultats financiers dans un certain nombre de domaines industriels vitaux. Alors même que la corporation prend des mesures pour régler ses comptes, Lofwyr est actuellement en désaccord avec le Gardien des traditions Celedyr, ce qui implique que S-K se retrouve avec de nouveaux alliés et de nouveaux ennemis. S-K est la seule corporation assez audacieuse pour refuser d'attribuer à ses agents le pseudonyme de M. Johnson lui préférant celui de Herr Brackhaus, une stratégie qui permet aux runners de savoir quand ils travaillent pour S-K et d'agir en fonction.

RENRAKU

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 3
Slogan corporatiste : « L'Honneur de vous servir »
Statut corporatiste : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Chiba, Japon impérial
Président/PDG : Inazo Aneki (honoraire)

Renraku est réputée pour deux choses : la base de données massive de SIN qu'elle gère et les Samouraïs rouges. Ces derniers sont les forces de sécurité d'élite de la corporation qui doivent leur nom à l'armure de samouraï rouge portée par ses membres. Ne vous y trompez, il ne s'agit pas d'un cosplay de shogun. Si vous voyez un Samouraï rouge, c'est que vous vous êtes aventuré dans un lieu très important pour la corporation et il est probable qu'on fera tout pour que vous n'en repartiez pas vivant.

Le PDG de Renraku est Inazo Aneki qui a utilisé une babiole offerte par Dunkelzahn pour franchir le voile impénétrable qui isole le Tibet. Aneki n'en est jamais revenu et il a été déclaré mort en 2065. Malgré cela, des rumeurs persistent selon lesquelles Aneki serait encore en vie sous sa forme spirituelle et qu'il apparaîtrait même aux membres du conseil pour donner ses instructions. Info ou intox, son siège et son vote lui appartiennent encore. Orito Sasaki occupe le poste de président et Shikei Nakatomi préside le conseil. Ils ne partagent pas le même point de vue sur l'avenir de Renraku. Le conflit interne qui en résulte est une source de travail pour les shadowrunners.

AZTECHNOLOGY

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 4
Slogan corporatiste : « Vers de meilleurs lendemains »
Statut corporatiste : AAA, corporation privée
Siège mondial : Tenochtitlàn, Aztlan
Président/PDG : Flavia de la Rosa

Certaines corporations dirigent des villes. Aztechnology possède un pays. La corporation est née de la collaboration de chefs de cartels de la drogue qui étaient considérés comme des héros du peuple dans leur ville. Les grand-mères priaient pour leur sécurité. Maintenant elles prient pour Flavia de la Rosa. Aztechnology est un mode de vie. Quand la compagnie modifie ses croyances, celles de toute la nation changent également. Cette quasi-vénération de héros populaires et mythiques rend Aztechnology extrêmement dangereuse sur son territoire. En dehors des terres de la corporation, la compagnie œuvre à bâtir un même rapport avec les gens et les villes avec lesquels elle interagit. Mais derrière cette façade, Aztechnology se consacre à deux choses : développer ses marques et étendre son domaine.

SHIAWASE

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 5
Slogan corporatiste : « Faire progresser la vie »
Statut corporatiste : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Osaka, Japon
Président/PDG : Tadashi Shiawase

Sans doute une des plus anciennes mégacorpos reconnues, Shiawase souffre d'un problème de notoriété. Les noms de ses divisions industrielles et de production d'énergie sont réputés. Cependant, ses autres divisions labellisées Shiawase obtiennent de piètres performances. Les gens ont toujours autant de mal à se faire à l'idée qu'une société exploitant l'énergie puisse porter le même nom que celle qui leur vend des sushis. Cela a conduit la compagnie à rester en bas du top dix pendant des années. Au cours de l'Audit mégacorporatiste, la nouvelle direction de Shiawase a commencé à acquérir de petites corporations de rang A très populaires auxquelles elle a adjoint le nom de la mégacorpo. Cela a eu pour conséquence immédiate d'améliorer l'image de la société. Tandis que cette stratégie se poursuit, cela commence à attirer l'attention d'autres grandes mégacorporations. Dans les Ombres, nous connaissons Shiawase pour sa Division de Prospective Marketing et d'Information (DPMI), une cellule de réflexion qui travaille pour modeler le marché boursier grâce à des acquisitions, des liquidations rapides et, oui, des shadowruns.

WUXING

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 6
Slogan corporatiste : « Toujours présent, partout à vos côtés »
Statut corporatiste : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Hong Kong, Enclave de libre entreprise
Président/PDG : Sharon Chang-Wu

Sharon Chang-Wu a optimisé sa compagnie en se basant sur les principes spirituels de la numérologie chinoise. Ce système de croyances a débouché sur des habitudes peu conventionnelles. En fait, Wuxing est réputée pour s'être sabordée quand elle a atteint la quatrième place du classement afin d'éviter de rester à ce niveau et de rester associée avec le chiffre de la mort en numérologie. Cet aspect très mystique a bien des répercussions dans les relations entre Wuxing et les shadowrunners. La compagnie est notoirement connue pour engager des runners pour pénétrer dans une installation afin d'accomplir des tâches aussi anecdotiques que déplacer une chaise de l'autre côté d'une pièce afin de perturber le feng shui. Quand vient le moment d'être payé, attendez-vous à de curieuses dénominations dont la signification est le reflet de la numérologie. Assurez-vous juste que votre dû ne se termine par un quatre.

EVO

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 7
Slogan corporatiste : « Evo c'est la tolérance »
Statut corporatiste : AAA, corporation privée
Siège mondial : Vladivostok, Russie
Président/PDG : Ysil

Evo est née des cendres de Yamatetsu Corporation. Après les éruptions de la ceinture de feu en 2061, la corporation a désigné son premier PDG métahumain. Cette décision a provoqué d'importants remous parmi le personnel japonais. Bien que les citoyens japonais puissent tolérer l'idée qu'un esprit libre tout droit sorti d'un manga et nommé Buttercup possède trente pour cent de la compagnie, placer un ork aux commandes dépasse les bornes. Cela a conduit les autres corpos nippones à suggérer que Yamatetsu désigne quelqu'un de plus convenable pour représenter la corpo.

Yamatestsu a fait tout l'inverse en rejetant complètement la philosophie figée des corpos japonaises et en déménageant son quartier général en Russie. Non seulement Evo a embrassé cette direction et cette orientation métahumaine, mais la corpo s'est emparée de l'idée même d'évolution. Y voyant un profit potentiel, la compagnie s'est rapidement adaptée à l'expansion des groupes raciaux. Evo a embrassé le changement, ce qui a conduit la société à devenir le premier employeur de métahumains. Et accepter les monades en son sein n'a alors été qu'une simple transition naturelle. Les corpos comme Evo considèrent que l'avenir appartient aux post-humains. Le reste d'entre nous n'a pas encore tranché.

SPINRAD GLOBAL

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 8
Slogan corporatiste : « Pour une vie meilleure »
Statut corporatiste : AAA, corporation privée
Siège mondial : Lisbonne, Portugal
Président/PDG : Johnny Spinrad

La société de Johnny Spinrad est le dernier membre en date du club des dix en ayant évincé NeoNET du conseil quand la mégacorpo a été démantelée par la Cour Corporatiste après le scandale du Syndrome de Fragmentation Cognitive. La compagnie est la fusion entre la très médiatique Spinrad Industries et le géant de la pétrochimie (ainsi que d'autres activités) Global Sandstorm. SpinGlobal considère la médiatisation comme une unité monétaire. Spinrad lui-même continue à mener une vie publique (il a sa propre chaîne) dont l'énergie imprègne toute la compagnie. La fusion a aussi attiré l'attention sur les forces spéciales de sécurité de Sandstorm, les encagoulés Nizaris.

ARES

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 9
Slogan corporatiste : « Et le monde devient plus sûr. »
Statut corporatiste : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Détroit, UCAS
Président/PDG : Damien Knight

Ares est le leader mondial des applications en situation de combat. Cela s'illustre dans leurs propres forces de sécurité, telles que la Brigade Firewatch, qui est devenue célèbre après la mise en quarantaine de Chicago. Les troupes standards des forces de sécurité d'Ares sont fournies par Knight Errant, une filiale qui, après la Lone Star, est la seconde plus importante force de police mondiale. C'est important, car si vous êtes recherché par KE dans une partie du monde, ce mandat est valable à l'échelle mondiale. La corporation est en plein milieu d'une vaste campagne de relations publiques après la débâcle du fusil Excalibur au cours de laquelle une arme très médiatisée s'est avérée totalement défectueuse, tuant et blessant des gens qui tentaient de tuer et de blesser d'autres gens. Optant pour une stratégie assez peu fréquente, Ares a loué les services d'une autre mégacorporation, Horizon, pour donner une nouvelle image à la compagnie. Le travail ne manque pas pour redorer son blason. De nombreuses rumeurs font état d'autres difficultés en coulisse, y compris le long conflit avec les hideux esprits insectes, et on dit que la corpo a exploré de nombreuses pistes pour mettre un terme à ses ennuis. Certaines solutions pourraient s'avérer explosives.

HORIZON

Classement de la Cour Corporatiste (2080) : 10
Slogan corporatiste : « L'émotion Horizon »
Statut corporatiste : AAA, corporation privée
Siège mondial : Los Angeles, CCP
Président/PDG : Gary Cline

Horizon est la corporation pour laquelle tous les adolescents veulent travailler. Horizon ne vend pas de marques, elle les crée. Vous pouvez être certain qu'une nouvelle marque a été examinée sous toutes les coutures, testée, contrôlée, déconstruite, réanalysée et corrigée avant d'être présentée au public comme si elle venait d'émerger spontanément. La compagnie peut agir ainsi, car elle est déjà dans la tête des gens. Horizon est le leader mondial des médias sociaux, aussi quand les moutons se branchent sur la tridéo ou utilisent une puce simsens, Horizon est présente pour analyser leurs habitudes afin de déterminer comment les convaincre de la prochaine chose qu'ils devraient aimer. Horizon ambitionne de contrôler ce que vous pensez. Tout est dans son slogan.

Une haine basée sur l'altération de la manière de percevoir les « races » qu'ils haïssent ou sur une meilleure perception de leur propre « race ».

Les universités peuvent s'avérer tout aussi dangereuses que les mégacorporations, car elles se livrent souvent une compétition pour laquelle le prestige associé à leur nom détermine bien souvent leur financement. Il est fréquent de procéder à des extractions dans des universités surtout au cours de conflits opposant des universités publiques et privées.

LE CRIME ORGANISÉ

Les syndicats du crime sont peut-être le dernier bastion de l'exclusivité culturelle. Les **Yakuzas**, la **Mafia**, les **Triades**, le **Koshari** amérindien, le **Vory v Zakone**, le **Laésa** elfe, les **Anneaux de Séoulpa**, il ne manque pas de syndicats du crime avec lesquels s'impliquer. Les syndicats sont des acteurs influents dans les rues et sont très impliqués dans les trafics et dans le racket de protection. Ils opèrent dans des domaines géographiques spécifiques et travailler avec un syndicat du crime implique souvent d'œuvrer pour protéger son territoire. Il y a de l'argent à gagner en travaillant pour un syndicat contre un autre syndicat, mais méfiez-vous quand vous forgez des alliances, car une fois que c'est fait vous devenez l'ennemi de tous les autres acteurs de ce cloaque.

Tout en bas de l'échelle du crime organisé, on trouve les gangs des rues. Ce sont des factions locales comptant de dix à une centaine de membres. Certains gangs se répandent en dehors de leur conurbation et se font un nom. On peut penser aux Cutters qui ont des chapitres dans plusieurs villes.

LES PARTICULIERS

Les organisations ne sont pas les seules à proposer des runs. Les célébrités riches, les elfes soi-disant immortels, les philanthropes, les formes de vie numériques et les esprits libres peuvent tous avoir leurs propres objectifs qui les entraînent dans les Ombres. Ils n'ont pas une influence aussi globale que les corporations, mais les problèmes qui influent sur leur vie et qui génèrent des opportunités de travail ne sont pas moins dangereux. Comme on peut s'y attendre, une grosse partie de ces missions consistent à jouer les gardes du corps, à régler de vieux comptes et à effacer des informations qu'ils préféreraient ne pas voir fuiter. Cependant, travailler dans le secteur privé peut donner l'illusion d'œuvrer pour le plus grand bien. Bon nombre des boulots qu'on me propose sont dirigés contre les corpos ou permettent d'aider les petites gens. Je suis certain que ces employeurs mijotent quelque chose, mais prendre une minute pour faire un peu de bien aide à contrebalancer toutes les saloperies que je fais pour les corpos afin qu'elles continuent à nous faire bouffer des ramens.

UNE BRÈVE HISTOIRE DU SIXIÈME MONDE

Je suis certain que les leçons d'histoire apprises dans votre école financée par les corporations vous ont permis d'avoir une vision des choses parfaitement conforme aux désirs de la corporation réglant les factures. Il n'y a rien de mal à ça. Tout le monde raconte la même histoire quand cela concerne les grands événements. Ce qui a tendance à s'égarer, ce sont les liens qui relient ces événements. L'Histoire, c'est la ligne temporelle qui se propage à reculons à partir d'aujourd'hui en faisant des zigzags entre ces gros nœuds de données. Si vous lisez ceci, c'est que désormais vous êtes dans les Ombres. Il n'y a aucune corporation pour verser de l'argent afin de transformer cette histoire en une version qui lui convienne mieux. Malgré les circonstances spécifiques qui vous ont mené ici, il y a certains incidents inexorables qui ont fait que vous n'avez pas eu d'autre choix que de devenir un runner. Si vous êtes du genre religieux et quel que soit le dieu que vous vénériez, vous pouvez penser que tout ceci fait partie d'un plan divin. Ce qui suit n'est pas nécessairement dans l'ordre chronologique. Au cours de nos vies, un paquet de saloperies ont la fâcheuse tendance à se produire en même temps et ce n'est qu'après avoir sorti la tête de l'eau que nous pouvons commencer à avoir une petite idée de ce qui s'est passé en premier et comment cela nous a affectés. Ce monde est dur et hostile, mais il est également très sensé. En tirant les bonnes ficelles, vous pouvez remonter de votre existence actuelle jusqu'aux origines.

Tout a commencé avec une épidémie.

LE SIVTA ET L'EGI

Le Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique (**SIVTA**) a frappé le monde en deux vagues. La première émergence de la maladie a eu lieu en 2010 dans un secteur surpeuplé de New Delhi. La maladie s'est répandue comme un feu de brousse et s'est propagée à toute la planète. En 2011, à l'échelle du monde, un habitant sur quatre était mort ou agonisant à cause de cette épidémie. Les zones les plus touchées ont été les centres urbains les plus peuplés en Chine, à Bahreïn et au Bangladesh. Le gouvernement du Mexique est le premier à s'être effondré sous le poids de la maladie. Comme on pouvait s'y attendre, les habitants de ce pays ont fui vers le nord, vers la promesse de soins médicaux.

Ce qui s'est passé fait toujours débat. L'Expression génétique inexpliquée (**EGI**) a touché dix pour cent des survivants. Des enfants naissaient avec des différences physiologiques significatives par rapport aux enfants soi-disant normaux. Les médias ont rapidement catalogué ces différences en catégories s'inspirant de noms issus de la fantasy populaire : les nains et les elfes. Peu de temps après, le phénomène connu sous le nom de Gobelinisation a donné naissance aux orks et aux trolls. Comme pour le SIVTA, il n'y a avait personne sur la planète qui ne connaissait pas quelqu'un affecté par ce bouleversement. L'émergence de ces nouvelles métaraces n'a épargné aucune catégorie sociale. Aujourd'hui, ils tentent de dire le contraire, mais le fait est que les elfes ne sont pas tous nés de parents riches et que les orks et les trolls ne sont pas tous issus des quartiers les plus pauvres. Mon père est issu d'une riche famille texane de magnats du pétrole et il m'a caché du public, car j'étais né ork.

On a cru que la Gobelinisation était un effet secondaire du SIVTA, ou une seconde vague de la maladie... mais cette seconde vague serait pour plus tard. Elle frappa la planète au début de l'année 2022 et provoqua la mort de dix pour cent de la population ayant survécu. Aucune des métaraces émergentes ne fut épargnée. Cependant, le SIVTA nous a aidés, nous les métahumains, car il a permis de prouver par la recherche que la Gobelinisation n'était pas une nouvelle infection due au SIVTA ou un de ses effets secondaires. Les médecins ont découvert que l'EGI n'était même pas une maladie à proprement parler. L'EGI était l'authentique émergence de nouvelles races. Nous allions découvrir très vite que les mythes et les légendes ayant inspiré le nom de ces races avaient une part de vérité. Mais avant que nous puissions tous travailler ensemble, le pape a prononcé un discours encourageant presque l'assassinat des enfants métahumains. Ce qu'il a fait, c'est ni plus ni moins d'annoncer qu'il était normal de haïr les métas et cette haine déferla rapidement et violemment. L'ayatollah Hamidullah en Iran déclara le djihad contre la métahumanité juste avant que le Grand Dragon Aden ne lui déclare lui aussi la guerre et l'emporte de manière spectaculaire. Cela n'a pas stoppé la propagation de la haine et des groupes haineux se sont constitués dans tous les pays. Certains ont continué d'accuser les métahumains d'être responsables du SIVTA alors qu'aucun élément ne démontre ce fait.

Parfois les gens disaient que les tensions entre les métatypes avaient occulté celles basées sur la couleur de peau, mais les choses ne sont pas aussi simples. Ces anciennes tensions n'ont pas été balayées. Larguer du napalm sur une forêt en feu est une image qui cadre mieux avec l'arrivée des nouvelles races. Soudain, tout le monde avait « quelqu'un d'autre » à qui tout reprocher et moins des « siens » à protéger. Une seconde vague d'EGI, appelée la GRIME, frappa le monde au moment du retour de la comète de Halley en 2061 déclenchant une nouvelle vague de racisme tandis qu'encore plus de métavariantes apparaissaient sur notre planète. Cela prouvait une fois pour toutes que l'EGI n'avait rien à voir avec le SIVTA, même si les plus aveuglés n'en avaient strictement rien à faire.

Après tant d'années passées depuis cette épidémie, il est difficile d'imaginer ce que la perte d'un quart de la population a pu avoir comme conséquences sur la société. Cela a principalement créé un vide, une vacance du pouvoir que le monde corporatiste était dans la meilleure position pour occuper.

L'AUBE DES MÉGAS

L'essentiel qu'il faut retenir au sujet des corpos, c'est ceci : elles dirigent le monde. Ça n'a pas toujours été le cas. Il a fallu la naissance de l'extraterritorialité pour nous pousser en hurlant dans cette nouvelle réalité. C'est Shiawase qu'il faut remercier. La décision Shiawase de 2009 a ouvert en grand les portes des ambitions démesurées des corporations. La décision de la Cour suprême des États-Unis s'est appuyée sur l'argument selon lequel les corporations étaient redevables aux clients et non aux gouvernements. Les interférences gouvernementales gênaient la capacité d'une compagnie à servir ses clients.

À partir de ce moment, rien ne pouvait plus stopper les abus des corporations. Avec bon nombre des restrictions purement et simplement abandonnées, les propriétaires et

CHRONOLOGIE

1999. Incident Seretech : durant une grève à New York, l'attaque par des émeutiers d'un camion de produits pharmaceutiques activement défendu par Seretech cause des centaines de morts.
- Le gouvernement fédéral des USA et plusieurs États attaquent Seretech en justice, pour négligence criminelle.
- La Cour Suprême confirme le droit de Seretech à maintenir une force armée. C'est la "Décision Seretech contre les USA".

2000. Un commando écoterroriste « TerraFirst ! » attaque une centrale nucléaire Shiawase. Tous les membres du commando sont tués.

2001. Décision Shiawase : loi sur l'extraterritorialité des corporations multinationales. Le monde suit rapidement, à quelques exceptions, dont la France, qui subit 9 ans de sanctions économiques.

2002. Début de la « Course aux ressources » entraînant la saisie de la plupart des réserves amérindiennes aux USA et au Canada.

2004. 10 septembre : la Guerre de 10 minutes. La Libye lance une attaque à l'arme chimique contre Israël, qui riposte avec trois armes nucléaires ; les principales villes de Libye sont détruites.

2005. Tremblement de terre à New York, 200 000 morts, 200 milliards de dollars de dégâts. La Bourse de la côte Est est transférée à Boston, l'ONU à Genève.
- Seconde guerre de Corée et unification du Nord et du Sud.

2006. Le Japon devient l'État du Japon impérial.

2008. La centrale nucléaire française de Cattenom est victime d'un accident et contamine le Luxembourg, la Lorraine française et la Sarre allemande, qui deviendront la SOX, une zone toxique confinée.
- Israël accorde la pleine autonomie à la Palestine.

2009. USA : le Relocation & Reeducation Act entraîne le confinement de tout Amérindien ou toute personne ayant des liens avec des Amérindiens.

2010. Les premiers cas du Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique (SIVTA) sont détectés en Inde, à New Delhi.
- Le SIVTA fait 450 millions de morts en Inde, se propage en Indonésie, et à Madagascar où il tue plus de 10 des 12 millions d'habitants. Le virus tue aussi le Pape Jean-Paul III.

2011. Début de l'Éveil : apparition de tempêtes mana qui dévastent l'Australie, éruption des volcans d'Auvergne, Éveil des sites de pouvoir et des lignes mana, isolement du Tibet sous le Voile de Maya.
- Partout dans le monde, des parents « normaux » donnent naissance à des enfants apparemment mutants (des elfes et des nains), les premiers métahumains. Les scientifiques baptisent cet effrayant phénomène Expression Génétique Inexpliquée, ou EGI.
- En Mer du Nord, la Marée sombre submerge la plus grande partie des Pays-Bas, ainsi que les côtes de Norvège, de Grande-Bretagne et d'une partie de l'Allemagne.
- 24 Décembre : Des centaines de Japonais dans un train à grande vitesse filant à proximité du Mont Fuji assistent à la première apparition du Grand Dragon Ryumyo.
- Daniel « Howling Coyote » Coleman mène ses disciples hors du camp d'Abilene, le centre de rééducation du Texas, protégés des balles par une « lueur ».

2012. L'Église Catholique de France et les catholiques de la République Tchèque s'opposent au dénigrement des méthumains par le Pape Jean-Paul IV, créant un fossé permanent avec le Vatican.
- Première apparition des Grands Dragons Hualpa, Dunkelzahn, Rhonabwy, Lung, Lofwyr, Feuerschwinge.
- Keruba International, BMW, Ares Industries, Shiawase Corporation, Mitsuhama Computer Technologies, ORO et JRJ International forment la Cour Corporatiste qui représentera les intérêts de toutes les mégacorporations.

2014. 12 juillet : éruption du mont Redondo. Howling Coyote revendique l'invocation de « notre Mère Terre pour punir ses enfants qui L'ont délaissée ». Une terrible tempête non prévue détruit les forces armées envoyées sur place. La guérilla que mènent les troupes de Howling Coyote est portée à la connaissance du public par des sources inconnues.
- En Australie, de nombreuses régions désertiques de l'Outback deviennent inaccessibles à cause des tempêtes de mana.

2015. 18 mars : Hong Kong fait sécession avec la Chine et se proclame indépendante.
- Le Mexique est rebaptisé Aztlan. C'est le premier pays à être virtuellement contrôlé par une mégacorpo (ORO).
- Un groupe de guerriers salishs capture des bases navales dans le Pacifique nord-ouest, devenant mieux armé que les USA dans la région.

2016. 12 juillet : Howling Coyote déclare la guerre aux USA. Le Mont Redondo entre en éruption, détruisant la ville de Los Alamos.
- Ares Industries rachète la NASA. Fondation de Lone Star Security Services, à Austin, Texas, USA.

2017. Séisme dans les montagnes de Tai-Hei et destruction de l'arsenal nucléaire chinois.
- 17 août : 10h32 Heure du Pacifique, début de la Grande Danse des Esprits, les monts Hood, Rainier, St Helens et Adams entrent en éruption simultanément sur invocation de Howling Coyote. Ce rituel mettra à mal tous les plans du Président William Jarman pour exterminer les Amérindiens en désorganisant les troupes et l'équipement.

2018. Constitution du Conseil tribal souverain à l'issue de la signature du Traité de Denver. Dans le traité, les USA, le Canada et le Québec reconnaissent la souveraineté des Nations des Américains d'Origine (NAO) sur une grande partie du Nord-Ouest américain.
- La première génération de la technologie SISA (Système d'Induction Sensorielle Artificielle) est créée par le Dr Hosato Hikita de ESP Systems Inc. à Chicago. ESP sera finalement absorbée par Fuchi.
- La Nation Trans-polaire Aléoute réclame une partie de la Sibérie du nord-est.

2019. Début de la guerre civile chinoise.
- Plus de 200 000 réfugiés non amérindiens quittent les NAO et se réfugient à Seattle (USA). Bellevue, Renton, Tacoma, Everett, King County et Kent sont incorporés au Grand Seattle.
- Transys Neuronet réussit la première greffe d'un cybermembre sur un être humain, la célèbre violoniste italienne Leonora Bartoli.

2020. Dissolution de l'État de Washington et création du métroplexe de Seattle.
- Destruction de Téhéran par le Grand Dragon Aden.
- La Banque mondiale est remplacée par Global Financial Services.
- La station Freedom devient le Zurich-Orbital Habitat.

2021. Gobelinisation : 10 % des humains se transforment soudainement en monstres hideux. Les transformés sont répartis en deux catégories, orks er trolls.
- Seattle : le gouverneur Lindstrom parque les métahumains dans les camps utilisés pour les Amérindiens par peur de la contagion.
- Japon, Philippines : les métahumains sont isolés sur des îles, puis au cours des années qui suivent, sont rassemblés sur une colonie prison sur l'île volcanique de Lagu-Magu, qui est désormais connue sous le surnom de Yomi (l'Enfer en japonais).
- Désintégration des États d'Afrique centrale qui plongent dans la guerre tribale.

2022. Constitution de la Ligue des Caraïbes.
- Des émeutes antimétahumaines éclatent dans le monde entier.
- Seattle : les métahumains sont sortis de leur confinement.
- Une nouvelle vague de SIVTA tue 10 % de la population mondiale et essouffle les tensions et violences raciales.

2023. Le gouverneur de Seattle déclare la grève de la police illégale et demande à la Lone Star Security Services d'assurer toutes les fonctions de la police dans le Métroplexe de Seattle.
- La Bretagne est noyée dans une Brume, d'origine mystique, causant des centaines de morts et de disparitions.
- La Cour Corporatiste établit la station Zurich-Orbital comme base de ses opérations.

2024. Première unité de loisirs simsens.
- Le pape Jean XXV émet l'encyclique In Imago Dei. Dans ce document, il met au point la doctrine catholique avec la magie. Elle ne rejette plus les métahumains ni la magie.

2025. L'Université Californienne de Los Angeles (UCLA) crée le premier programme universitaire de second cycle consacré aux sciences occultes.
- Premier joueur cybermodifié à entrer dans la National Football League des USA.

les actionnaires ont exigé une croissance de plus en plus rapide sans se soucier de savoir si leurs demandes étaient réalistes. Les responsables ont donc exploré toutes les possibilités de développement, l'une des plus rapides étant l'acquisition. Ils ont fait des fusions et des acquisitions et les corporations sont devenues de plus en plus grosses jusqu'à ce que le système assurant la libre concurrence ploie avant de rompre. Finalement, les U.S.A. ont ratifié les **Accords de Reconnaissance Commerciale** (ARC), permettant de considérer les corporations comme des entités souveraines, leur conférant ainsi le statut, et la puissance qui va avec, d'une nation. Les autres gouvernements ont suivi cet exemple. Aujourd'hui, l'extraterritorialité est reconnue par la plupart des gouvernements. Ceux qui s'y opposent subissent une pression qui menace de les faire s'effondrer.

Après les ARC, des conglomérats diversifiés ont pressé chaque marché jusqu'à ce que l'idée même des industries à l'ancienne n'existe plus. Ce commlink que vous avez acheté ? Mitsuhama. Son rival moins cher ? Mitsuhama aussi. Le commlink artisanal développé par un petit indépendant dont vous n'avez jamais entendu parler ? Vous commencez à comprendre : Mitsuhama. Tout est devenu un conglomérat et l'idée de choix apporté par la compétition a été remisée aux livres d'Histoire. Même le rêve américain s'est transformé. Les individus ne créent plus d'entreprises pour les diriger, mais pour qu'elles soient achetées par les grandes corpos et en tirer un bénéfice immédiat.

Peut-être que ce ne serait pas si grave que ça s'il n'y avait pas la perte de droits accompagnant cette nouvelle réalité. Gonflées de pouvoir grâce à leur taille, les mégacorporations ont argué du fait que les lois sur les droits civils nuisaient activement aux corporations dans les domaines du recrutement et de la promotion. Elles ont fait passer l'idée selon laquelle les droits civils limitaient les possibilités des corporations en les forçant à engager des employés en fonction d'un ensemble de règles universelles qui ne correspondait pas à leurs objectifs et à leur culture. Les lois autrefois votées pour criminaliser la discrimination raciale ou contre la pauvreté furent modifiées pour s'appliquer contre les droits des travailleurs. L'esclavagisme corporatiste était né.

Le monde corporatiste d'aujourd'hui ressemble beaucoup aux cantines de lycée de vos pires cauchemars. Des corpos achètent d'autres corpos pour protéger leurs résultats, leur siège à la table et tout le monde veut un siège à cette table. Plus vous allez haut, plus cette table est petite et les places convoitées. Il y a dix gamins à la table suprême. Ensemble, ils constituent la **Cour Corporatiste**. Quand la Cour Corporatiste a été créée, ils n'étaient que sept. Ares, BMW, JRJ, Keruba, Mistuhama, Shiawase et ORO. Si vous possédez l'essentiel des parts d'une des sept, vous êtes garanti d'avoir un siège à cette table. Ces corpos se sont entendues pour établir le système d'évaluation qui détermine l'extraterritorialité.

Le **système d'évaluation corporatiste** repose sur des facteurs complexes déterminant l'équilibre des pouvoirs, mais, fondamentalement, seules les trois principales évaluations ont une importance. Les corporations de **rang A** sont celles qui ont amassé assez d'actifs pour s'étendre sur plusieurs nations bien qu'elles n'aient pas besoin d'avoir des activités diversifiées. Il faut bénéficier d'un **statut AA** pour bénéficier de l'extraterritorialité et la Cour veille sur ce point comme un véritable chien de garde. Faire partie

du groupe très fermé des AA n'est pas un acquis permanent. Les corporations ont sujettes à des audits aléatoires pour déterminer si leurs actifs leur permettent toujours de bénéficier du statut AA. L'**évaluation AAA** est réservée aux corpos qui ont un siège à la Cour Corporatiste. L'ordre de ces dix corporations change de temps en temps, mais il faut un bouleversement catastrophique pour perdre son siège. C'est ce qui est arrivé à NeoNET. Le démantèlement de cette compagnie a plusieurs origines, y compris des décrets de la Cour, mais on ne peut ignorer le rôle des Ombres pour avoir révélé le lien de NeoNET avec le Syndrome de Fragmentation Cognitive et pour avoir facilité les OPA hostiles pour s'emparer de certains de ses actifs. Finalement, les shadowrunners ont contribué à l'éviction de NeoNET de son siège à la Cour. Qui sera la prochaine des Big Ten à vaciller ? Il se peut que vous vous retrouviez dans une position où vous aurez un rôle à jouer.

En raison de la souveraineté corporatiste, le monde s'est retrouvé avec à peine deux cents pays et presque la moitié de corporations AA et AAA bénéficiant chacune des droits d'extraterritorialité, de la possibilité d'imprimer sa propre monnaie et de posséder sa propre armée. Les corporations avaient désormais le pouvoir de défier des nations et même de s'en emparer. Avant le SIVTA, les nations étaient les cocons permettant la gestation des corporations. Quand le gouvernement mexicain s'est effondré en 2015, cela a donné naissance à un nouveau mode de pensée corporatiste. Un groupe de cartels de la drogue s'est rapidement constitué pour former ORO qui sera connu plus tard sous le nom d'Aztechnology. ORO devint la première corporation à prendre le contrôle d'une nation. Une partie des Nations des Américains d'origine a compris que le nouvel ordre mondial n'était plus uniquement basé sur le rapport de force, mais sur l'influence corporatiste. Plusieurs tribus ont alors formé le Conseil Corporatif Pueblo. Puisque pendant les troubles, les corpos jouaient un rôle essentiel pour que le monde continue à tourner, personne ne s'est vraiment préoccupé des problèmes liés à l'extraterritorialité. Mais le temps qu'on commence à s'en inquiéter, il était trop tard.

LE CRASH DE 29

On pourrait arguer du fait qu'une partie de l'histoire du Sixième Monde est intimement liée à l'historique des transactions d'une compagnie nommée Fuchi et de son odieux et chaotique parcours pour devenir NeoNET. Cette histoire débute avec le Crash de la Matrice de 2029. À cette époque, le réseau appelé Internet était omniprésent. Il n'était absolument pas protégé. Le virus qui a provoqué le Crash a saturé ce réseau instantanément. Les voitures se sont arrêtées sur les routes, les banques ont cessé de fonctionner et le virus a provoqué un chaos global en se répandant. Notre monde, qui se remettait à peine du traumatisme de l'EGI, était embourbé dans un nouveau cauchemar numérique.

Le gouvernement américain a alors fait appel à une équipe nommée Echo Mirage pour utiliser des outils de piratage ultramodernes connus sous le nom de **cyberdecks** afin de pénétrer dans le réseau et de détruire le virus avant qu'il n'anéantisse d'autres infrastructures. Ne vous y trompez pas, Echo Mirage marque la naissance des shadowruns. L'équipe de trente-deux personnes envoyée dans le réseau pour affronter une CI noire naissante

2026. Premier cyberterminal, en chambre d'isolation sensorielle, créé par des programmes militaires.
- USA : la constitution est amendée pour donner des droits entiers aux métahumains.

2027. Décomposition finale de la République populaire de Chine.

2028. Los Angeles touchée par le premier séisme « Big One ».

2029. Premiers prototypes de cyberterminaux permettant de se connecter au réseau informatique mondial par l'intermédiaire de son système nerveux central.
- 8 Février : Le Crash. Un virus attaque les systèmes informatiques du monde entier, anéantissant logiciels et détruisant les composants électroniques. L'économie mondiale s'effondre, les gouvernements tombent.
- Création d'Echo Mirage, projet américain multiagence chargé de former un cybercommando pour affronter le virus dans le réseau. 32 survivants du programme d'entraînement intensif en cyberterminal attaquent le virus pour la première fois. Ils perdent 4 membres dans l'affrontement des effets du biofeedback mortel du virus.
- Création de la Matrice pour remplacer le réseau informatique dévasté. Premières contre-mesures d'intrusion (CI) pour contrer les capacités des cyberterminaux démontrées par Echo Mirage.

2030. 15 octobre : union des restes des USA et du Canada, formant les UCAS (United Canadian and American States, États-unis américains et canadiens).
- Début de la rébellion contre l'Aztlan au Yucatán.
- Échange nucléaire entre l'Inde et le Pakistan ; le Cachemire est dévasté.
- Profitant du début des Euro-guerres, une population d'Éveillés prend le contrôle de la Sibérie, la renommant Iakoutie.

2031. Euro-guerres : la Russie envahit la Biélorussie et tente de faire de même avec le reste de l'Europe. Les USA retirent leurs troupes d'Europe, la Suisse reste neutre. La Pologne finit par se rendre, la Russie entre en Allemagne de l'est.
- 9 septembre : la Iakoutie déclare son indépendance de la Russie.
- Les dernières concentrations du super-virus sont éliminées par Echo Mirage. Seconde génération de cyberterminaux de la taille d'un bureau.

2032. Le conflit européen s'enlise malgré d'importantes pertes humaines et matérielles. Après une attaque surprise des Russes sur Berlin, le Royaume-Uni s'engage dans le conflit afin de protéger ses intérêts sur le continent.
- Les fondamentalistes islamiques prennent le pouvoir par les urnes en Turquie et en Iran, par la force en Irak et Syrie.
- Le virus VVHMH est identifié.

2033. Des avions furtifs d'affiliation inconnue détruisent les centres de communication des deux camps des Euro-guerres. Un cessez-le-feu est déclaré, puis un armistice signé.
- Constitution de l'Alliance pour Allah à l'issue de l'échec de la conférence de Damas.
- Global Financial Services devient la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank.

2034. Au Brésil, le gouvernement tombe sous l'assaut de créatures Éveillées et de métahumains menés par le Grand Dragon Hualpa. Les forces brésiliennes cèdent la plus grande partie du territoire brésilien. Hualpa annonce la création de la Nation amazonienne.
- Début du Grand Jihad : l'Alliance pour Allah attaque Israël, la Russie, l'Inde, les Balkans et envahit le sud de l'Espagne. C'est le début des secondes Euro-guerres.
- 19 décembre : Traité de Richmond, reconnaissant la sécession des Confederated American States (CAS) des UCAS. Capitale : Atlanta.
- Retrait de l'Aztlan du Conseil tribal souverain.
- Miami et la Floride du Sud rejoignent la Ligue des Caraïbes.

2035. Sécession de la tribu elfe Ceneste (Conseil Salish-Shidhe) des NAO. Après que les troupes envoyées par le CSS sont défaites, les NAO reconnaissent le Tír Tairngire.
- L'Aztlan attaque le Texas, Austin tombe. Devant l'inaction des CAS, le Texas déclare son indépendance.

2036. Le Texas réintègre les CAS après 4 mois de campagne militaire inefficace.
- Fuchi Industrial Electronics commercialise le cyberdeck de bureau CDT-1000.

- Suite aux menaces de sécession de l'État de Californie, les UCAS retirent leurs forces armées.
- Le Tír Tairngire envahit une partie du nord de la Californie.
- Le Grand Dragon Lofwyr devient le Président et CEO de BMW/Krupp, qu'il renomme Saeder-Krupp.
- Mise en place du standard du système d'identification par numéro (SIN) aux UCAS.

2037. Proposition de sécession 129 adoptée par la Chambre des représentants des UCAS : la Californie est exclue des UCAS.
- Le Japon reconnaît l'État Libre de Californie (Californie Libre ou CalLibre) et envoie 2 divisions « pour sa protection ».
- Création de DocWagon, service privé armé de soins médicaux d'urgence sur site.
- La Nation Tsimshian fait sécession des NAO.
- Howling Coyote démissionne de la tête du Conseil Tribal Souverain des NAO et se retire de la vie publique.
- Le Grand Dragon Lofwyr s'approprie la majorité du capital de Saeder-Krupp.
- Proclamation de la Sixième république en France à la suite d'un coup d'État militaire.

2039. 7 février – La Nuit de la Rage : le gouverneur de Seattle rassemble tous les métahumains du métroplexe dans les entrepôts des quais de Tacoma en vue d'une déportation à San Francisco. La situation dégénère à la suite de coups de feu, une panique des prisonniers et des explosions déclenchant des incendies. La garde du métroplexe laisse l'incendie se propager et ne secourt pas les prisonniers, causant des centaines de morts. Le gouverneur est sommé par le public de réagir dès que la nouvelle se répand, mais trop tard. Cet incident entraîne d'autres violences dans toute la ville et aura des répliques dans le monde entier.
- 10 février : la Sears Tower (Chicago) est détruite par un attentat à l'explosif. Alamos 20 000, groupe terroriste antimétahumains, revendique l'attentat qui fait environ 26 000 morts.
- La Dre Caitlin O'Connal publie des équations de conscience de groupe, permettant selon elle de comprendre et organiser toutes les « races » et cultures, équations qu'elle appelle « Confrérie Universelle ». Aucun journal sérieux ne publie le rapport d'O'Connal.
- Fuchi Incorporated sponsorise la Conférence Universelle sur les Spécifications de la Matrice à Tokyo (Japon). Pendant trois mois, plus de 7 000 personnes vont déterminer les détails de programmation de la Matrice.

2040. Unification des États d'Afrique australe qui constituent l'Alliance azanienne.
- 18 juillet : Badr al Din Ibn Eisa et le Mouvement pour l'Unité Islamique négocient la fin de la guerre Iran-Irak.

2041. 23 septembre : l'avion de ligne Euro Air 329, reliant Londres à Atlanta, est détruit en vol par le Grand Dragon occidental Sirrurg. Cette attaque est interprétée comme des représailles contre la Nuit de la Rage.

2042. La Cour Corporatiste accueille un huitième membre avec l'adhésion de Yamatetsu.
- La Cour Corporatiste fait ratifier par les gouvernements du monde les Accords de Reconnaissance Commerciale (ARC), garantissant l'extraterritorialité aux mégacorporations.
- UCAS – Première de l'émission semestrielle « Wyrm Talk » par le Grand Dragon Dunkelzahn.
- Les femmes peuvent être ordonnées prêtres de l'Église Catholique Romaine.
- L'ONU reconnaît les sasquatchs comme espèce pensante.
- Afrique centrale – Scandale de la neurotoxine Polydopa de Zeta-ImpChem, ayant causé 4 000 morts et 35 000 victimes de séquelles neurologiques.
- Fin des secondes Euro-guerres.

2043. La Confrérie Universelle, officiellement une organisation humanitaire qui prêche une philosophie basée sur les équations de conscience de groupe du Dr Caitlin O'Connal et accomplit des œuvres sociales en faveur des nécessiteux, ouvre ses premiers chapitres en Californie.
- DocWagon devient internationale, ouverture d'une antenne à Seattle.
- Développement des compétences câblées, « donnant » instantanément des compétences à son utilisateur.

JACKPOINT

Le réseau de shadowrunners appelé JackPoint est né de la nécessité de révéler la vérité. Après un certain temps, il est devenu plus qu'un endroit où se connecter, c'était aussi un moyen de comprendre le Sixième Monde et de vous rappeler les événements que les puissances en place aimeraient vous voir oublier. Un endroit où faire le point et réfléchir à la vie qui vous reste.

n'était ni plus ni moins qu'une équipe d'opérations clandestines sacrifiable. Ses membres le savaient. Sept d'entre eux ont survécu au run. Quatre de ces sept personnes ont immédiatement quitté le réseau et ont utilisé l'argent touché pour changer de vie. Certaines sont restées dans les Ombres et sont la raison pour laquelle JackPoint existe. Deux autres ont utilisé leurs nouvelles compétences pour constituer Fuchi Industrial Electronics.

Le Crash a ruiné le monde. Les gouvernements furent privés d'argent, de ressources et de données ; les alliances et les partenariats furent rompus et se modifièrent et l'équilibre des pouvoirs à l'échelle mondiale fut entièrement redessiné. Au-delà des répercussions physiques, le Crash révéla une vérité que nous redoutions depuis longtemps : il existait des intelligences artificielles (**IA**) dans la Matrice. Pour le moment, elles allaient rester hors-jeu, mais pas pour toujours.

BUG CITY

Les cafards sont déjà pénibles quand ils mesurent 3 centimètres et qu'ils grouillent sur vos plinthes. Maintenant, imaginez qu'ils prennent la forme d'esprits et se manifestent sur notre plan d'existence avec des corps de la taille d'une voiture. Ça ressemble à un film d'horreur. Cela ressemble aussi beaucoup à un putain d'atout militaire. Personne ne reproche réellement à Ares d'avoir tenté de militariser les insectes. On lui reproche juste d'avoir échoué.

Le cauchemar de Bug City a pour origine une ONG appelée la **Confrérie Universelle** (CU). L'organisation se présentait comme un groupe se consacrant à « l'amélioration des conditions de vie de toute la population ». Sans surprise, elle s'est installée dans les secteurs des cités où les gens n'avaient aucun espoir et aucun poids économique. La CU, en fait, était une façade pour les insectes. L'organisation enlevait des gens pour les transformer en hôtes pour les esprits insectes. Elle avait disséminé des ruches sur toute la planète pour préparer une invasion insectoïde. Ares avait quelques informations sur ce qui se passait et surveillait une des ruches de Chicago. La corpo a permis à la CU de continuer ses opérations jusqu'à ce qu'elle réalise que l'ampleur du problème dépassait largement ses capacités de contrôle. Les choses ont alors dégénéré à une vitesse foudroyante. Les militaires se sont joints au combat et Chicago a été isolée par un mur piégeant des milliers d'habitants dans la zone de quarantaine. Le développement économique de Chicago fut stoppé.

On sait une chose sur les insectes, c'est qu'ils ne se manifestent jamais là où on le voudrait. L'autre chose que l'on sait, c'est qu'une fois qu'ils se sont implantés, il n'y a guère qu'une arme nucléaire pour les déloger. Ares a testé

cette théorie en déclenchant une arme nucléaire tactique à l'intérieur de la Zone de Quarantaine de Chicago. Ça n'a pas suffi. L'explosion a détruit une grande partie de la population d'insectes, mais suffisamment de bestioles ont survécu pour que Chicago demeure isolée pendant encore dix ans, le temps que l'armée des UCAS les anéantisse. Cela fait maintenant quelques années que la ville est de nouveau ouverte, mais le problème des insectes n'a toujours pas été résolu. Loin de là, en fait. Essayez de déloger des insectes d'un endroit et ils réapparaissent ailleurs. Bref, c'est une menace qui n'est ni éradiquée ni oubliée, et on n'est pas près d'y arriver. Tout le monde estime qu'Ares est responsable de la situation et la corporation sait qu'elle doit faire quelque chose pour ne pas perdre la face, envisageant peut-être d'infliger le coup de grâce aux bestioles.

Naturellement, dans le Sixième Monde, un unique problème a une fâcheuse tendance à faire des petits. Pourquoi se limiter à un seul problème quand on peut se retrouver confronté à tout un tas d'horreurs cauchemardesques ? La Zone de Quarantaine ne contient pas que des insectes. Des créatures infectées par différentes souches du Virus Vampirique Humain-MétaHumain (**VVHMH**) hantent les ruines, harcelant les vivants et guettant la moindre occasion de s'en nourrir. Il y a des secteurs de la Zone de Quarantaine comme Shattergraves, les ruines de la Sears Tower, où les goules sont bien plus nombreuses que les vivants, ce qui signifie que si vous vous retrouvez par mégarde dans la mauvaise zone, vous risquez de rapidement passer de l'état d'être vivant à celui de dîner. Bien que les Infectés rendent de nombreuses personnes très nerveuses, et pour de bonnes raisons, la plupart d'entre eux veulent simplement trouver un moyen de vivre dans le monde, comme n'importe qui d'autre, et certains ont trouvé une vie dans les Ombres.

LE CRASH 2.0

Quand la principale Arcologie de Renraku à Seattle a été totalement isolée en 2059, cela a marqué le début d'une véritable saga de cinq années qui allait changer la Matrice telle que nous la connaissions. Nous savons aujourd'hui que les ennuis ont commencé quand une IA rebelle nommée Deus a pris le contrôle de la structure. Au début, Renraku a caché cette information et a envoyé ses propres services de sécurité avant de faire appel à des shadowrunners pour comprendre ce qui se passait à l'intérieur. Au cours des quelques années qui ont suivi, l'IA a continué à poursuivre ses objectifs. Puis, en 2064, une série coordonnée d'explosions IEM, un ver de dissonance et la tentative de Deus de se transcender se sont combinés pour faire s'effondrer la Matrice. Les dommages ont tout déconnecté.

Comme avec le SIVTA, les corpos n'ont pas manqué de tirer profit de la situation. Vous vous rappelez quand je vous ai dit que l'histoire du Sixième Monde était liée à Fuchi ? Hé bien, cette compagnie est devenue NeoNET. Devinez qui s'est positionné pour ramasser les morceaux d'elle-même et de la Matrice ? Avec l'argent et la technologie obtenus grâce à Transys Neuronet, NeoNET a pris la tête de la Wireless Matrix Initiative afin de reconstruire la Matrice et de la transformer en cette merveille de réalité augmentée qu'elle est aujourd'hui. À la suite du crash, la mission et les moyens du Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire (DIEU) sont renforcés. On a

2044. L'Aztlan nationalise les ressources des corporations étrangères sur son territoire, les intégrant à Aztechnology, ce qui déclenche une guerre semi-ouverte entre ces corporations.
- Les corporations japonaises contrôlent désormais entièrement San Francisco.
- Les CAS entrent à l'ONU.

2045. Création des États Allemands Alliés (EAA).

2046. Des tremblements de terre en Aztlan font 14 000 morts et forcent la fermeture du Canal de Panama, qui est cédé au pays.
- 23 juillet : Jérusalem passe sous le contrôle de l'ONU.
- Diffusion en Amérique des idées des policlubs européens. Fondation du Policlub Humanis, antimétahumains, au Texas, dénoncé comme branche politique d'Alamos 20 000.

2047. Premier usage public de métamagie, lors d'un attentat manqué contre le Haut Prince du Tír Tairngire.

2048. Opération Reciprocity : la Cour Corporatiste autorise une frappe militaire contre Aztechnology en réponse aux nationalisations récentes. L'Accord de Veracruz, accordant des compensations et la possibilité pour les corporations étrangères d'opérer en Aztlan sous conditions, est finalement signé.
- Maria Mercurial sort son premier single : « Who Weeps for the Children ? »

2049. Le gouvernement d'Amazonie envoie des troupes pour annexer la Colombie et le Venezuela. L'Aztlan intervient pour empêcher l'annexion totale de la Colombie.
- Maria Mercurial sort son deuxième album, « Puta ».
- Seattle, UCAS – les Fils de Sauron attaquent le siège du Policlub Humanis en réponse à des attaques du Policlub contre l'Underground ork. 38 morts, des centaines de blessés.

2050. Indépendance de la Corse.
- La Confrérie Universelle se développe internationalement.

2051. Marseille, France – Spinrad Industries est exposée dans une série d'expérimentations illégales.
- San Francisco est touchée par un deuxième « Big One », séisme de très grande ampleur.
- Martin De Vries, le mage chasseur de vampires, disparaît en Europe.

2052. Le 2XS, une BTL particulièrement addictive et mortelle, remporte un grand succès dans les rues.
- Apparition sur le marché public du bioware, implants organiques moins invasifs que le cyberware.
- Nouvelle société concurrente de DocWagon, CrashCart est rachetée par Yamatetsu.
- En Allemagne, les vêtements aristocratiques français deviennent à la mode. Ils donneront plus tard le style néo-baroque.
- Martin De Vries refait surface, infecté par le VVHMH.

2053. Première apparition de la Grande Dragonne Hestaby au nord de la Californie, quand elle y repousse les troupes de Tír Tairngire au-delà du mont Shasta, où elle établit son domaine.
- Johnny Spinrad, dirigeant de Spinrad Industries, acquiert Monaco.

2054. Crater Lake (Tír Tairngire) est verrouillé pour des raisons inconnues.

2055. Unification de la péninsule Arabique sous la bannière du Califat d'Arabie.
- 22 août – Le gouvernement des UCAS met la ville de Chicago en quarantaine en raison d'une épidémie de SIVTA.
- 1er octobre – explosion de l'équivalent d'une petite charge nucléaire à Cermak, Chicago.
- 29 décembre – la version officielle de la quarantaine est remise en question par le Nexus de Denver, qui révèle que la ville serait victime d'une invasion d'esprits insectes et que la quarantaine viserait à contenir l'invasion.
- Le Grand Dragon Celedyr entre au conseil d'administration de Transys Neuronet.
- UCAS – Tous les chapitres de la Confrérie Universelle sont fermés après des accusations d'expérimentations médicales illégales sur les sans-abri.

2056. Le Grand Dragon Dunkelzahn obtient la nationalité UCAS par vote spécial du Congrès.

- Jeux Olympiques de Tokyo : 60 % des nations boycottent ces jeux dont les métahumains sont exclus par le Japon.
- Fraude pendant l'élection du président des UCAS. De nouvelles élections sont planifiées en 2057.

2057. 7 août : le Grand Dragon Dunkelzahn est élu président des UCAS.
- 9 août : Dunkelzahn est assassiné peu après son investiture, dans l'explosion de sa limousine devant le Watergate Hotel à Washington où se tenait une fête pour célébrer la cérémonie d'investiture. Une faille astrale apparaît sur le site après l'explosion. L'assassinat est revendiqué par au moins 500 organisations dans les jours qui suivent.
- 10 août : le vice-président Kyle Haeffner devient président des UCAS. Il nomme Nadja Daviar, l'interprète de Dunkelzahn, vice-présidente.
- 15 août : Nadja Daviar lit les dernières volontés de Dunkelzahn, qui la nomme exécutrice testamentaire du dragon et directrice de la Fondation Draco, chargée de faire respecter les dernières volontés du dragon. Le testament, bientôt publié sur la Matrice, dévoile un patrimoine de plusieurs milliards et des legs souvent cryptiques.
- Tír Tairngire déclare l'état d'urgence et ferme ses frontières en réaction à l'assassinat de Dunkelzahn.

2058. Chicago : la Quarantaine est partiellement levée après l'Opération Extermination, dans laquelle Ares attaque les esprits insectes avec une nouvelle arme biologique magique s'attaquant à toute créature magique (magiciens compris).
- Miles Lanier, chef de la sécurité de Fuchi, quitte la corporation pour un siège au conseil d'administration de Renraku Computer Systems, légué par Dunkelzahn. Ce départ est considéré comme le début de la guerre corporatiste de 2058-2060.

2059. Le Grand Dragon Masaru exige l'indépendance des Philippines dans un manifeste publié sur Shadowland.
- Changements à Yamatetsu : Yuri Shibanokuji, un ork, prend la tête de la corpo en héritant de son père. Il déplace le siège de la corpo à Vladivostok (Russie).
- 6 octobre : Richard Villiers, de Fuchi, annonce la création de Novatech Inc. dans la continuité de sa stratégie d'acquisitions de grosses parts de Fuchi. Miles Lanier est nommé chef de la sécurité.
- 19 décembre : Seattle, UCAS, l'Arcologie Renraku est fermée aux visiteurs pour une durée indéfinie à cause de problèmes informatiques. 100 000 personnes restent enfermées à l'intérieur.

2060. Le PDG de Renraku, Inazo Aneki, disparaît. Haruhiko Nakada devient PDG par intérim.
- Seattle (UCAS) – attaque de la grille matricielle par un virus inconnu, provoquant des attaques cérébrales, des psychoses et des pertes de mémoire. L'attaque cesse d'elle-même au bout de 10 minutes.
- 28 juillet : Fuchi est officiellement dissoute. Ce qu'il en restait après la création de Novatech avait été acquis en grande partie par Renraku et Shiawase.
- La Cour Corporatiste s'élargit à 10 membres avec l'arrivée de Wuxing et de Cross Applied Technologies.

2061. L'Année de la comète. Apparition des changelins à la faveur de la Gobelinisation récessive irrégulière à manifestation éruptive (GRIME) lors du passage de la comète de Halley.
- Royaume-Uni – émergence de l'île de Lyonesse
- Éruption de la ceinture de feu du Pacifique, dévastant les zones côtières du pourtour Pacifique. L'Empereur du Japon meurt dans les séismes résultants.
- 24 décembre : la forme astrale du Grand Dragon Ghostwalker émerge de la faille astrale de Washington (UCAS). Elle est suivie d'une nuée d'esprits inconnus. Le dragon va immédiatement à Denver et lance une attaque sur la ville sous sa forme physique. Il détruit le teocalli d'Aztechnology à Denver et cause d'importants dommages à toute la ville.
- Premiers témoignages sur l'apparition des shedims, esprits possédant des cadavres.

2062. Constitution de la Nouvelle Communauté Économique Européenne (NCEE) par une majorité d'États et de mégacorporations européennes.
- Japon : couronnement de l'enfant empereur Yasuhito. Un de premiers actes est l'annulation du décret concernant Yomi, l'île prison pour métahumains.
- Aztlan – campagne militaire du Yucatán, destructions et pollutions massives.
- France, élections présidentielles – réélection d'Aurélie de Paladines à une forte majorité.

alors affirmé que c'était un mécanisme visant à empêcher une corporation de contrôler le réseau, mais la réalité, c'est que cela sert à réguler les indépendants comme moi et à traquer et capturer les anomalies matricielles issues des puits de Résonance.

LA CRISE DU SFC

Les leçons apprises au cours du SIVTA et de la mise en quarantaine de Chicago ont été mises à l'épreuve quand a été découvert le **syndrome de fragmentation cognitive** (SFC) début 2070. Le SFC est une maladie transmise numériquement qui se propage à partir de colonies nanotechnologiques et de gèneware et qui s'attaque à toute personne équipée de ce genre d'équipements. En gros, les nanites infectées interagissent avec un cerveau hôte et la personnalité de la victime est réécrite avec celle d'une IA. Au début de la crise, nous appelions les victimes des défractés. Elles agissaient et s'exprimaient comme les gens que nous connaissions et que nous aimions, mais ce n'était pas eux. Les infectés s'étaient donné le nom de monades, un vestige du langage de codage des hackers.

Au plus fort de la crise, le dragon Eliohann, infecté par le SFC (une très longue histoire), a attaqué le siège de NeoNET à Boston, mais il a été repoussé par une combinaison de forces militaires et corporatistes. L'arrivée du dragon a marqué le commencement de l'épidémie de SFC dans la ville. Le Comité de Coordination de Crise de la Cour Corporatiste (C5) est intervenu en isolant Boston aussi bien physiquement qu'au sein de la Matrice. Des cliniques gérées par les corpos sont apparues un peu partout dans les endroits où les mégacorpos avaient une présence et ont proposé aux gens de les débarrasser gratuitement de toute infection par le SFC. Officiellement, les corpos œuvraient pour détecter tout nid d'infection. Cependant, un second objectif était de regrouper le plus grand nombre de patients infectés par le SFC afin de tenter de contrôler le virus. Nous n'avions pas encore retenu les leçons de l'échec d'Ares avec les insectes. Presque chaque mégacorporation s'est emparée de monades. Sous couvert des beaux discours des relations publiques, la corpo AA Mangadyne a initié le Projet Monad. Il y a eu plusieurs tentatives pour trouver un remède, les meilleurs résultats étant obtenus quand la monade accepte volontairement de quitter son hôte.

La base martienne Gagarin d'Evo abrite la population la plus importante de ce qui reste des monades. Cependant, bon nombre d'entre elles se sont téléchargées dans la mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI) et sont parties vers l'inconnu. Tandis qu'Evo assumait publiquement la charge de la crise des monades, en coulisse tous les index étaient pointés vers NeoNET. La corporation a subi de lourdes pertes aussi bien en termes de vies que d'actifs jusqu'à ce qu'elle perde son statut d'AAA.

L'AUDIT MÉGACORPORATISTE

Les conflits corporatistes se règlent derrière des portes closes. Quand ces conflits se répandent dans les rues, ils sont menés par des shadowrunners pour que les hommes d'affaires n'aient pas à se salir les mains. Cependant, quand il se produit quelque chose de suffisamment important pour attirer l'attention du public, les retombées sont inévitables. La crise du SFC a provoqué d'importantes

fissures au sein de la structure même de NeoNET, particulièrement au sommet où la famille Villiers s'est retrouvée en porte-à-faux vis-à-vis de leur principal actionnaire (et dragon... ils sont partout), Celedyr. Ce conflit a donné l'occasion à Johnny Spinrad d'utiliser sa fortune personnelle pour fusionner avec la mégacorpo AA Global Sandstorm et transformer Spinrad Industries en Spinrad global. Sa corpo s'est battue pour obtenir un siège à la Cour Corporatiste et elle a gagné. La manœuvre de Spinrad a bouleversé l'équilibre au sommet et a rappelé aux autres membres de la Cour Corporatiste que leur place au sein du club le plus fermé de la planète n'était pas permanente. Mais pour tout dire, la plupart d'entre eux n'étaient pas mécontents de voir NeoNET s'en aller et ont joué un rôle dans son éviction.

Il y a un vieux dicton qui dit, plus les choses changent... plus on fait tout pour que rien ne change. Ce nouveau retour à la normale a débuté avec un vote. Le représentant d'Evo demanda une refonte des règles d'évaluation des corporations A et AA. Tous les juges acceptèrent, aussi la mesure fut soutenue par tous les membres des Big Ten. Les nouvelles règles modifièrent fondamentalement les bases définissant une mégacorporation tout en renforçant les prérequis nécessaires pour bénéficier du statut AA.

Si l'objectif était de pousser les corporations A et AA à s'entre-dévorer, il a été atteint. La décision de la cour a déclenché une véritable guerre qui continue aujourd'hui. Les dynamiques fluctuantes permettant d'obtenir le statut AA firent que les corpos suffisamment compétentes dans de nombreux marchés différents n'obtenaient plus le même statut que les corpos spécialisées dans un seul domaine ; il en résulta de nombreuses innovations révolutionnaires. L'information était devenue une chose vivante, participative, regroupée et militarisée afin de déterminer qui était digne ou non de bénéficier de l'extraterritorialité. Quand il y a une guerre corporatiste, il y a du travail pour les gens comme nous.

LE MONDE QU'ON NOUS A LAISSÉ

Il reste encore quelques héritages du monde d'avant. Pour commencer, le changement climatique contribue toujours à la famine qui fait des ravages à travers la planète, un changement amplifié par les effets de la Grande Danse des Esprits et, plus tard, par les éruptions de la ceinture de feu qui ont marqué l'arrivée de la comète de Halley. Le racisme est une menace constante et le Sixième Monde a considérablement augmenté le choix de personnes à haïr. La disparité économique n'a jamais été aussi importante (qui a dit féodalité ?) et ceux qui ne sont pas soumis à une corporation se battent continuellement pour leurs fins de mois. Naturellement, même la pauvreté peut engendrer des profits, il y a donc ces corporations qui œuvrent activement pour maintenir ce déséquilibre.

Le monde d'aujourd'hui est un univers étrange de partage des connaissances où tout est possible et une incarnation virtuelle a autant de valeur qu'un corps de chair et de sang. Un monde où notre corps donne l'impression d'être une cage qui nous empêche de voler dans la Matrice ou d'explorer les métaplans. Et pourtant, ce corps doit bien vivre quelque part. L'endroit où vous résidez est déterminant pour tous les éléments de votre vie, de la nourriture

2064. 2 novembre – Crash 2.0 de la Matrice pendant l'offre publique d'achat de Novatech à la Bourse de Boston. Le ver matriciel Jormungad touche le monde entier, tandis que les terroristes de Winternight commettent de multiples attentats avec des armes à IEM. La Matrice est mise à genou, tandis que les retombées sont colossales.
- 3 novembre – un groupe nommé New Revolution tente un coup d'État aux UCAS, au cours duquel le président Haeffner et le Secrétaire d'État à la Défense sont assassinés. La Vice-Présidente Daviar échappe au même sort et ordonne la loi martiale et charge la Générale Colloton d'arrêter les insurgés. Le leader, un sénateur soutenu par Alamos 20 000, est arrêté et exécuté.
- Le Tsimshian devient un protectorat du Conseil Salish-Shidhe suite à une guerre civile déclenchée par le Haida National Front qui renverse le gouvernement.
- Le Conseil des Princes de Tír Tairngire est renversé, le Haut Prince Lugh Surehand doit fuir le pays.
- Transys Neuronet et Erika construisent le premier réseau SISA sans fil à Stockholm (Suède).
- Ibn Eisa, leader du Nouveau Jihad Islamique depuis 2061, est démasqué comme étant un shedim et disparaît.
- Accords de paix du Yucatán, la péninsule obtient l'autonomie.
- Conséquence du Crash 2.0, Global Oil et Sandstorm Engineering fusionnent pour donner naissance à la mégacorporation AA Global Sandstorm, la plus grosse corporation du Moyen-Orient.

2065. Élections au Tír Tairngire, le nouveau Haut Prince est l'ork Larry Zincan.
- Le Tsimshian est accepté au sein des NAO, des élections se tiennent pour former un conseil tribal et l'Haida Nationa Front forme une police tribale.
- Effondrement de Cross Applied Technologies.
- Novatech fusionne avec Transys Neuronet et Erika pour former NeoNET. La nouvelle mégacorporation déploie la nouvelle Matrice sans fil.
- Le groupe Horizon obtient le statut de mégacorporation AAA et entre à la Cour Corporatiste.

2066. Commercialisation de la première génération de commlinks, cyberterminaux tenant dans la main.

2067. Suite à une crise économique, la Nation Ute est absorbée par le Conseil Corporatif Pueblo (CCP).
- Après une restructuration massive, Yamatetsu est renommée Evo.

2068. La générale Angela Colloton est élue Présidente des UCAS. Aaron Franklin est réélu pour un 3e mandat à la présidence des CAS.
- France – Aurélie de Paladines est remplacée à la Présidence par Yohann de Kervelec pour cause de problèmes de santé.

2069. Deux tremblements de terre majeurs à San Andreas et San Pedro (ELC) causent des destructions comme la Californie n'en avait encore jamais vu, au point de la séparer du continent : une partie du sud de la Californie et Central Valley tombent sous le niveau de la mer. Manifestation de la « Deep Lacuna » sous Los Angeles. Fin du régime du général Keiji Saïto en Californie.
- Le mont Rainier entre en éruption et Seattle subit régulièrement des pluies de cendres ou acides.

2070. Août – L'IA Sojourner prend le contrôle de la station spatiale Tlaloc et menace d'utiliser les armes biologiques d'Aztechnology contre divers centres urbains, si la métahumanité ne cesse immédiatement d'emprisonner et d'expérimenter sur les autres consciences digitales. En octobre, l'intervention d'une autre IA, Pulsar, avec l'aide d'Horizon, permet finalement de résoudre la crise pacifiquement.
- Juin – Un groupe de technomanciens dévaste un hôpital à Hong Kong. L'incident révèle l'existence de ces « virtuokinésiques », mais aussi que les corporations, MCT en tête, capturaient et expérimentaient sur eux sans vergogne.
- Kenneth Brackhaven est élu gouverneur de Seattle.

2071. Vague d'insécurité à Seattle, dans un climat de guerre de gangs dû à l'arrivée d'une nouvelle drogue Éveillée, le tempo.

2072. Seattle ne reconduit pas le contrat de sécurité de la ville auprès de Lone Star, Knight Errant remporte l'appel d'offres.
- Angela Colloton est réélue Présidente des UCAS. Ramsay McMalkin devient président des CAS.
- L'Aztlan déclare la guerre à l'Amazonie après un conflit à Bogota.

- Le monde s'accommode, tant bien que mal, à l'existence des technomanciens. En Europe, la France et les EAA poussent à l'adoption de la loi de fichage des technomanciens, qui les oblige, comme les Éveillés, à révéler leurs capacités. Ils sont également officiellement bannis des sports professionnels.

2073. Le Grand Dragon Sirrurg provoque l'indignation publique contre les dragons et leurs intérêts par diverses attaques contre Aztlan qui font d'énormes pertes civiles et déclenchent une crise alimentaire amenée à durer plusieurs années. Hestaby le condamne dans un discours à l'ONU, entraînant une suite de réactions en chaîne parmi ses pairs et le début de la Guerre Civile des Grands Dragons.

2074. La base martienne d'Evo, Gargarin, coupe mystérieusement toutes communications pendant des mois.
- Septembre – Le Grand Dragon Alamais et plusieurs dragons inféodés s'installent à GeMiTo (Gênes-Milan-Turin), une zone de non-droit en Italie, y faisant un massacre quotidien.
- Hestaby est forcée d'intervenir pour déjouer une attaque terroriste sur le mont Shasta incendiant la forêt alentour.
- Octobre – Opération Maraudeur : Aztlan attaque Sirrurg à Roswell. Après 2 heures de bataille, il est abattu à Acapulco. Il disparaît finalement dans une tempête soudaine.
- Fin octobre – fin de la guerre Aztlan-Amazonie, Bogota passe sous contrôle Aztlan. Hualpa et ses dragons disparaissent aux yeux du public.
- Novembre – GeMiTo est attaqué par Lofwyr et ses troupes (comprenant de nombreux shadowrunners), Alamais est vaincu. Aucun corps du dragon n'est retrouvé.
- Novembre – la Proposition 23 est votée à Seattle, malgré l'opposition du gouverneur Brackhaven. Elle fait de l'Underground ork un nouveau district officiel du métroplexe.
- Décembre – Danielle de la Mar annonce une nouvelle version de la Matrice développée par NeoNET et Mitsuhama Computer Technologies. Plus sécurisée, elle reste supervisée par la Division d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire (DIEU).

2075. Seattle et le Conseil Salish-Shidhe organisent conjointement les JO d'été.

2076. Avril – Révélations sur le Syndrome de Fragmentation Cognitive (SFC) sur le Jackpoint. Fastjack et Miles Lanier annoncent leur infection.
- 4 juin – un dragon iridescent survole Boston et attaque les tours NeoNET. Le dragon, identifié plus tard comme étant Eliohann, fuit ensuite vers Salem tout en répandant une pluie iridescente sur son passage.
- 5 juin – Boston est mise en quarantaine. La Matrice locale est coupée. La raison invoquée est une épidémie d'encéphalite virale. Officieusement, une souche expérimentale de SFC transportée par le dragon iridescent aurait infecté un très grand nombre de personnes.
- France – la contestation grandit depuis 2072, mais s'accélère alors que l'organisation Section 89 intensifie ses actions de blocage. Neo-PD, en charge de la police à Paris, réagit par le déploiement de toujours plus de forces dans la capitale. En septembre, le président Kervelec manque d'être renversé.

2077. Les Monades (groupes d'IA à l'origine du SFC, moyen d'évasion dans le monde physique pour elles), menées par Aether, se présentent à la Cour Corporatiste ainsi qu'un plan pour le Projet Exodus, qui emmènerait tous les infectés en espace profond et hors du système solaire d'ici 2080.
- Janvier – contre toute attente, le gouvernement français déploie Marianne, un puissant système matriciel, destiné à améliorer le quotidien de ses citoyens, mais aussi à garantir la sécurité de tous par une surveillance constante et massive de la capitale.
- 7 février – la Cour Corporatiste annonce la Réforme mégacorporatiste, qui prévoit l'audit et la réévaluation du statut des corporations A et AA. Cet Audit crée beaucoup de remous et activités dans les Ombres et nombre de rachats et fusions.
- 21 octobre – En France, ce qui reste de l'oligarchie qui manipule le destin du pays depuis trente ans est surprise à comploter avec les corporations : c'est la « trahison de Vincennes », et la fin du règne de la noblesse sur la politique du pays.

2078. Le gouverneur de Seattle Kenneth Brackhaven est forcé à démissionner après une succession de scandales.
- 27 juillet – Un tremblement de terre émanant de la Caldera de Yellowstone est ressenti dans toute l'Amérique du Nord et ouvre un portail sur les métaplans.

que vous mangez jusqu'aux types de boulots que vous obtiendrez dans les Ombres. Soyez attentifs, car si vous voulez travailler dans les rues de votre région, vous devez savoir dans quel merdier vous mettez les pieds.

AMÉRIQUE DU NORD

Les États-Unis, la terre de liberté et des braves, n'existent plus. Un pays qui s'est dévoré lui-même. Il n'en reste que des fragments dispersés de nations et quelques cités-États. Une grande partie du nord appartient aux États-Unis canadiens et américains (**UCAS**) qui se sont constitués après le Traité de Denver. Le siège du gouvernement des UCAS est toujours DeeCee, mais son véritable pouvoir est partagé entre les cités de Boston (abritant ce qui reste de NeoNET) et de Détroit (le siège mondial d'Ares). Cependant, la cité la plus importante des UCAS est sans doute Seattle, car c'est l'équivalent corporatiste d'une zone démilitarisée. Chaque Big Ten et plusieurs corpos AA y maintiennent une importante présence corporatiste. Leurs citoyens vivent à proximité les uns des autres, se mélangeant dans les rues et échangeant des poignées de main digitales. Quand un conflit corporatiste se déclenche, il commence généralement dans les rues de Seattle. La taille de la cité, ses richesses et les conflits géopolitiques et corporatistes qui s'y déroulent en ont fait la capitale des Ombres et des runners.

Au sud des UCAS se trouvent les États américains confédérés (**CAS**). Cette nation est le résultat d'anciennes alliances nouées au cours des centaines d'années de bouleversements de l'Histoire américaine. Le Sud s'est de nouveau soulevé et nous a donné la Lone Star, la plus grande force de police privée du monde. Si vous avez passé un peu de temps derrière les barreaux ou que vous envisagez de le faire, vous vous retrouverez aux CAS où des plateformes et champs pétroliers asséchés ont été réaménagés en centres pénitenciers à forte capacité.

Le reste de l'Amérique du Nord est partagé entre les tribus amérindiennes et une nation d'elfes qui se développe rapidement. **Tír Tairngire** occupe une grande partie des terres entre le mont Shasta et le Mont Hood, soit grosso modo l'ancien Oregon. Les terres des elfes sont bordées par l'**État libre de Californie**, le **Conseil salish-shidhe** et le **Conseil Corporatif Pueblo**. Le **Protectorat du Tsimshian**, le **Conseil Algonquin-manitou**, le **Québec** et la **Nation sioux** occupent le reste des terres d'Amérique du Nord. **Denver** se trouve au milieu de tout, une cité indépendante isolée (personne n'oserait dire « libre ») sous la protection de Ghostwalker et regorgeant d'espions de toutes les nations du continent.

AMÉRIQUE DU SUD

Quand on parle de l'Amérique du Sud, il y a un mot qui revient sans cesse : **Amazonie**. La nation s'est émancipée au début de l'Éveil. Trois Grands Dragons en ont pris le contrôle, mais seul Hualpa est resté un leader identifiable. L'Amazonie occupe tout ce qui était autrefois le Brésil et abrite la plus grande forêt tropicale du monde. C'est encore une des rares nations, de moins en moins nombreuses, où les corporations ne peuvent bénéficier de l'extraterritorialité. À cause de cela, un conflit l'oppose à Aztlan presque chaque année. De nombreuses autres grandes corporations tentent de s'implanter au sud pour découvrir les secrets que peut renfermer la jungle Éveillée.

AZTLAN ET L'AMÉRIQUE CENTRALE

L'**Aztlan** règne sur les terres qui s'étendent de l'ancien Mexique et d'une partie de l'Arizona, du Nouveau-Mexique et du Texas jusqu'à la Colombie. Son règne n'est pas incontesté. Les accrochages frontaliers avec le Yucatán et l'Amazonie sont quotidiens. Les tensions avec ses voisins offrent aux shadowrunners bon nombre d'opportunités en tant que contrebandiers. Fondamentalement, Aztlan est une société corporatiste idéologique qui tente de faire renaître la majesté de l'ancien empire aztèque. Aztlan semble ne jamais se satisfaire des limites de ses frontières. Et plus le nombre de citoyens d'Aztechnology augmente, plus les tambours de la guerre grondent.

Dans la proche Ligue des Caraïbes, sans espoir de travail viable, les pirates parcourent la mer. Les eaux internationales demeurent propices à la piraterie et à la contrebande grâce à l'important trafic de navires entre les nations et à travers le nouveau canal du Panama.

AFRIQUE

Le second plus grand continent est un foyer de divisions politiques. Le royaume des goules d'**Asamando** est confronté à une pression croissante pour rendre illégal le commerce de la chair. Cependant, puisque quatre-vingt-dix pour cent de la population est infecté avec le VVHMH, se conformer à ces désirs humanitaires anéantirait leur source de nourriture. Tant que la science n'aura

2079. France – après seulement une semaine, la Néo-Révolution menée par Section89 force le gouvernement et des corporations à accepter la mise en place d'une nouvelle république sous forme de « cyberdémocratie ». Le changement de régime déplaît aux pouvoirs corporatistes, mais le retour à l'ordre qu'il entraîne assure que le pays ne s'effondre pas et permet ainsi une relance économique.

- Seattle – élections anticipées : Corinne Potter devient la nouvelle Gouverneure du métroplexe de Seattle.
- Denver – le Grand Dragon Ghostwalker revendique Denver comme son fief et donne un mois aux résidents pour quitter la ville. A la fin de l'ultimatum, la ville est bouclée.
- La mission Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI) quitte la terre avec son bord un large nombre de Monades, dont Aether.
- 29 septembre – NeoNET est démantelée, en conséquence de son implication dans la crise de Boston. Richard Villiers est déclaré coupable de négligence et interdit d'exercer un poste de direction par la Cour Corporatiste.
- Octobre – SpinGlobal, fruit de la fusion plus tôt dans l'année entre Spinrad Industries et Global Sandstorm, obtient le statut AAA et un siège à la Cour Corporatiste. Ce fait d'arme est possible grâce à « l'emprunt » à Richard Villiers du contrôle de JRJ International, une des compagnies de la Cour, qui détient en fait le siège qu'occupait NeoNET.
- Décembre – Ares Macrotechnoglogy débute un programme mondial de mise à jour de toutes ses ressources militaires et paramilitaires.
- 10 décembre – des explosions détruisent plusieurs étages du QG d'Ares Macrotechnology dans le centre de Detroit pendant un conseil d'administration extraordinaire convoqué par Arthur Vogel. On dénombre officiellement 57 victimes, mais également des « portés disparus ». Les disparus comptent plusieurs membres du conseil d'administration, dont Arthur Vogel lui-même. Damien Knight prend les pleins pouvoirs dans le cadre de l'état d'urgence, jusqu'à ce que les postes vacants puissent être remplacés.

pas trouvé une autre solution pour nourrir les goules, les esclavagistes et les contrebandiers pourront encore alimenter ce marché. Au sud, la **Confédération azanienne** est une puissance majeure et l'**Égypte**, le **Kenya**, les **Territoires éthiomaliens** et l'**Algérie** disposent également d'une influence considérable. Les **Royaumes du Nigeria** et les **Terres tribales du Congo** sont moins structurés ce qui signifie que les gens y ont plus de possibilités de vivre libres du contrôle corporatiste.

EUROPE

L'Europe est un patchwork d'anciennes nations essayant de s'adapter au monde moderne. Il y a plus de rois et de reines sur ce continent que sur le reste de la planète. Au cœur de **Tír na nÓg**, la Cour Seelie essaie de contrôler les éléments mystiques de ces terres. Le **Royaume-Uni** essaie encore de composer avec la réémergence de Lyonesse, une île qui est apparue magiquement à l'intersection de puissantes lignes ley, et ce que cela peut impliquer pour l'avenir. Au milieu de toute cette magie de l'Ancien Monde, Lofwyr a transformé Néo-Essen dans les **États Allemands Alliés** en une des plus grandes conurbations du monde tandis que Lisbonne au **Portugal** abrite Spinrad global, la plus récente des corporations AAA.

ASIE

L'élément le plus important de cette région est constitué par une série d'îles au large du continent : le **Japon impérial**. Néo-Tokyo rivalise avec Seattle dans son rôle symbolique de paradis des runners. La cité possède la plus grande économie mondiale et les Big Ten ainsi que plusieurs corporations AA y maintiennent une présence. Le gouvernement de l'empereur et les corpos représentent le Yin et le Yang de la nation. C'est un équilibre précaire à l'origine de nombreuses crises qui offrent aux runners de nombreuses opportunités de travail.

Au large du Japon, l'**île de Yomi** abrite de nombreux esprits malveillants qui se nourrissent de la douleur et de la souffrance d'anciennes atrocités raciales. L'espace astral autour de l'île est particulièrement fort, attirant de nombreux chercheurs du paranormal et des touristes fascinés par la misère humaine qui ont toujours besoin d'être protégés.

Shaanxi accueille une autre curiosité touristique. La Grande Muraille se manifeste dans l'espace astral sous la forme d'une barrière impénétrable tenue par des esprits ressemblant à d'anciens soldats chinois. Le mystère de ces gardiens a attiré les plus grands thaumaturges universitaires du monde, mais jusqu'à présent personne n'a d'idée concrète sur la manière dont ces gardiens ont été invoqués ni sur ce qu'ils protègent. La **Mandchourie** proche est réputée pour une population Éveillée qui inclut un amalgame d'esprits du peuple et d'esprits escrocs invisibles connus collectivement sous le nom de Ta'ren. La Shangui Corporation est la plus grande du pays et bénéficie de l'extraterritorialité, un droit réservé aux entreprises appartenant à des citoyens mandchous. À l'instar d'Evo, son principal actionnaire est un esprit libre. Cette similitude a permis de nouer des liens étroits entre Shangui et Evo.

La **Russie** abrite le siège d'Evo, faisant de Vladivostok une des cités les plus modernes du monde. Cependant, à quelques kilomètres au-delà de la conurbation, les conditions de vie sont presque médiévales. En Russie, le contraste flagrant entre les nantis et les autres est à l'origine d'un marché gigantesque pour le Vory, la mafia russe.

L'**Union indienne** accueille une bonne partie de la population mondiale et dispose d'énormes industries du divertissement, centres financiers et sites magiques. Sa richesse et sa puissance croissantes lui confèrent un rôle de plus en plus important à l'échelle mondiale.

L'AUSTRALASIE ET L'OCÉANIE

Règle 41 : si ça existe, il y a moyen d'en tirer profit. Alors, nous nous sommes étendus au fond des mers. Les Aquadomes de Sao Tomé se dressent au fond de l'océan près de l'**Australie** et de la **Nouvelle-Guinée**. Les corporations comme Proteus AG et Evo se livrent une véritable guerre pour cette technologie bleue conçue pour aider l'humanité à atteindre des profondeurs hostiles à l'homme et à y survivre. S'il y a une chose qui est certaine avec la vie évoluée, c'est qu'elle va toujours essayer de s'installer là où elle n'est pas censée aller.

La Fondation Atlante a constitué toute une organisation pour justement se rendre là où on ne devrait pas. L'organisation est en compétition féroce avec des rivaux corporatistes, plus préoccupés par l'économie, pour l'exploitation de la géologie inhabituelle de la République australienne. Le vaste désert de poussière rouge connu sous le nom d'Outback Éveillé (le grand désert australien) est pratiquement invivable pour les métahumains. Des tempêtes mana vagabondes masquent l'incroyable vie sauvage qui peuple le « Grand Rouge » depuis l'Éveil. Une véritable industrie de braconniers s'est développée à Brisbane, chacun d'eux espérant devenir riche.

ESPACE

Depuis que la NASA a posé pour la première fois un pied sur la lune, l'espace a toujours recelé la promesse d'une exploitation commerciale. Aujourd'hui, il y a une poignée de sites de lancement qui peuvent vous permettre d'atteindre l'orbite terrestre basse (OTB). Le **Spatioport de Hong Kong** et la **Cité de l'espace** en Alabama demeurent les seuls sites publics pour accéder à la vie parmi les étoiles. Avec le départ de la mission ECEPI à partir de la base **martienne Gagarin** d'Evo et des projets de missions ECEPII et III, l'espace est désormais ouvert à l'exploitation.

Plus proche de la Terre, les vacanciers peuvent profiter d'un séjour à bord du **Shibanokuji Free Fall**. Plus de cinquante installations habitées se trouvent actuellement en orbite basse. Parmi ces stations, la plus notable est certainement l'**Habitat Zurich-Orbital** qui abrite la Cour Corporatiste. À partir de l'orbite basse, il est aisé de se rendre sur la lune ou vers n'importe lequel de ses points de Lagrange où l'on peut découvrir un certain nombre de centres de recherche top secret.

ET APRÈS

C'est donc le monde dans lequel vous vivez et la manière dont vous pouvez y vivre. Qu'allez-vous en faire ? C'est à vous de choisir. Mais ça a intérêt à être quelque chose de bien, car tout le reste finit six pieds sous terre. L'existence qui vous reste à vivre commence maintenant.

SAFETY
NOW!
ARES
ARES
ARES

CONCEPTS DE JEU

Shadowrun est un jeu dans lequel une équipe d'individus compétents est confrontée à la multitude de défis que recèle l'univers. Les joueurs ont généralement un travail à faire ; le jeu repose sur leur créativité pour établir un plan afin d'accomplir leur tâche puis d'essayer de l'appliquer sans que cela tourne à la catastrophe.

Les règles de *Shadowrun* sont construites autour de quelques éléments clefs et, globalement, il vous faudra lancer de jolis dés à six faces pour savoir ce qui se passe en sachant que le chaos n'est jamais très loin. Ces règles existent pour vous aider à contenir et à gérer ce chaos, mais pas entièrement le maîtriser, car qui peut contrôler ce que font les dés ?

Pour découvrir comment fonctionne le jeu, abordons quelques éléments de base.

LES PRINCIPAUX RÔLES

Il y en a deux : celui de joueur et celui de maître de jeu. Les joueurs ont chacun un personnage qui les représente dans le jeu (un **personnage joueur** ou PJ). Ce sont ces personnages qui vont vivre des aventures, explorer le monde, chercher des shadowruns (runs dans le jargon) à effectuer et utiliser leurs compétences pour réussir leurs missions. Avec un peu de chance. Et en évitant de mourir. Dans tous les cas, le **maître de jeu** (ou MJ) déroule son histoire en plantant le décor et en contrôlant un certain nombre de personnages (les **personnages non joueurs** ou PNJ) que les personnages joueurs vont rencontrer et avec lesquels ils vont interagir. Le maître de jeu fait progresser l'intrigue en proposant aux personnages joueurs des motivations et des oppositions pour que le récit soit intéressant.

COMMENT LES JOUEURS ET LE MAÎTRE DE JEU S'ORGANISENT-ILS ?

Le but d'un jeu de rôle est de rassembler des joueurs, un maître de jeu et des dés pour raconter une histoire pleine de rebondissements et de moments dramatiques. Le rôle du maître de jeu est d'aider les joueurs à voir se dérouler l'histoire et les dés sont là pour illustrer le côté aléatoire des événements. Parfois les runners l'emporteront de justesse, parfois ils échoueront et devront se démener pour s'en sortir et parfois ils accompliront un tel exploit que les gens en parleront encore plusieurs années plus tard. Tous ces éléments peuvent permettre de vivre une expérience de jeu mémorable, aussi il revient à tous de jouer afin que l'intrigue se déroule de manière amusante et inoubliable. Les parties ont tendance à être plus agréables quand tout le monde cherche avant tout à s'amuser collectivement au lieu de se focaliser sur des objectifs individuels au détriment de ceux des autres joueurs. Le chapitre **Maîtriser le jeu** aborde plus en détails la manière dont un maître de jeu peut constituer des intrigues et créer un environnement agréable pour tous.

QUE SE PASSE-T-IL AU COURS D'UNE PARTIE DE SHADOWRUN ?

Un joyeux bordel ! En résumé, les personnages joueurs, qui forment une équipe, sont engagés par M. Johnson (le pseudonyme utilisé par les gens qui en engagent d'autres pour effectuer des runs), étudient attentivement tous les éléments de la mission, préparent le terrain puis exécutent leur plan. En fonction de la complexité du travail, cela peut nécessiter plusieurs séances de jeu. La manière dont ils accomplissent le run, les gens qu'ils aident et ceux auxquels ils nuisent sont autant d'éléments qui peuvent avoir des répercussions sur leurs prochaines missions et le développement de multiples intrigues.

Au cours d'une séance de jeu, les joueurs seront confrontés à des obstacles ou auront la possibilité d'utiliser leurs compétences pour atteindre leur objectif. C'est dans ces moments-là qu'on utilise les dés !

QUELS SONT LES DÉS UTILISÉS ?

Des dés à six faces. Uniquement. Parfois un, deux ou trois dés, parfois une petite poignée et d'autres fois une grosse poignée de dés. Jusqu'à au moins vingt dés si vous êtes vraiment doué. Dans ce livre, un dé à six faces est abrégé en D6 avec parfois un chiffre devant qui vous indique combien de dés lancer ; aussi, « 3D6 » signifie trois dés à six faces.

FAUT-IL OBTENIR DES RÉSULTATS ÉLEVÉS OU FAIBLES ?

Élevés. La plupart du temps, vous ne faites pas le total de tous les dés. Au lieu de cela, vous comptez le nombre de 5 et de 6 que vous avez obtenu. On appelle ça compter les **succès**. Vous devez aussi déterminer le nombre de 1 obtenus. Si plus de la moitié des dés affichent un 1, il y a une **complication** ou un **échec critique** ; voir p. 40 pour plus d'informations. Si vous obtenez plus de succès que nécessaire pour réussir un test, le nombre de succès supérieur au nombre requis est appelé **succès net**.

Dans certains cas (plus spécifiquement l'Initiative ; voir p. 43), vous ferez le total des résultats de vos dés au lieu de compter les succès. Dans ce cas, obtenir de bons résultats reste préférable.

COMMENT SAVOIR COMBIEN DE DÉS JE DOIS LANCER ?

Le nombre de dés que vous lancez s'appelle votre **réserve de dés**. Pour la constituer, vous vous référez généralement à une **compétence** (p. 43) et à un **attribut associé** (p. 42). Tous deux ont des valeurs numériques. En additionnant ces nombres, vous obtenez le nombre de dés que vous lancez. Pour certains jets, vous additionnerez seulement deux attributs ou deux fois le même attribut, voire un seul dans certains cas précis.

Bien entendu, il existe des modificateurs et des ajustements en fonction d'une variété de circonstances. C'est bien pour ça qu'il existe un livre de règles ! Mais si vous vous rappelez cette manière de constituer votre réserve de dés, vous saurez comment faire dans la plupart des circonstances.

COMMENT SAVOIR, AUX RÉSULTATS DE MA RÉSERVE DE DÉS, SI J'AI RÉUSSI OU NON ?

Excellente question ! Pour y répondre, il nous faut évoquer les **tests**. Nous allons donc nous y employer maintenant !

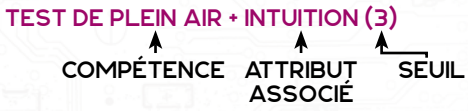
TESTS

Dans une partie de *Shadowrun*, à un moment ou un autre, vous tenterez quelque chose avec votre personnage que d'autres ou les lois de l'univers, ou les deux, ne voudront pas que vous accomplissiez. Pour savoir si vous réussirez ou non, vous allez devoir effectuer un test au cours duquel vous constituez une réserve de dés, que vous lancez. Il y a trois types de tests de base : simples, opposés et étendus.

TESTS SIMPLES

Au cours d'un test simple, vous lancez les dés de votre réserve, vous comptez les succès et vous regardez si vous égalez ou si vous surpassez le **seuil** de succès déterminé par le maître de jeu. Le maître de jeu détermine ce seuil en se basant sur la table **Guide des seuils** et sur des suggestions ou des conseils définis par les règles. Si vous obtenez un nombre de succès supérieur ou égal au seuil, l'action réussit ; dans certains cas, le nombre de **succès nets** (le nombre de succès au-delà du seuil) peut avoir une importance.

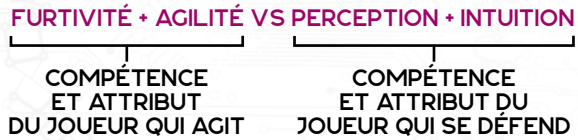
Ce test simple est rédigé comme suit :



TESTS OPPOSÉS

Au cours d'un test opposé, un autre personnage, un objet, un appareil ou une entité essaie (activement ou passivement) de résister à l'action de votre personnage et il vous faut donc obtenir un meilleur résultat que cet adversaire. Dans un test opposé, deux camps lancent les dés et comparent leurs succès. Celui qui en obtient le plus l'emporte. Les égalités sont le plus souvent tranchées en faveur de l'agresseur, s'il a obtenu au moins un succès, mais cela peut changer s'il faut des succès nets pour obtenir un effet particulier. Pour ces tests, la différence entre le meilleur résultat et le moins bon résultat détermine les succès nets qui ont souvent une conséquence sur l'action ; par exemple, en combat, les succès nets d'un attaquant sont ajoutés à la Valeur de Dommages de son attaque.

Un test opposé est rédigé comme suit :

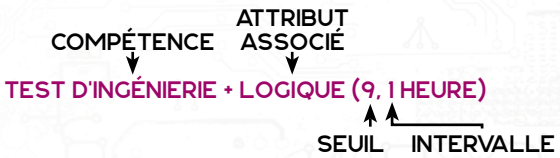


TESTS ÉTENDUS

Les tests simples et opposés sont utilisés pour des actions qui sont effectuées et résolues rapidement, généralement en quelques secondes. Les tests étendus concernent des activités plus longues et bien plus complexes comme réparer une voiture ou établir une backdoor (un accès illégal) dans un serveur de la Matrice. Pour les tests étendus, on utilise comme pour les tests simples une réserve de dés et un seuil mais ce seuil ne doit pas nécessairement être atteint en un seul

jet de dés (et bien souvent c'est impossible). Le joueur peut effectuer plusieurs jets avec sa réserve de dés, qu'il réduit de 1 dé à chaque lancer après le premier, jusqu'à ce qu'il cumule suffisamment de succès (en totalisant les succès de tous ses jets) pour atteindre ou dépasser le seuil (ou qu'il n'ait plus de dé à lancer). Avec chaque jet, il s'écoule un certain temps. Ce temps est désigné sous le terme **intervalle** et il est indiqué dans la présentation de chaque test étendu. Pour déterminer le seuil et l'intervalle, on peut utiliser les tables **Seuils et Intervalles des tests étendus**.

Un test étendu est rédigé comme suit :



SEUILS ET INTERVALLES DES TESTS ÉTENDUS

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	6
Moyenne	12
Difficile	18
Très difficile	24
Extrême	30+
TÂCHE	**INTERVALLE DE TEMPS**
Très rapide	1 round
Rapide	1 minute
Courte	10 minutes
Moyenne	30 minutes
Longue	1 heure
Très longue	1 jour
Extrêmement longue	1 semaine
Titanesque	1 mois

TESTS D'ÉQUIPE

Les tests d'équipe sont un peu différents des autres tests car ils viennent en complément d'un autre test. Les shadowrunners travaillent en équipe, aussi les tests d'équipe leur donnent la possibilité de s'entraider.

Pour effectuer un test d'équipe, il faut choisir un des protagonistes comme leader et tous les autres sont ses assistants. Ils effectuent tous le même test, c'est-à-dire le test qu'ils tentent de surmonter ensemble. Aussi, s'ils tentent de réparer ensemble le Bulldog Step-Van de l'équipe, ils effectuent tous un test d'Ingénierie + Logique. Les assistants effectuent leur jet en premier ; chacun de leur succès est converti en un dé supplémentaire dans la réserve de dés du leader. Le nombre total de dés ajoutés par les assistants ne peut être supérieur au rang de compétence applicable du leader (ou le plus élevé de ses attributs, si c'est un test impliquant deux attributs).

Une complication sur le jet d'un assistant doit provoquer une distraction significative au cours de la prochaine action ou des prochaines actions en empêchant le gain ou l'utilisation de points d'Atout pendant un à trois rounds.

GUIDE DES SEUILS

1. [Très facile] **Tâche simple légèrement plus difficile que marcher et parler.** Tirer sur un bâtiment proche.
2. [Facile] **Plus complexe mais toujours de l'ordre du quotidien.** Une tâche qu'une personne moyenne peut accomplir régulièrement. Tirer sur un bâtiment proche tout en courant.
3. [Normale] **Base de départ normale des tests simples.** Suffisamment complexe pour nécessiter une compétence. Les shadowrunners sont censés être plus compétents qu'une personne normale, et c'est sur quoi se basent les seuils présentés ici. Tirer sur une fenêtre d'un bâtiment proche.
4. [Assez difficile] **Plus impressionnant et difficile à accomplir.** Tirer sur un ennemi derrière la vitre d'un bâtiment proche.
5. [Difficile] **Délicat, le genre de choses qui ne peut être accompli que par des gens qui ont travaillé leurs compétences.** Tirer sur un ennemi derrière la vitre d'un bâtiment à portée moyenne.
6. [Très difficile] **Prouesse que peu de gens pourraient accomplir régulièrement.** Tirer sur un ennemi derrière la vitre d'un bâtiment à portée longue.
7. [Extrêmement difficile] **Accomplissement remarquable même parmi l'élite, démontre un niveau de compétence assez rare.** Tirer sur un ennemi derrière la vitre d'un bâtiment à portée longue tout en courant.

TEST D'ÉQUIPE ET INITIATIVE

Pour faire un test d'équipe tout en agissant dans l'ordre d'initiative (voir p. 43), tous les personnages qui assistent le leader doivent utiliser l'action majeure Assister au moment où le leader fait son test. Assister est une action libre, ce qui signifie qu'elle peut être effectuée en dehors du tour du personnage (voir p. 48). Les joueurs dont le tour se produit avant celui du leader doivent s'assurer de garder une action majeure disponible s'ils veulent participer au test d'équipe.

COMPLICATIONS ET ÉCHECS CRITIQUES

Si plus de la moitié des dés que vous avez lancés affichent un 1, vous avez obtenu une complication. S'il y a complication et que vous n'avez obtenu aucun succès au cours de votre test, c'est un échec critique.

COMPLICATION

Une complication signifie que quelque chose s'est mal passé. Il doit s'agir d'un problème embêtant mais pas désastreux ; vous lâchez une arme après l'avoir utilisée ou vous oubliez un court moment votre nom d'emprunt après avoir trompé quelqu'un avec votre déguisement. Si vous avez obtenu assez de succès, un test avec une complication peut même être réussi. La complication n'annule pas la réussite, mais elle provoque un problème ultérieur qu'il vous faut régler.

ÉCHEC CRITIQUE

Un échec critique est bien pire qu'une complication. C'est la balle perdue qui rate sa cible et ricoche avant de toucher un de vos équipiers ou c'est la tentative de piratage de la Matrice au cours de laquelle votre nom, votre photo et votre localisation sont directement envoyés au Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire. Il doit s'agir d'une situation difficile, et qui peut même avoir des répercussions durables, mais cela ne doit pas être non plus fatal ou pénaliser le personnage à un tel point qu'il devienne inintéressant à jouer (un magicien qui a perdu de manière permanente plusieurs points de Magie est un exemple d'échec critique qui n'est pas amusant). Utilisez les échecs critiques pour faire progresser l'histoire de manière dramatique sans pousser les joueurs dans le désespoir.

ACHETER DES SUCCÈS

Parfois, un joueur peut ne pas avoir envie de se fier aux caprices des dés et il estime avoir une réserve de dés suffisante avec une tâche suffisamment facile pour pouvoir acheter des succès au lieu de lancer les dés. Pour cela, vous déterminez normalement votre réserve de dés et vous appliquez un succès tous les quatre dés, en arrondissant à l'inférieur. Cependant, c'est tout ou rien ; soit vous utilisez tous vos dés pour acheter des succès, soit vous n'en utilisez aucun. Quand on achète des succès, on ne peut utiliser de points d'Atout et il faut l'accord du maître de jeu. Cela ne devrait pas être possible quand une complication ou un échec critique pourrait avoir un impact significatif sur le résultat d'un test.

RÉESSAYER

Parfois, vous lancez vos dés et ils ne font pas ce que vous attendez d'eux. Stupides dés. Naturellement, tant que des flics ne vous pourchassent pas ou que des gangers ne vous tirent pas dessus, vous voudrez en général réessayer. C'est autorisé, mais réessayer un test alors que les circonstances n'ont pas changé impose un malus de -2 dés. Chaque nouvelle tentative impose un nouveau malus de -2 dés. Après une pause « suffisante » (le maître de jeu décide du temps nécessaire), la réserve de dés est restaurée.

Ce malus ne s'applique pas aux actions de combat puisque chaque attaque est considérée comme une nouvelle action indépendante et non une nouvelle tentative.

APTITUDES DES PERSONNAGES

La présentation des tests a mentionné des compétences et des attributs des personnages joueurs, qui sont deux éléments fondamentaux des personnages dans *Shadowrun*. Nous allons les aborder dans cette section ainsi que d'autres aspects importants.

ATTRIBUTS

Ce sont les caractéristiques de base des personnages. Ils représentent les caractéristiques naturelles que les personnages ont développées par leur labeur, les outils qu'ils combinent à leurs compétences pour accomplir des tâches. Vous trouverez plus de détails au sujet des attributs, y compris l'échelle des rangs d'attributs, dans le chapitre **Création de personnage** (p. 58). Les attributs se répartissent en trois groupes : physiques, mentaux et spéciaux.

Différentes choses modifient les attributs, comme les sorts et les équipements, mais un attribut modifié d'un personnage ne peut jamais être supérieur à son maximum augmenté, soit son rang d'attribut actuel +4. Si un personnage joueur voit un de ses attributs mentaux ou physiques ajusté à 0 à cause de la magie ou d'autres effets, il s'effondre car soit son corps, soit son esprit ne dispose plus du minimum requis pour fonctionner. Le personnage est neutralisé jusqu'à ce qu'il regagne au moins 1 rang dans cet attribut.

ATTRIBUTS PHYSIQUES

Les attributs physiques sont :

CONSTITUTION

Cet attribut représente la robustesse générale d'un individu, son intégrité physique et sa santé. Il est souvent lié à la taille (les trolls, voir p. 62, ont souvent une valeur de Constitution élevée), mais ce n'est pas toujours vrai. Les nains ont généralement un rang de Constitution supérieur à celui des humains. La Constitution s'utilise pour résister aux poisons ou aux dommages, par exemple.

AGILITÉ

Cet attribut représente l'agilité, la vitesse, la souplesse et la coordination. C'est un attribut important en combat ainsi que pour toutes les activités athlétiques.

RÉACTION

Tandis que l'Agilité se rapporte à la vitesse, la Réaction mesure la rapidité d'action, la capacité de réagir vite. C'est un des attributs défensifs fondamentaux et on l'utilise aussi pour le pilotage et le contrôle des véhicules et des drones.

FORCE

C'est la puissance physique brute, la capacité de porter, de soulever ainsi que la puissance de frappe. Cet attribut est utilisé avec les tests d'Athlétisme et il est important pour les tests de combat à mains nues. La Force influe sur les dommages et le Score Offensif au corps à corps, tel que détaillé dans les chapitres **Combat** et **Équipement**.

ATTRIBUTS MENTAUX

Les attributs mentaux sont :

VOLONTÉ

Cet attribut représente la capacité d'un personnage à persévérer, à ne pas être dupé et à surmonter la souffrance et bien d'autres obstacles auxquels il est confronté dans le Sixième Monde. C'est un attribut très important pour les personnages utilisant la magie qui en ont besoin pour canaliser le mana et leur énergie magique ; il est aussi important pour résister à certaines attaques et aux illusions.

LOGIQUE

C'est la partie froide du cerveau qui calcule posément, la rationalité, l'analyse et la capacité à résoudre des problèmes. Les deckers et les technomanciens l'utilisent souvent et cet attribut est utile pour comprendre des schémas ou des énigmes ainsi que d'autres tâches.

INTUITION

À la logique ce que le yin est au yang (ou probablement l'inverse), l'Intuition représente l'instinct, l'inspiration soudaine, l'idée lumineuse qui semble n'avoir aucun sens mais qui fonctionne tout de même. L'Intuition aide les personnages à réagir aux dangers, à percevoir les menaces et à résister à certaines menaces magiques.

CHARISME

Cet attribut définit l'attirance que vous exercez sur les autres. Que vous utilisiez votre apparence, vos dons d'orateur, votre sens de la mode, votre puissance brute ou une combinaison de ces éléments, le Charisme représente votre force de persuasion pour convaincre les gens d'agir comme vous le préconisez. Les runners axés sur les relations sociales, les faces, dépendent du Charisme.

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

Les attributs spéciaux sont :

ATOUT

Cet attribut vital mesure l'indéfinissable, un facteur jouant un rôle important dès le début d'une situation. C'est une combinaison de chance, de goût du risque, de témérité et de mépris du bon sens qui permet aux shadowrunners de rester en vie quand d'autres n'auraient pas eu cette chance. L'Atout est suffisamment important pour bénéficier de sa propre section détaillée (p. 49).

MAGIE

Tous les personnages ne possèdent pas cet attribut ; il ne sert qu'à ceux qui utilisent la magie et qu'on appelle les Éveillés. Il mesure leur capacité à canaliser le mana pour produire des effets spectaculaires.

RÉSONANCE

Comme pour la magie, tous les personnages n'ont pas cet attribut. Il est exclusivement réservé aux technomanciens, des personnages qui accèdent et interagissent avec la Matrice grâce à la seule puissance de leur esprit. Cet attribut mesure leur capacité de manipulation de la Matrice.

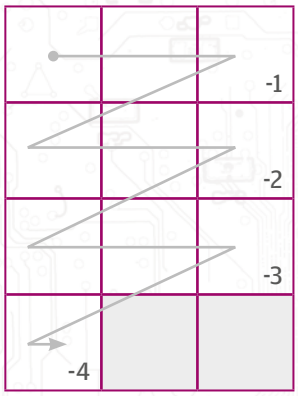
ESSENCE

Tous les personnages ont cet attribut et son rang initial est de 6. Il sert à mesurer la quantité de cyberware, de bioware et d'autres augmentations dont peut bénéficier un personnage. En effet, un organisme métahumain ne peut en accepter qu'une certaine quantité avant de perdre cette étincelle qui fait la différence entre le vivant et la machine. Cet attribut existe principalement en raison de l'incompatibilité entre la magie et la technologie ; le mana s'écoule mal à travers la technologie, aussi plus l'Essence du personnage décline, plus ses capacités magiques sont réduites. Plus précisément, à chaque fois que son Essence tombe en-dessous d'un nombre entier, le personnage perd un point de Magie ou de Résonance et le rang maximal de ces deux attributs est aussi réduit de un. De plus, certaines formes de magie, particulièrement la magie des soins, sont de moins en moins efficaces au fur et à mesure que le personnage gagne des augmentations. Si son Essence descend à zéro, le personnage meurt.

MONITEURS D'ÉTAT

Les Moniteurs d'état mesurent la santé de votre personnage. Chaque personnage en a deux : un Moniteur de dommages physiques et un Moniteur de dommages étourdissants. Chaque Moniteur d'état est représenté par une grille constituée de rangées de trois cases (voir exemple à droite). Votre Moniteur de dommages physiques dispose de (Constitution/2, arrondi au supérieur) + 8 cases tandis que votre Moniteur de dommages étourdissants dispose de (Volonté/2, arrondi au supérieur) + 8 cases. Quand toutes les cases d'une rangée sont cochées sur l'un ou l'autre des Moniteurs, le personnage subit un malus de -1 dés à tous ses tests sauf la résistance aux dommages. Chaque rangée remplie sur chaque moniteur augmente le malus de 1 point. Quand l'un ou l'autre des moniteurs est entièrement rempli, le personnage est inconscient. Si votre Moniteur de dommages étourdissants est rempli, tous les dégâts supplémentaires deviennent des dégâts physiques ; si votre Moniteur de dommages physiques est plein, les dégâts physiques supplémentaires sont du surplus (voir pp. 123-125). Si un personnage subit (Constitution × 2) cases de surplus de dommages, il ne peut plus être soigné et meurt.

Moniteur de dommages physiques



COMPÉTENCES

Les compétences sont d'autres capacités qui viennent se greffer à vos attributs. Elles représentent ce que vous avez appris, les choses que vous connaissez grâce à l'entraînement et à la pratique. On utilise les compétences pour tirer avec des armes, échapper à la vigilance des gardes, charmer un officier de sécurité renfrogné, piloter une voiture pour prendre la fuite et bien d'autres choses encore... tellement de choses qu'il y a tout un chapitre consacré aux compétences à partir de la p. 98. Les compétences ont un rang compris entre 1 et 9. Elles peuvent être modifiées par des sorts, des équipements et d'autres effets mais sans dépasser la valeur maximale de +4 dés, une fois pris en compte tous les modificateurs, positifs comme négatifs.

INITIATIVE

Souvent, dans les jeux de rôle, la plupart des activités peuvent être effectuées librement, les personnages agissent quand ils ont besoin de le faire, sans qu'il y ait besoin d'avoir recours à un strict ordre du tour. Parfois, principalement en combat, un ordre de tour strict est nécessaire et la caractéristique Initiative aide à déterminer cet ordre. L'Initiative est composée de deux éléments : Le premier est un nombre, le **rang d'initiative**, qui est déterminé en additionnant la Réaction à l'Intuition (il peut être augmenté par d'autres facteurs comme les augmentations). Le second élément correspond aux **dés d'initiative**, le nombre de D6 qu'un joueur lance pour déterminer son **score d'initiative** au début d'une rencontre. Au lieu de compter les succès, le joueur fait le total de tous ses dés d'initiative auquel il ajoute son rang d'initiative afin d'obtenir son score d'initiative pour cette rencontre. Le nombre de dés d'initiative d'un personnage est au début de 1, mais il peut en avoir plus grâce à des augmentations, des sorts et d'autres effets. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 dés d'initiative.

SCORE OFFENSIF (SO)

Quand un personnage passe à l'offensive, soit il combat à mains nues, soit il bénéficie d'une arme pour l'aider à infliger des dommages. Une arme est définie par une combinaison de puissance d'arrêt, de précision et de compensation de recul (pour les armes à feu) qui augmentent son efficacité globale. Tout cela est pris en compte dans son **Score Offensif**. Le Score Offensif d'un personnage quand il combat à mains nues est égal à Force + Réaction. Le Score Offensif des armes est indiqué dans le chapitre **Équipement**. Enfin, la Force du personnage s'ajoute au Score Offensif des armes de mêlée.

SCORE DÉFENSIF (SD)

C'est un élément important des combats puisqu'il représente la résistance d'un personnage et de l'armure qu'il porte face aux attaques. Le **Score Défensif** est déterminé par votre Constitution, l'armure portée et d'autres effets comprenant les augmentations et la magie.

TRAITS

Les personnages ont souvent des caractéristiques innées ou qui sont la conséquence d'expériences passées et qui définissent ce qu'ils sont actuellement. Ces éléments sont représentés par les **traits** qui peuvent être positifs ou négatifs, c'est-à-dire pouvant octroyer des avantages ou des pénalités. Les traits sont abordés en détails p. 73.

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez être doué, vous pouvez être compétent, mais parfois, vous avez besoin des bons outils pour accomplir votre mission. Voici quelques catégories

d'équipements utilisés par les shadowrunners ; tous sont abordés plus en détails dans la section consacrée aux équipements à partir de la p. 254.

AUGMENTATIONS

Les augmentations sont des modifications du corps qui amplifient d'un certain niveau les capacités d'un individu. Il peut s'agir d'un membre qui augmente la force ou l'agilité, de plaques d'armure incorporées à la peau ou encore de glandes ou d'organes de substitution qui améliorent des capacités existantes ou en octroient de nouvelles. Les augmentations sont détaillées à partir de la p. 290.

ÉQUIPEMENTS DIVERS

Il existe de nombreux types d'équipements y compris des commlinks, d'autres appareils électroniques, des outils d'effraction et d'intrusion et bien d'autres encore. Tous ces équipements sont regroupés sur la fiche de personnage.

ARMES

Vous pouvez être le genre de runner qui pense qu'un bon run est un run au cours duquel aucune balle n'est tirée, ou vous pouvez être le type de runner qui mesure sa réussite au nombre d'explosions au cours d'une mission. Dans un cas comme dans l'autre, vous avez besoin d'une arme, qu'elle soit votre première option ou votre dernier recours. Les armes sont détaillées à partir de la p. 258 et elles sont indiquées séparément sur la fiche de personnage puisqu'on y fait souvent référence. Qu'est-ce que vous voulez qu'on y fasse ? C'est un monde violent.

CONTACTS

Les shadowrunners ont leur équipe pour les aider mais ils ont d'autres ressources : ils ont des contacts, le réseau de gens qui les aide à obtenir leurs équipements, à rassembler des informations et à faire en sorte que le travail soit fait. Les contacts sont abordés plus en détail p. 241.

STYLE DE VIE

Que vous ayez travaillé toute la nuit sur une mission ou que vous souhaitiez décompresser après une longue journée de run, chaque shadowrunner a besoin d'un endroit où se reposer. Et de quoi manger quand il y est. Le style de vie d'un shadowrunner représente le coût dont il doit s'acquitter pour rester en vie, se nourrir suffisamment et être à l'abri afin d'être prêt à combattre un autre jour. Cet aspect est expliqué plus en détails p. 253.

APTITUDES SPÉCIALISÉES

Les éléments précédents sont communs à presque tous les personnages de *Shadowrun*, mais certaines choses sont réservées aux personnages spécialisés, notamment les Éveillés et ceux qui se focalisent sur la Matrice. Ces aptitudes spécialisées incluent : les **sorts** utilisés par les magiciens (p. 135), le **grade d'initié** d'un magicien (p. 169), la métamagie (p. 169), les pouvoirs d'adeptes (p. 159), les cyberdecks (p. 176), les programmes (p. 187), les formes complexes (p. 191) et les échos (p. 197).

TIMING DU COMBAT ET ACTIONS

Quand le rythme s'accélère et qu'un combat éclate, il est bon de savoir qui agit en premier, combien de temps s'écoule et ce que vous pouvez faire de ce temps.

Quand c'est votre tour et que vous devez décrire ce que fait votre personnage, vos actions se déroulent au cours d'un **round de combat**. Un round de combat dure environ 3 secondes dans l'univers de jeu. Tous les protagonistes, les personnages joueurs et les personnages non joueurs, ont un unique **tour de jeu** pendant ce round.

Au début de chaque round de combat, vous disposez d'un certain nombre d'actions à utiliser pendant le round. Il y a deux catégories d'actions : mineures et majeures. Le potentiel d'actions de base pour chaque personnage est de 1 **action mineure** et 1 **action majeure** par round de combat. Les joueurs gagnent 1 action mineure supplémentaire pour chaque dé d'initiative de leur réserve, avec un maximum de 5 dés d'initiative et donc 6 actions mineures. Les joueurs peuvent échanger des actions mineures et des actions majeures, en utilisant une action majeure pour effectuer une action mineure ou en utilisant 4 actions mineures pour effectuer 1 action majeure (pouvant permettre d'effectuer une seconde attaque au cours du même tour d'un joueur). Une note accompagne chaque action pour savoir quand on peut l'effectuer ; c'est soit au moment de l'**initiative** du joueur (I) soit un choix **libre** à n'importe quel moment (L). Les actions d'**Initiative** ne peuvent être effectuées que pendant

EXEMPLE D'ACTION

Yu, face sachant être discret, s'infiltre dans un centre de recherche corporatiste pour voler un prototype high tech. Des agents de sécurité se trouvent entre le bâtiment et lui, il va donc devoir faire en sorte d'échapper à leur vigilance sans déclencher une alarme. Il décide qu'un assaut discret sera le plus efficace, aussi le MJ décrète une initiative pour les gardes et pour Yu.

Au tour de Yu, il décide d'utiliser une action Se déplacer pour se rapprocher de sa destination. Il atteint l'angle du bâtiment dans lequel il veut pénétrer et utilise l'action Se mettre à couvert pour bénéficier d'un peu de protection. Il n'a pas d'arme en main, mais il a un pistolet Ares Light Fire 75 avec silencieux et balles gel qu'il peut préparer avec une action Dégainer rapidement. Ce sont trois actions mineures. Pour sa dernière action mineure, et afin de continuer à bénéficier de son couvert tout en attaquant, Yu décide d'utiliser Attaquer depuis un couvert conjointement avec l'action majeure Attaquer.

Il utilise son action majeure en dernier mais il aurait pu faire autrement. Il aurait pu utiliser Dégainer rapidement pour préparer son arme, puis tirer avec avant de Se déplacer, de Se mettre à couvert, de Se coucher au sol ou même d'Esquiver en fonction de la manière dont s'est déroulée l'attaque. C'est au joueur de choisir l'ordre de ses actions.

le tour du joueur tandis que les actions **Libres** peuvent être effectuées n'importe quand. Notez cependant que pour pouvoir effectuer une action Libre, vous devez avoir encore une action en réserve durant ce round. Si vous les avez toutes utilisées lors de votre tour, vous ne pouvez pas en utiliser d'autres plus tard. Aussi, parfois, si vous agissez tôt, il peut être intéressant de conserver une action pour plus tard au cours du round. Notez que les actions ne se conservent pas de round en round à moins qu'une règle ne le permette explicitement.

En plus de ces actions, on peut parler et converser pendant trois secondes ; s'il y a un doute sur la durée d'un échange verbal, utilisez un chronomètre !

Notez que les actions magiques et matricielles spécialisées sont listées ici et décrites pp. 131 et 181 respectivement.

ACTIONS MINEURES

Ces actions nécessitent généralement peu de concentration ou un simple geste ou une réflexion rapide. Un élément distinctif des actions mineures, c'est que, généralement, elles ne nécessitent pas de test. Cela ne signifie pas pour autant que dans une situation tendue et vraiment critique, le maître de jeu ne demandera pas un test. Cela signifie juste que, généralement, tant que vous disposez d'une action à utiliser, vous pouvez effectuer cette tâche en vous contentant de l'annoncer.

AJUSTER (I)

Le personnage gagne un bonus de +1 dé en utilisant cette action. Cette action ne peut être choisie qu'une seule fois par round de combat mais si le bonus n'est pas utilisé, il est toujours valable pour le prochain round de combat et peut donc être combiné avec des actions prises au cours de plusieurs rounds de combat. Si un personnage utilise son tour de jeu sans choisir les actions Ajuster ou Attaquer, tout bonus issu de rounds précédents est perdu. Le bonus maximum à la réserve de dés en utilisant cette action est égal à la Volonté du personnage. Un personnage peut utiliser l'action Ajuster avec une arme prête, qu'il s'agisse d'une arme à feu, d'un arc, d'une arbalète, d'une arme de jet ou d'une arme à distance exotique.

Si le personnage utilise un système d'agrandissement de l'image ou une lunette de visée, l'action Ajuster doit être utilisée pour préparer le tir afin de bénéficier du bonus de l'équipement. Dans ce cas, la première action Ajuster n'octroie aucun bonus supplémentaire à part de permettre l'utilisation de ces équipements/modifications.

ACTIONS

ACTIONS MINEURES		ACTIONS MAJEURES
Ajuster (I)	Recharger un smartgun (I)	Assister (L)
Attaquer depuis un couvert (I)	Se coucher (I)	Attaquer (I)
Attaques multiples (I)	Se déplacer (I)	Contrôler drone à distance (I)
Bloquer (L)	Se jeter par terre (L)	Défense totale (L)
Changer le mode d'un appareil (L)	Se mettre à couvert (I)	Observer attentivement (I)
Cibler (I)	Se relever (I)	Plonger (rigger) (I)
Commander un drone (I)		Préparer une arme (I)
Dégainer rapidement (I)		Ramasser/poser un objet (I)
Esquiver (L)		Recharger une arme (I)
Éviter (L)		Sprinter (I)
Faire trébucher (I)		Utiliser un appareil simple (I)
Intercepter (L)		Utiliser une CCR (I)
Lâcher un objet (L)		Utiliser une compétence (I)

ACTIONS MAGIQUES

ACTIONS MINEURES	ACTIONS MAJEURES
Activer (Désactiver) un focus (I) (p. 157)	Bannir un esprit (I) (p. 151)
Déclencher une préparation (I) (p. 152)	Contrer un sort (L) (p. 146)
(Commande)	Invoquer un esprit (I) p. 150)
Commander un esprit (I) (p. 151)	Lancer un sort (I) (p. 135)
Modifier sa perception (I) (p. 162)	Purifier (I) (p. 162)
	Se manifester (I) (p. 163)
	Se projeter dans l'astral (I) (p. 162)

ACTIONS MATRICIELLES

ACTIONS MINEURES	ACTIONS MAJEURES
Changer son icône (I) (p. 182)	Brouiller des signaux (I) (p. 181)
Changer de mode d'interface (I) (p. 182)	Contrôler un appareil (I) (p. 182)
Entrer/sortir d'un serveur (I) (p. 183)	Crypter un fichier (I) (p. 182)
Envoyer un message (L) (p. 183)	Décrypter un fichier (I) (p. 182)
Percevoir la Matrice en RV (I) (p. 184)	Défense matricielle totale (L) (p. 182)
Reconfigurer les attributs matriciels (I) (p. 185)	Désamorcer une bombe matricielle (I) (p. 182)
	Éditer un fichier (I) (p. 183)
	Effacer une signature matricielle (I) (p. 183)
	Empêtrer (I) (p. 183)
	Forcer l'accès (I) (p. 183)
	Formater un appareil (I) (p. 183)
	Fureter (I) (p. 184)
	Imiter un ordre (I) (p. 184)
	Percevoir la Matrice (I) (p. 184)
	Pic de données (I) (p. 184)
	Planter un programme (I) (p. 184)
	Plonger dans un appareil riggé (I) (p. 184)
	Poser une bombe matricielle (I) (p. 185)
	Rebooter un appareil (I) (p. 185)
	Recherche matricielle (I) (p. 185)
	Rechercher une empreinte numérique (I) (p. 185)
	Se cacher (I) (p. 185)
	Se débrancher (I) (p. 185)
	Sonder l'accès (I) (p. 186)
	Traquer une icône (I) (p. 186)
	Utiliser une backdoor (I) (p. 186)
	Vérifier son Score de Surveillance (I) (p. 186)

ATTAQUER DEPUIS UN COUVERT (I)

Cette action doit être effectuée conjointement avec une action Attaquer lorsque le personnage bénéficie de l'état Couvert et souhaite le conserver.

ATTAQUES MULTIPLES (I)

Un personnage peut attaquer plusieurs adversaires s'il a assez de munitions, qu'ils sont à portée et que la position des cibles le permet. Répartissez votre réserve de dés entre ces cibles ou, si vous utilisez deux méthodes d'attaque différentes, utilisez la moitié de votre réserve de dés pour chaque méthode en arrondissant à l'inférieur. Cette action doit être utilisée avec l'action majeure Attaquer.

BLOQUER (L)

Un personnage peut ajouter sa compétence de Combat rapproché à un unique test de défense au corps à corps. Le jet doit être effectué au moment où l'action est utilisée.

CIBLER (I)

Des actions d'Atout permettent des ciblages très spécifiques sans malus aux dés ou avec des malus réduits mais, sinon, vous pouvez augmenter la Valeur de Dommages de votre attaque de 2 points en subissant un malus de -4 dés. Cette action doit être combinée avec l'action Attaquer.

CHANGER LE MODE D'UN APPAREIL (L)

Un personnage peut utiliser une action mineure pour activer, désactiver ou changer le mode de n'importe quel appareil qui est connecté à une interface neurale directe (IND), que ce soit par un câble ou sans fil. Cette action inclut l'activation ou la désactivation d'un cyberware, la modification du mode de tir d'un smartgun, le réglage d'un commlink en mode silencieux, la désactivation du mode sans fil d'un appareil et ainsi de suite.

EXEMPLE D'ACTION BLOQUER

Caboose et Whitney affrontent deux hommes de main d'un gang. Ils sont tous les deux très rapides et agissent donc avant les hommes de main. Caboose décide de Se déplacer, de Dégainer rapidement une arme, d'Ajuster, de Cibler et d'Attaquer en utilisant toutes ses actions du round. Whitney est un peu plus économe. Elle décide de Se déplacer, d'Ajuster et d'Attaquer mais conserve deux actions mineures. Les hommes de main agissent après. Le premier attaque Whitney et cette dernière décide de Bloquer. Sa Réaction est de 4 et son Intuition de 3 aussi son test de défense serait normalement de 7 mais elle a une compétence Combat rapproché de 5 aussi elle peut lancer 12 dés. Elle obtient 5 succès à son test de défense contre les 4 succès de l'homme de main, aussi son action Bloquer a fonctionné.

Si l'autre homme de main décide d'attaquer Caboose, ce dernier ne pourra pas Bloquer puisqu'il n'a plus d'action mineure. Si l'homme de main attaque Whitney, cette dernière peut choisir de Bloquer ou de ne pas le faire si elle veut conserver cette action mineure pour plus tard. Mais puisqu'il n'y a pas d'autres attaquants, l'utiliser maintenant est préférable à la gâcher.

COMMANDER UN DRONE (I)

Un personnage peut donner un ordre à un drone qu'il contrôle. S'il contrôle plusieurs drones grâce à une console de commande pour rigger (CCR), le même ordre peut être donné à tous les drones. Si chaque drone doit recevoir un ordre différent, cela requiert plusieurs actions mineures.

DÉGAINER RAPIDEMENT (I)

Avec cette action mineure, un personnage peut dégainer rapidement un pistolet ou une arme de la même taille ou une petite arme de jet puis attaquer immédiatement. Cette action doit être utilisée avec l'action majeure Attaquer. Le personnage doit avoir l'équipement, l'augmentation ou le trait approprié pour utiliser cette action ; s'il n'a rien qui lui permet d'y avoir recours, il ne peut l'utiliser.

ESQUIVER (L)

Un personnage peut ajouter sa compétence d'Athlétisme à un unique test de défense en combat. Le jet doit être effectué au moment où l'action est utilisée.

ÉVITER (L)

Un personnage peut utiliser cette action quand ce n'est pas son tour de jouer pour éviter le souffle d'une explosion ou une attaque au gaz. Avec cette action, le personnage effectue un jet de Réaction + Athlétisme - malus d'évitement (voir l'encadré **Malus d'évitement** pour ces valeurs). Les succès obtenus au test permettent au personnage de se déplacer d'un nombre de mètres égal à ses succès dans la direction de son choix mais il ne doit pas connaître le résultat de la déviation avant d'avoir décidé dans quelle direction il va. Si le personnage choisit de se déplacer de plus de 2 mètres, il plonge à terre à la fin de sa manœuvre défensive et subit l'état À terre. Cette action ne peut pas être effectuée si le personnage a déjà utilisé une action Éviter, Se déplacer ou Sprinter au cours de ce round de combat et empêche l'utilisation d'une autre de ces actions pour le restant du round.

MALUS D'ÉVITEMENT

PORTÉE	MODIFICATEUR
Point d'impact	-6
Proche	-4
Courte	-2

FAIRE TRÉBUCHER (I)

Cette action vise à mettre une cible à terre et non à lui infliger des dommages. Elle ne peut être effectuée que lors d'une attaque de mêlée et doit être combinée avec l'action majeure Attaquer. Réduisez les dégâts de base de l'attaque de 2 ; si l'attaque réussit, la cible effectue un test d'Athlétisme + Agilité avec un seuil égal à la VD ajustée de l'attaque. Si elle rate son jet, elle subit l'état À terre.

INTERCEPTER (L)

Si un adversaire arrive à portée proche, vous pouvez ne pas respecter l'ordre de l'initiative et effectuer une action Attaquer tant qu'il vous reste encore une action mineure et une action majeure en réserve pour ce round (car soit vous jouez après l'attaquant dans l'ordre de l'initiative, soit vous avez différé certaines de vos actions). Si vous n'avez plus d'action majeure en réserve, tant pis pour vous. On ne peut utiliser cette action avec des armes à distance.

LÂCHER UN OBJET (L)

Avec une action mineure un personnage peut lâcher ce qu'il tient en main. Le ou les objets tombent par terre et peuvent être endommagés si le maître de jeu le souhaite en fonction de la hauteur de la chute et du point de chute.

RECHARGER UN SMARTGUN (I)

Un personnage connecté à un smartgun prêt à être utilisé peut, d'une simple pensée, éjecter le chargeur de son arme et en engager un autre en un seul mouvement, si ce nouveau chargeur est disponible.

SE COUCHER (I)

Un personnage peut choisir de se coucher au sol en une action mineure. Il obtient alors l'état À terre (p. 55) jusqu'à ce qu'il choisisse l'action Se relever.

SE DÉPLACER (I)

Un personnage peut utiliser cette action mineure pour se déplacer de 10 mètres. Une seule action Se déplacer est autorisée par tour du personnage.

SE JETER PAR TERRE (L)

Un personnage peut rapidement se jeter à terre au cours d'une manœuvre défensive ; il gagne alors un bonus de +2 dés à son test de défense contre une attaque. Il obtient l'état À terre (p. 55) et, à cause de sa chute précipitée, subit également un malus de -2 dés à tous les tests suivants utilisant des compétences actives jusqu'à la fin de son prochain tour, ou qu'il utilise l'action Se relever.

SE METTRE À COUVERT (I)

Le personnage se protège derrière un élément du décor mais il doit aussi agir en fonction des contraintes de cet abri. Se mettre à couvert octroie au personnage les états Couvert I, II, III ou IV (voir p. 55).

SE RELEVER (I)

Qu'il ait été mis à terre ou qu'il ait choisi de le faire, un personnage utilise cette action pour se relever et se débarrasser de l'état À terre (p. 55).

ACTIONS MAJEURES

Ces actions demandent un peu plus de concentration ou de temps. Plusieurs nécessitent un test mais d'autres se produisent tout simplement tant qu'il vous reste une action majeure. Tout comme les actions mineures, si aucun test n'est nécessaire, le maître de jeu est libre d'en demander un s'il estime que la situation l'exige.

ASSISTER (L)

Vous pouvez devenir un assistant au cours d'un test d'équipe en aidant un de vos équipiers pour une tâche (voir Test d'équipe, p. 40).

ATTAQUER (I)

Avec cette action majeure un personnage peut porter un type d'attaque. Voir le chapitre **Combat** (p. 108) pour plus de détails sur les attaques physiques, le chapitre **Magie** (p. 130) pour plus de détails sur les attaques magiques et le chapitre **Rigging** (p. 202) pour plus de détails sur les attaques de véhicules.

CONTRÔLER UN DRONE À DISTANCE (I)

Un personnage peut piloter un drone à distance via une Console de commande pour rigger (CCR) en une action majeure (voir p. 203). Sans CCR, voir Contrôler un appareil (p. 182).

DÉFENSE TOTALE (L)

Un personnage peut ajouter sa Volonté à ses tests de défense jusqu'à la fin du round de combat.

OBSERVER ATTENTIVEMENT (I)

Un personnage peut effectuer une observation détaillée en utilisant cette action majeure. Cette action autorise un test de Perception (voir Perception, p. 103) ou d'Observation astrale (p. 162). Cette action a pour but de remarquer des détails qui pourraient être occultés à cause du rythme ou des rigueurs du combat. On part du principe que toutes les personnes engagées dans un combat sont conscientes de la présence de tous les protagonistes, à l'exception de ceux utilisant la Furtivité ou une magie de dissimulation, mais pas forcément des détails de leurs équipements ou de leur identité dans certaines circonstances particulièrement chaotiques. Durant un combat frénétique dans le noir, le vainqueur, qui se dirige maintenant en courant dans la direction de votre personnage peut ne pas être identifiable sans utiliser l'action Observer attentivement.

PLONGER (RIGGER) (I)

Un personnage avec un câblage de contrôle de véhicule (CCV) et un véhicule ou un drone adapté au rigging peut plonger pour en prendre le contrôle avec une action majeure (voir p. 203).

PRÉPARER UNE ARME (I)

Un personnage peut utiliser cette action pour qu'une arme soit prête à être utilisée. Cela inclut le fait de dégainer et de préparer une arme à feu, de tirer une arme de mêlée de son fourreau ou d'une poche, de prendre et d'armer une grenade ou un couteau de lancer ou toute autre action visant à préparer l'utilisation d'une arme. Cette action est requise pour presque toutes les armes afin qu'elles soient prêtes à être utilisées même si, bien souvent, c'est le cas avant le début d'un combat.

Avec une seule action de ce type, on peut préparer plusieurs petites armes à la fois, comme les couteaux de lancer et les shurikens. Le personnage peut préparer dans son autre main un nombre d'armes égal à son Agilité.

RAMASSER/POSER UN OBJET (I)

Un personnage peut ramasser un objet à portée ou en poser un avec une action majeure. Cette action implique qu'on pose ou qu'on ramasse l'objet en faisant attention. Si l'objet ramassé est une arme, cette dernière est considérée comme étant prête à être utilisée.

RECHARGER UNE ARME (I)

Il faut utiliser une action majeure pour recharger une arme sans smartlink ou dont le smartlink est désactivé. L'arme est alors rechargée à sa pleine capacité tant que le personnage a suffisamment de munitions pour le faire.

SE MANIFESTER (I)

Les personnages qui se projettent dans l'astral peuvent utiliser cette action pour apparaître sous forme spectrale dans le monde physique (voir p. 163).

SPRINTER (I)

Un personnage peut Sprinter avec une action majeure. Le déplacement de base est de 15 mètres et il est augmenté de 1 mètre par succès obtenu à un test d'Athlétisme + Agilité. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule action Sprinter à son tour et il ne peut la combiner avec une action Se déplacer ou Éviter.

UTILISER UN APPAREIL SIMPLE (I)

Un personnage peut utiliser un appareil simple avec une action majeure. Les appareils simples sont ceux qui sont activés en un seul mouvement comme avec un bouton, une touche ou une unique icône.

Cela prend plus de temps d'utiliser des appareils plus complexes, temps qui est indiqué dans la description de l'objet ou qui est déterminé par le maître de jeu.

Rappelez-vous qu'il ne faut qu'une action mineure pour utiliser un appareil connecté à un système IND activé.

UTILISER UNE COMPÉTENCE (I)

Un personnage peut utiliser n'importe quelle compétence appropriée avec une action majeure (voir **Compétences**, p. 98).

ATOUT

Le système de *Shadowrun, Sixième édition* se structure en grande partie autour du gain et de l'utilisation d'Atout. On peut considérer l'Atout comme l'acquisition d'avantages tactiques qui culmine par une action soudaine menant à la victoire. C'est Mohamed Ali jouant dans les cordes contre George Foreman pendant cinq rounds avant de passer à l'offensive pour obtenir un KO au huitième round. C'est le futur empereur Babur qui au cours de la bataille de Panipat utilise la rapidité, la discipline et le meilleur armement de ses troupes pour envelopper un ennemi supérieur en nombre avant de le balayer. Cela traduit aussi bien la mise en œuvre de ce que vous avez planifié qu'une occasion inattendue que vous avez su saisir.

L'Atout est géré sur la fiche de personnage en utilisant le moniteur de points d'Atout, mais comme ces points peuvent être ajoutés et soustraits librement au cours d'une séance de jeu, il est plus simple de se servir de jetons (comme des pièces ou des jetons de poker et même des bonbons). On peut même manger les bonbons quand on les utilise.

Les personnages ne peuvent utiliser de l'Atout qu'une seule fois lors de l'action d'un personnage. Cette utilisation ne peut inclure qu'un seul bonus ou une seule action, mais le même bonus peut être multiplié si le joueur le souhaite (par exemple, dépenser un point d'Atout permet à un joueur de relancer un dé ; il peut en dépenser deux en même temps pour relancer deux dés). Dans ce cas, la dépense de points d'Atout doit s'appliquer au même jet. Vous ne pouvez pas, par exemple, dépenser un point d'Atout pour relancer un de vos dés et en dépenser un autre pour forcer votre adversaire à relancer un de ses dés.

Les personnages commencent une session de jeu avec un nombre de points d'Atout égal à leur rang en Atout. En cours de partie, ces points d'Atout peuvent se conserver et être accumulés jusqu'à un maximum de 7 points, ceux octroyés par l'attribut Atout inclus. L'Atout cumulé supérieur à votre attribut de base disparaît une fois la confrontation actuelle terminée ; ce qui inclut le combat, le hacking, la persuasion sociale et absolument toute situation dans laquelle on peut gagner des points d'Atout. Si, à la fin d'une confrontation, vos points d'Atout sont inférieurs à votre attribut Atout, vous ne revenez pas au niveau de votre rang dans l'attribut. Si vous voulez plus de points d'Atout, vous devez les gagner.

GAIN DE POINTS D'ATOUT

L'Atout peut être gagné de nombreuses façons. Au début d'une attaque, d'un sort offensif ou d'une action de hacking, la différence entre le Score Offensif de l'attaquant et le Score Défensif de la cible peut permettre un gain d'Atout (voir p. 109).

On peut également gagner de l'Atout dans des situations sociales en se basant sur l'attitude des différents protagonistes les uns envers les autres, leur influence et d'autres facteurs ; voir la table Atout et tests sociaux p. 102. Les circonstances environnementales et la visibilité (voir p. 115) sont une autre source possible d'Atout. Enfin, les équipements, les sorts, les traits et d'autres objets peuvent aussi influer sur les gains d'Atout du joueur ou de ses adversaires.

En plus d'accumuler de l'Atout grâce aux mécanismes de jeu, les joueurs peuvent en gagner grâce à leur interprétation. Peut-être l'un d'eux a-t-il accompli quelque chose de particulièrement brillant, drôle ou intéressant. Si c'est le cas, le maître de jeu peut lui accorder un point d'Atout pour la qualité de son interprétation à la table de jeu. Ce point d'Atout est sujet à toutes les limitations normales pour le gain et la conservation des points d'Atout.

Quelles que soient les sources, aucun personnage ne peut dépasser 7 points d'Atout ni gagner plus de 2 points d'Atout au cours du tour d'un personnage. Il peut en revanche gagner de l'Atout pendant le tour d'autres joueurs en plus ceux gagnés à son tour.

REMISES D'ATOUT

Certains traits, sorts, pouvoirs ou équipements peuvent fournir une remise d'Atout. Il s'agit d'une réduction, généralement d'un point d'Atout, du coût de tout bonus ou action d'Atout utilisé au moment où la remise s'applique. Une remise d'Atout est le seul cas permettant de faire tomber le coût d'un bonus ou d'une action d'Atout à zéro.

ÉVITER LES ABUS AVEC L'ATOUT

On ne peut gagner de l'Atout que lors d'une rencontre où l'opposition est réelle et coriace. Les MJ ne doivent pas accorder de points d'Atout hors d'une véritable confrontation et ils ne doivent pas en accorder aux joueurs qui tentent de tester les limites du système de jeu. Par exemple, des joueurs pourraient braquer leurs armes sur des passants innocents pour ainsi cumuler de possibles points d'Atout. Dans le même objectif, ils pourraient aussi être tentés d'interagir à plusieurs reprises avec un élément ne constituant pas un réel adversaire. La règle simple qu'il faut retenir, c'est que les points d'Atout ne doivent pas être accordés chaque fois qu'un joueur effectue une action dans l'unique but d'en gagner. L'action doit jouer un rôle dans la situation en cours qu'il s'agisse d'une confrontation, d'une discussion, d'un hacking ou quoi que ce soit d'autre. Sinon, appliquez les règles décrites ici en gardant bien à l'esprit que le maître de jeu a le dernier mot pour savoir quand il convient ou non d'accorder des points d'Atout.

UTILISER LES POINTS D'ATOUT

On dépense les points d'Atout pour bénéficier de bonus d'Atout ou faire des actions d'Atout. Les bonus d'Atout ont un coût en points d'Atout compris entre 1 et 5. La plupart affectent directement les jets de dés. Dans ce cas, certains bonus d'Atout doivent être choisis avant le jet de dés, d'autres après, comme indiqué dans leur description. D'autres options pour dépenser ses points d'Atouts, plus spécialisées, sont présentées dans les chapitres **Magie** (p. 130), **Matrice** (p. 172) et **Rigging** (p. 202).

BONUS POUR 1 POINT D'ATOUT

- **Ajouter 3 points à son score d'initiative :** ce bonus prend effet avant le début du combat. Vous pouvez choisir d'utiliser 1 point d'Atout pour augmenter votre score d'initiative de 3 points. Il peut même être utilisé pendant un combat si vous voulez avoir une meilleure initiative à partir du prochain round de combat.
- **Relancer un dé (après le jet) :** choisissez n'importe quel dé et relancez-le. Il peut s'agir d'un de vos dés ou de celui d'un adversaire mais le nouveau résultat, quel qu'il soit, est définitif. Ce bonus est appliqué une fois tous les jets effectués.
- **Prendre un risque (avant le jet) :** ajouter le dé libre à votre réserve de dés.

BONUS POUR 2 POINTS D'ATOUT

- **Ajouter 1 au résultat d'un dé (après le jet) :** vous ajoutez un bonus de 1 point au résultat d'un dé. Cela peut vous permettre de transformer un 4 en 5 pour obtenir un succès ou un 1 en 2 pour éviter une complication.
- **Donner 1 point d'Atout à un allié :** vous faites quelque chose qui offre un avantage à un autre membre de votre équipe. Pour 2 points d'Atout, votre équipier en gagne 1.
- **Graisser la patte d'un contact :** augmente la Loyauté d'un contact de 1 pour un test.
- **Réduire de 1 point l'Atout d'un adversaire (avant déclaration de l'adversaire) :** inutile de laisser un sale type avoir l'avantage sur vous si vous pouvez l'en empêcher. Pour 2 points d'Atout, l'adversaire de votre choix en perd 1.

BONUS POUR 3 POINTS D'ATOUT

- **Acheter 1 succès automatique :** vous obtenez un succès automatique. Il se cumule avec les succès obtenus à votre jet. Cela ne signifie pas que vous réussissez automatiquement le test que vous tentez, mais que vous ajoutez 1 succès à ceux que vous avez obtenus.
- **Récupérer d'une case de dommages étourdissants :** vous trouvez un second souffle et vous récupérez une case de votre Moniteur de dommages étourdissants. Cela peut permettre de soigner du Drain magique (voir p. 131) ou du Technodrain (voir p. 191).

BONUS POUR 4 POINTS D'ATOUT

- **Ajouter son rang d'attribut Atout à sa réserve de dés (avant le jet) :** ajoutez votre rang de base en Atout à votre réserve de dés et vous faites exploser les 6. « Exploser » signifie que non seulement les 6 comptent comme des succès, mais qu'ils peuvent en plus être relancés pour tenter d'obtenir d'autres succès. Si vous obtenez un autre succès, rajoutez-le à vos succès ; si vous obtenez un autre 6, comptez un autre succès et relancez encore le dé. Continuez ainsi à accumuler les succès ! Si vous obtenez un 1 après un 6, il ne compte pas dans votre total pour déterminer le risque de complication.
- **Récupérer d'une case de dommages physiques :** vous récupérez une case du Moniteur de dommages physiques ; grâce à votre avantage sur vos adversaires, vous n'avez pas été touché aussi gravement qu'ils le

pensaient. Cela peut permettre de soigner du Drain magique (voir p. 131) ou du Technodrain (voir p. 191).

- **Relancez tous les dés ratés (après le jet) :** après un jet de dés, vous pouvez relancer tous les dés qui n'ont pas donné de succès. Ce bonus d'Atout ne peut être utilisé si vous avez obtenu une complication ou un échec critique.

BONUS POUR 5 POINTS D'ATOUT

- **Les 2 obtenus par une cible comptent comme des 1 (avant le jet) :** il est temps de passer à la contre-offensive ! Quand un adversaire lance ses dés, les 1 et les 2 qu'il obtient comptent pour déterminer s'il y a une complication ou un échec critique.
- **Provoquer des effets particuliers :** soyez créatif ! Utilisez ce bonus d'Atout pour produire quelque chose d'imprévu. C'est à vous et au maître de jeu de déterminer quoi, mais très certainement la situation devrait tourner légèrement en votre faveur. Une canalisation qui explose, des sirènes qui approchent, l'arrivée d'un transport médical armé de DocWagon, un esprit courroucé, quelque chose qui vous donne un peu plus de punch ou un peu de pression à l'ennemi.

ACTIONS D'ATOUT

Ces actions en elles-mêmes ne coûtent pas d'action mineure ni majeure, mais elles doivent être utilisées conjointement avec une action, indiquée entre parenthèses pour chaque action d'Atout. Dans tous les cas, la décision d'utiliser une action d'Atout doit être prise avant le test en rapport avec cette action. Si vous avez déjà lancé les dés pour résoudre cette action, vous ne pouvez pas utiliser rétroactivement l'action d'Atout. Les actions d'Atout incluent :

- **Arracher (Bloquer) :** en mêlée, si vous réussissez à Bloquer une attaque, vous pouvez utiliser cette action pour arracher son arme à votre adversaire. Effectuez un test de Combat rapproché + Agilité avec comme seuil la Force de votre adversaire. Si vous atteignez le seuil requis, vous lui arrachez l'arme des mains et elle tombe par terre. Si vous obtenez plus de succès que nécessaire, vous vous emparez de son arme. Si vous n'obtenez pas assez de succès, il conserve son arme. Coût : 2 points d'Atout.
- **Coup assommant (Attaquer en mêlée) :** vous utilisez votre avantage pour infliger un coup décisif à votre adversaire. Si les dommages infligés, quel que soit leur type, sont supérieurs à la Volonté de la cible, son Moniteur de dommages étourdissants est immédiatement rempli. La cible est inconsciente. Aucun dommage n'est transféré à son Moniteur de dommages physiques. Coût : 2 points d'Atout.
- **Désarmement (toute attaque) :** une attaque réussie ne blesse pas la cible mais lui arrache son arme des mains. Coût : 5 points d'Atout.
- **Encouragement (Utiliser une compétence [Influence]) :** vous encouragez une personne avec passion. Effectuez un test d'Influence + Charisme : la cible regagne un point d'Atout par succès, sans pouvoir dépasser son rang d'Atout + 1. Coût : 4 points d'Atout

- **Haranguer (Utiliser une compétence [Influence]) :** un flot de paroles se déverse de votre bouche avec une éloquence et une puissance d'inspiration rare. Effectuez un test d'Influence + Charisme : chaque succès vous permet de faire gagner 1 point d'Atout (à une personne différente à chaque fois, au choix du MJ, parmi ceux que le personnage harangue). Coût : 4 points d'Atout
- **Inspiration soudaine (toutes) :** effectuez une action pour laquelle vous n'avez aucun rang de compétence sans malus. Cela ne vous autorise pas à vous servir de compétences qui ne peuvent être utilisées quand on est Inexpérimenté. Coût : 1 point d'Atout
- **L'ami d'un ami (Utiliser une compétence [Influence]) :** vous parvenez à être mis en relation avec une personne servant de contact pour une unique requête. Coût : Réseau + Loyauté du contact temporaire.
- **Placement parfait (Attaquer à distance) :** vous êtes idéalement placé et pouvez attaquer plusieurs ennemis sans même les regarder puisque vous tirez sur un endroit précis, pas des personnes. Quand vous attaquez plusieurs adversaires (en utilisant l'action Attaques multiples ou grâce au mode de tir de votre arme), utilisez votre réserve de dés complète pour chaque cible. Coût : 4 points d'Atout
- **Poignarder (Attaquer en mêlée) :** quand vous attaquez avec une lame, votre avantage se transforme en une attaque ciblée. Réduisez le malus pour Cibler de 2. Coût : 1 point d'Atout.
- **Renverser (Attaquer en mêlée) :** vos avantages se combinent pour vous donner une occasion non seulement de blesser votre adversaire mais aussi de le faire tomber. Si les dommages infligés à la cible sont supérieurs à sa Constitution, elle tombe et subit l'état À terre. Coût : 1 point d'Atout.
- **Roulade tactique (Se jeter par terre) :** vous effectuez une roulade pour éviter des tirs tout en lançant une attaque. Si vous portez une attaque de mêlée au cours du même round de combat, vous ne subissez pas le malus à la réserve de dés qui accompagne l'état À terre (p. 55). Pour le prochain round, vous ne subissez pas le malus de -2 dés de l'état À terre pour les attaques à portée proche ou courte, ni le malus lié à l'action Se jeter par terre. Coût : 1 point d'Atout.
- **Se mettre quelqu'un dans la poche (Utiliser une compétence [Influence (Étiquette)]) :** si votre test d'Influence (Étiquette) est réussi, le PNJ aura eu une bonne impression de vous et évitera autant que possible de vous causer du tort : il parlera en bien de vous, ou oubliera tout simplement d'évoquer votre passage, tant que cela ne lui est pas directement néfaste. Coût : 4 points d'Atout.
- **Tirer depuis un couvert (Attaquer à distance) :** vous effectuez une attaque tout en restant à couvert. Les attaques avec un couvert peuvent être effectuées sans devoir dépenser d'action mineure Attaquer depuis un couvert. Coût : 2 points d'Atout.
- **Viser les organes vitaux (toute attaque) :** l'attaque touche un organe vital ce qui augmente les dégâts de 3 points si elle réussit (en plus des succès nets bien entendu). Coût : 5 points d'Atout.

COÛT DES ACTIONS D'ATOUT

1 POINT D'ATOUT

Inspiration soudaine (toutes)
Poignarder (Attaquer en mêlée)
Renverser (Attaquer en mêlée)
Roulade tactique (Se jeter par terre)

2 POINTS D'ATOUT

Arracher (Bloquer)
Coup assommant (Attaquer en mêlée)
Tirer depuis un couvert (Attaquer à distance)

4 POINTS D'ATOUT

Encouragement (Utiliser une compétence [Influence])
Haranguer (Utiliser une compétence [Influence])
Placement parfait (Attaques multiples, Attaquer à distance)
Se mettre quelqu'un dans la poche (Utiliser une compétence [Étiquette])

5 POINTS D'ATOUT

Désarmement (toute attaque)
Viser les organes vitaux (toute attaque)

VARIABLE

L'ami d'un ami (Utiliser une compétence [Influence])

CRAMER UN POINT D'ATOUT

Parfois, vous devez utiliser l'Atout dans une situation désespérée, une mesure de dernier recours pour rester en vie. Cette utilisation est tellement extrême que vous perdez définitivement 1 rang d'Atout (vous pouvez même le réduire à zéro si vous le souhaitez). Vous dépensez également tous les points d'Atout accumulés. Les points ainsi dépensés peuvent être récupérés et le rang d'Atout cramé peut éventuellement être racheté avec le Karma (la « monnaie » permettant la progression d'un personnage). On peut cramer de l'Atout même dans des situations dans lesquelles, normalement, on ne peut pas l'utiliser.

Voici la procédure pour cramer un point d'Atout.

Exploit : parfois, vous voulez ou vous avez désespérément besoin que votre action réussisse et fasse très mal. Un Exploit compte comme une réussite automatique, quel que soit le test que vous tentiez, avec quatre succès nets. Il faut que ce soit un test que le personnage soit capable de faire. Par exemple, il ne peut s'agir d'un test pour lancer un sort pour un personnage non-Éveillé ou un test avec une compétence que le personnage n'a pas et qui ne peut être utilisée en étant Inexpérimenté.

Trompe-la-mort : juste au moment où il semble inévitable que vous quittiez ce monde, quelque chose se passe qui vous accorde un sursis. Il peut s'agir d'un auvent particulièrement bien rembourré qui amortit votre chute, ou le cyberdeck implanté dans votre tête qui dévie une balle. Quoi qu'il en soit, alors que votre mort était certaine, quelque chose vous permet de survivre. Utilisez Trompe-la-mort quand la mort de votre personnage est imminente ; cramer un point d'Atout vous permet de

survivre au coup fatal mais ne vous permet pas forcément d'échapper à la situation qui menace votre vie (si, par exemple, on vous a coulé les pieds dans du ciment et qu'on vous a jeté dans le Puget Sound, cramer un point d'Atout peut vous permettre de trouver une vieille bouteille de plongée mais cela ne vous permettra pas automatiquement d'échapper à cette délicate situation). Utilisé judicieusement, Trompe-la-mort peut vous permettre de rester en vie. Utilisé inconsidérément, il retarde juste l'inévitable.

DÉ LIBRE

Dans la description de certains équipements, vous trouverez une référence au **dé libre**. Cette petite merveille peut permettre une manœuvre ou en empêcher une. Quand un dé libre est en jeu, utilisez une couleur différente ou un dé facilement identifiable pour le différencier des autres. Le dé s'ajoute directement à la réserve de dés et un succès avec le dé libre (5 ou 6) compte comme 3 succès au lieu de 1. L'inconvénient c'est que s'il affiche un 1, il annule tous les 5 des autres dés. Les résultats 2, 3 ou 4 sur un dé libre n'ont aucune valeur.

Si vous utilisez de l'Atout et que les 6 explosent, un 6 sur un dé libre compte comme 3 succès et peut être relancé. Tout succès supplémentaire, les 1 obtenus ou les relances comptent comme un dé ordinaire et non un dé libre. Aucune dépense d'Atout ne peut plus affecter un dé libre déjà lancé.

COMMENT TOUT CELA FONCTIONNE

Il n'y a pas de classes de personnages dans *Shadowrun*. Vous définissez le personnage que vous désirez en ajoutant des compétences, des traits et des équipements qui vous donneront un panel de capacités à utiliser en jeu. Il y a de nombreuses approches différentes pour résoudre les problèmes auxquels vous serez confrontés dans le Sixième Monde ; voici les bases.

COMBAT

C'est ainsi qu'on neutralise des individus et qu'on s'assure qu'ils le restent. Le Sixième Monde offre une grande variété d'armes allant des armes à feu aux armes tranchantes en passant par des tasers ou des choses un peu plus étranges bricolées par votre decker dans sa cave. Choisirez-vous d'être discret et silencieux avec des couteaux cachés et des lames implantées, ou opterez-vous pour une approche plus spectaculaire avec des armes à feu, des explosions et un armurier qui vous envoie un drone de ravitaillement toutes les quinze minutes ? Quel que soit votre choix, vous devez savoir aussi bien éviter les dommages que les infliger.

ATTRIBUTS IMPORTANTS

L'Agilité pour viser, l'Intuition et la Réaction pour agir rapidement et éviter les tirs, la Force pour combattre sans arme et la Constitution pour encaisser les dommages.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Armes à feu et Combat rapproché pour attaquer, Athlétisme pour les armes de jet et pour les éviter, Ingénierie pour utiliser des armes montées sur un véhicule. Peut-être un peu de Biotech pour vous occuper des blessures. Furtivité pour éviter d'être repéré, Perception pour détecter ceux qui veulent vous surprendre.

AUTRES BESOINS

Vous aurez besoin d'argent pour acheter les bonnes armes, armures et augmentations. Les traits comme Tripes peuvent vous aider à obtenir un avantage en combat.

MATRICE

Le réseau dématérialisé d'appareils électroniques est omniprésent dans la vie des gens. Il affecte leur manière de conduire, de travailler, de jouer, de communiquer et de se divertir. Cela signifie que quiconque trafique la Matrice a la possibilité d'affecter tous les aspects d'une vie. C'est pour cette raison que les deckers et les technomanciens sont aussi recherchés et redoutés. Ils peuvent rediriger les flux de données, perturber les caméras de sécurité d'un bâtiment, faire s'éjecter les munitions des armes des gardes ou effectuer toutes sortes de méfaits matriciels. Il se peut aussi qu'ils doivent échapper aux forces de sécurité matricielle qui tentent de maintenir l'ordre. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre **Matrice** (p. 172).

ATTRIBUTS IMPORTANTS

La Logique pour la plupart des tests de hacking, l'Intuition pour d'occasionnelles manœuvres inspirées. La Volonté pour vous défendre et résister aux dommages quand vous êtes connecté. Les technomanciens doivent acquérir de la Résonance.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Piratage et Électronique, bien évidemment. Ingénierie permet de bien entretenir vos équipements. Les technomanciens ont besoin de Technomancie.

AUTRES BESOINS

Les deckers ont besoin d'économiser pour aller au combat avec un cyberdeck performant (p. 176) et un bon cyberjack (p. 177). Ne vous faites pas avoir ! Ils ont aussi besoin des programmes (p. 187) qui vont avec. Les technomanciens n'ont pas besoin de cyberdecks mais ils devront apprendre des formes complexes (p. 191).

MAGIE

La magie est une manière de briser les règles du Sixième Monde, sauf, bien entendu, les règles qui gouvernent la magie. Vous pouvez faire s'embraser l'air, modifier la forme des objets ou les faire léviter, rendre les gens invisibles et ainsi de suite. Quelle que soit la tâche que vous voulez accomplir, vous pouvez vous aider de la magie. Toutes les possibilités offertes par la magie sont abordées dans le chapitre **Magie** (p. 130).

ATTRIBUTS IMPORTANTS

La Magie, bien entendu, est vitale et la Volonté est importante pour rester concentré tout en lançant des sorts. Les adeptes devront opter pour la voie du combat ou la voie sociale en fonction de la manière dont ils veulent utiliser leurs pouvoirs.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Les compétences importantes sont Sorcellerie, Conjuration et Enchantement ; vous pouvez opter pour les trois ou vous spécialiser dans une ou deux de ces compétences. Perception est utile pour repérer les cibles de vos sorts et Astral est très utile pour analyser les auras et voyager dans le plan astral.

AUTRES BESOINS

Les personnages Éveillés ont besoin de sorts (p. 135), de formules (p. 72) et peut-être de réactifs (p. 156) et de focus (p. 157). Mis à part ces éléments, les magiciens ont le luxe de ne pas avoir besoin d'acheter beaucoup d'équipements, bien qu'une armure et une arme de poing puissent s'avérer utiles, ainsi qu'un commlink.

RIGGING

Les routes, les cieux et les eaux du Sixième Monde sont parcourus de drones et de véhicules. Ceux qui peuvent les contrôler peuvent se déplacer vite, atteindre plus rapidement leurs objectifs ou provoquer un véritable chaos chez leurs adversaires. Ou tout à la fois. Les maîtres des véhicules et des drones sont appelés les riggers et leur armée mécanisée est partout. Que leur rôle soit chauffeur de fuite, faire franchir la frontière à des marchandises ou utiliser leurs drones pour espionner ou lancer un assaut, ils sont utiles pour presque toutes les missions.

ATTRIBUTS IMPORTANTS

La Réaction est vitale pour manœuvrer les véhicules et la Logique et l'Intuition peuvent être utiles quand vous êtes plongé dans un véhicule. La Constitution aide à déterminer le rigging que vous pouvez supporter mais aussi à survivre aux accidents.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Pilotage est la plus importante. Piratage, Électronique, Ingénierie et Perception ont aussi un rôle à jouer.

AUTRES BESOINS

De l'argent. Beaucoup d'argent. Les voitures valent cher. Les bateaux valent cher. Les drones valent cher surtout quand vous n'arrêtez pas de les faire heurter des obstacles. Et les équipements pour contrôler tout ça valent cher. Alors que les autres shadowrunners conçoivent leurs paies en nuyens, la monnaie de base des riggers est le microdrone.

SOCIAL

Les shadowrunners avec des compétences sociales, souvent appelés les *faces* puisqu'ils sont le visage du groupe pour les négociations et les autres discussions, sont utiles partout où il y a des gens et même parfois dans les lieux où il n'y en a pas... Certains runners ont assez de charme pour stopper la charge d'un rhinocéros. Qu'ils négocient un plus gros salaire, tentent de convaincre un garde de les laisser passer ou déterminent comment se mêler à une réception, les shadowrunners avec des compétences sociales sont toujours très utiles.

Les règles concernant l'utilisation des compétences sociales sont présentées pp. 102-103 du chapitre **Compétences**.

ATTRIBUTS IMPORTANTS

Le Charisme. Avec encore un peu plus de Charisme. Jauger les intentions et se souvenir d'éléments essentiels peuvent être des capacités utiles ainsi que les autres compétences mentales (Intuition, Logique et Volonté) en cas de problème. Le reste dépend des compétences avec lesquelles vous choisissez de compléter votre Charisme dans les cas inévitables où il ne suffit plus. Les adeptes sociaux, qui canalisent leur magie dans leur charme et non dans leur puissance physique, ont bien entendu besoin de la Magie.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Escroquerie et Influence sont vitales et il faut sans doute renforcer ces compétences avec quelques spécialisations. La Perception est aussi utile quand les faces veulent examiner quelqu'un en détail et bien le jauger.

AUTRES BESOINS

Certains équipements peuvent renforcer les compétences sociales, ou au contaire, les autres compétences et attributs afin de compenser les faiblesses dues à la dépense de la plupart des ressources dans le Charisme, l'Escroquerie et l'Influence.

ÉTATS

Parfois les shadowrunners font des choses ; parfois on leur fait des choses. Quoi qu'il en soit, ils peuvent être affectés par un état, généralement temporaire, jusqu'à ce qu'il se dissipe ou que quelque chose l'annule. Les états sont des conditions particulières qui s'appliquent aux gens et parfois à des lieux ou à des équipements. C'est une manière simple de décrire quels effets des éléments comme le feu, le froid ou la confusion peuvent avoir sur un individu. Généralement, les personnages subissent des états à cause de sorts, de toxines et d'autres éléments du jeu mais parfois un état est lié à un endroit ou à un équipement.

La durée d'un état est généralement indiquée avec le sort, la toxine ou l'effet qui le provoque. Certains états peuvent être annulés par d'autres (par exemple, l'état Frigorifié annule l'état Enflammé) ; ces effets sont notés dans la description de chaque état.

DOMMAGES LIÉS AUX ÉTATS

Certains états, comme Enflammé et Corrodé, infligent des dommages à chaque round. Ces dommages sont infligés à la fin de chaque round (ce qui donne le temps au joueur et à ses compagnons une chance de neutraliser cet état). On y résiste normalement avec un jet de Constitution.

DURÉE DES ÉTATS

La durée d'un état peut être définie dans la description de l'état lui-même ou dans celle de l'effet qui le provoque. Parfois, l'effet qui provoque l'état définit une durée qui prend le pas sur celle définie dans l'état lui-même. Et parfois, il n'y aucune durée définie, et c'est au maître de jeu de l'apprécier en fonction des circonstances. Voici une liste d'idées dans lesquelles un maître de jeu en manque d'inspiration peut piocher pour déterminer la durée d'un état en fonction de l'effet et des circonstances.

- L'état dure (succès nets de l'effet) rounds (ou minutes hors combat).
- L'état dure (Magie ou autre attribut approprié) rounds (s'il n'y a pas de test).
- L'état dure jusqu'à ce que ce que la source de l'état soit éliminée.
- L'état dure tant qu'un test approprié n'a pas été réussi.

LISTE DES ÉTATS

Les différents états utilisés dans *Shadowrun, Sixième édition* sont décrits ci-après.

À TERRE

Un grand classique... vous vous jetez à terre afin d'être plus stable pour tirer, tout en étant plus difficile à toucher. La vitesse de déplacement du personnage est réduite à 2 mètres et il ne peut pas Sprinter. Il bénéficie d'un bonus de +2 dés à ses tests défensifs contre les attaques à distance effectuées à partir d'une portée au moins moyenne mais, à cause de son immobilité, il subit un malus de -2 dés contre les attaques effectuées à une portée proche ou courte. Il subit également un malus de -4 dés à ses attaques de mêlée ou avec un arc. Il augmente le Score Offensif de toute arme à feu ou d'armes à projectiles (à part les arcs) de 2 points. Enfin, la Valeur de Dommages des attaques explosives est réduite de 2 pour les personnages à terre.

ASSOURDI I, II, III

Que vous ayez entendu un bruit soudain et extrêmement fort ou que quelqu'un ait utilisé du mana pour vous boucher les oreilles comme avec du coton, les ondes sonores sont atténuées et votre cerveau ne parvient pas à les identifier. Pour les deux premiers niveaux de cet état, les personnages ont un malus de -3 dés par niveau à tous leurs tests liés à l'audition. Au troisième niveau, un personnage rate automatiquement tous les tests liés à l'audition.

AVEUGLÉ I, II, III

Que ce soit à cause de lumières éclatantes, de produits chimiques ou par la puissance de la magie, il existe de nombreuses manières d'obscurcir la vue des shadowrunners. Pour les deux premiers niveaux de cet état, les personnages ont un malus de -3 dés par niveau à tous leurs tests liés à la visibilité. Au troisième niveau, un personnage rate automatiquement tous les tests liés à la visibilité.

CONFUS

Des couleurs, des formes et d'étranges idées tourbillonnent dans votre tête et vous empêchent de vous concentrer ; vos actions sont maladroites et manquent de coordination. Le nombre qui suit l'état est le malus à votre réserve de dés pour toute action que vous entreprenez.

CORRODÉ

Les acides, les bases (types de produits chimiques) et d'autres substances caustiques dévorent la chair et ne s'arrêtent pas. Les dégâts continus de ces substances sont notés avec l'état Corrodé qui est suivi d'un chiffre pour indiquer combien de dommages sont infligés à chaque round. La cible doit résister à un nombre de dommages physiques égal à ce nombre à chaque round tant qu'elle est soumise à cet état.

On peut s'en débarrasser avec certains produits (comme du bicarbonate de soude pour les acides !) et équipements. L'état Trempé ne neutralise pas forcément cet état étant donné que certains produits chimiques continuent à dévorer la chair même après avoir été en contact de l'eau. Le maître de jeu peut déterminer dans certains cas quand on a appliqué suffisamment d'eau pour se débarrasser du produit chimique en question.

COUVERT I, II, III, IV

Que vous vous cachiez derrière un mur, une benne à ordures ou un cadavre, un Couvert offre une protection contre les tirs ennemis. Il y a quatre niveaux de protection qui correspondent approximativement à la surface du corps protégée (un quart, la moitié, les trois quarts ou la totalité). Un personnage à couvert bénéficie d'un bonus de +1 par niveau de Couvert à son Score Défensif ainsi

que d'un bonus de +1 dé par niveau de Couvert à ses tests de défense. Attaquer à couvert nécessite une action mineure supplémentaire afin de se dégager suffisamment pour faire feu, impose un malus de -2 dés quand on est à Couvert IV, et il n'est pas possible de gagner de l'Atout en attaquant à partir d'un Couvert (mais en défense, si).

L'état Couvert implique que le personnage cherche à riposter. S'il se contente de rester caché, alors les règles d'obstacles, p. 116, s'appliquent.

DÉSORIENTÉ

Un choc de trop à la tête ou peut-être un coup au plexus solaire laisse le personnage étourdi et incapable d'agir avec son alacrité normale. Le personnage subit un malus de -4 à son score d'initiative et il ne peut gagner ou dépenser de l'Atout (mais il peut en brûler) tant qu'il subit cet état.

EFFRAYÉ

Quelque chose a affecté votre cerveau reptilien et vous êtes incapable de la moindre pensée rationnelle. La seule chose que vous éprouvez, c'est la peur. Les personnages subissent un malus de -4 dés à tout test dirigé contre la source de cet effet ou permettant d'y résister.

ÉLECTROCUTÉ

Vous avez été touché par un éclair électrique et vous êtes complètement secoué. Et vos muscles ne répondent plus aussi bien. Le personnage subit un malus de -2 à son score d'initiative, il ne peut effectuer une action Sprinter et subit un malus de -1 dé à toutes ses actions.

EMBRUMÉ

Quelque chose affecte votre lien avec l'univers astral et vous ne pouvez plus l'atteindre. Pire, si vous êtes projeté dans l'astral vous y êtes coincé. Un personnage avec cet état est incapable de se déplacer entre le monde physique et le plan astral et vice-versa. Il ne peut se projeter dans l'astral ou se manifester. Il peut toujours percevoir l'astral.

EMPOISONNÉ

Quelque chose de néfaste s'est introduit dans le corps du personnage et risque de lui nuire jusqu'à ce que la substance soit évacuée. Cet état est suivi d'un code de dommages avec un chiffre et une lettre indiquant s'il s'agit de dommages physiques ou de dommages étourdissants. À la fin de chaque round de combat durant lequel le personnage subit cet état, il doit résister aux dommages indiqués en effectuant un jet de Constitution. Les dommages sont réduits de 1 point par round.

Les antidotes, aussi bien conventionnels que magiques, peuvent permettre de se débarrasser de cet état.

ENFLAMMÉ

L'état Enflammé se produit quand on a été touché par une attaque de feu. Une fois que l'attaque initiale a infligé ses dommages, vous êtes confronté à la chaleur et aux flammes et certaines parties de votre corps peuvent avoir pris feu.

L'état doit être noté avec un chiffre qui indique les dommages physiques auxquels le personnage doit résister à chaque round durant lequel il est soumis à cet état.

Il y a plusieurs façons d'annuler cet état. Vous pouvez utiliser une action majeure et effectuer un test d'Agilité + Réaction (2) ; si vous réussissez, le feu s'éteint et vous êtes débarrassé de cet état. Vous pouvez aussi sauter dans l'eau pour y mettre un terme sans effectuer de test.

Si vous obtenez l'état Trempé et/ou Frigorifié, l'état Enflammé est annulé. Inversement, subir l'état Enflammé annule les états Trempé ou Frigorifié.

ENTRAVÉ

Tout déplacement à pieds, que ce soit en utilisant les actions Se déplacer, Sprinter ou Éviter, est réduit de moitié (arrondi au supérieur).

FATIGUÉ I, II, III

À son niveau maximum, vous êtes dans un état de semi-conscience avec des jambes aussi lourdes que du plomb qui. Ne. Bougent. Pas. Les personnages dans cet état subissent un malus de -2 par niveau à toutes leurs réserves de dés à part pour les tests de résistance aux dommages. Les personnages se déplacent de 5 mètres par tour au lieu de 10 en marchant et de 10 au lieu de 15 en sprintant.

FIGÉ

Il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. La mauvaise c'est que vous ne pouvez pas vous déplacer. Vous êtes rivé à l'endroit où vous êtes. Vous avez un malus de -10 à votre Score Défensif contre les attaques (minimum 0) et vous ne pouvez pas faire d'actions autre que Perception et communication mentale, si vous en êtes capable. Vous ne pouvez pas non plus effectuer de tests de défense mais vous pouvez effectuer des tests de résistance aux dommages. La bonne nouvelle c'est que tant que vous êtes Figé vous ne subissez plus de dommages continus ou d'autres effets persistants. On peut vous infliger de nouveaux dommages mais tout effet persistant sera également annulé par cet état.

FRIGORIFIÉ

Quand vous êtes vraiment soumis à un froid intense qui inflige des dommages, vous êtes transi jusqu'aux os et vous ne pouvez plus vous déplacer avec la même agilité. Quand vous êtes Frigorifié, vous subissez un malus de -4 à votre score d'initiative et de -1 dé à toutes vos réserves de dés à l'exception des tests de résistance aux dommages.

Cet état annule et est annulé par l'état Enflammé.

IMMOBILISÉ

Comme son nom l'indique ! Les personnages subissant cet état ne peuvent pas se déplacer mais peuvent tout de même effectuer toute action réalisable en ayant les pieds rivés au sol. Leur Score Offensif est réduit de 3 points et ils subissent un malus de -3 dés à toutes leurs attaques. Leur Réaction est considérée comme nulle pour leurs tests de défense.

INVISIBLE

L'état de prédilection des voleurs discrets. Les êtres vivants et conscients ont plus de difficultés à percevoir le personnage. Le chiffre indiqué après cet état est le seuil que les gens doivent atteindre avec un test de Perception pour remarquer un personnage bénéficiant de cet état. Les caméras et les autres méthodes de détection visuelle inorganiques détectent normalement les êtres qui bénéficient de cet état.

INVISIBLE (SUPÉRIEUR)

Identique à Invisible mais cet état affecte les caméras et autres appareils de détection visuelle technologiques.

NAUSÉEUX

Vous avez des nausées, votre tête tourne et vous avez du mal à penser à autre chose que d'éviter de vomir. Les personnages doivent effectuer un test de Constitution + Volonté (2) au début d'un round de combat. S'ils échouent, ils ne peuvent agir au cours de ce round. S'ils réussissent, ils peuvent agir, mais perdent une action mineure.

PANIQUÉ

C'est la merde et vous en avez partout ; vous avez perdu la capacité d'agir de manière cohérente. Un personnage dans cet état ne peut agir sauf pour éviter ce qui provoque son état Paniqué.

PÉTRIFIÉ

Il y a une bonne raison pour laquelle il vaut mieux éviter qu'un basilic ne pose le regard sur vous et c'est celle-ci. Le personnage est transformé en un matériau solide. Il ne peut agir et gagne un bonus de +10 à son indice d'Armure. Cela annule tout autre état infligeant des dommages que pourrait subir le personnage.

SILENCIEUX

Vous faites beaucoup moins de bruit. Le chiffre indiqué après cet état est le seuil que les gens doivent atteindre avec un test de Perception pour entendre un personnage qui en bénéficie. Les microphones et les autres méthodes de détection audio inorganiques détectent normalement les sons émis par quelqu'un profitant de cet état.

SILENCIEUX (SUPÉRIEUR)

Identique à Silencieux mais les microphones et les autres appareils technologiques sont affectés.

TREMPÉ

Que ce soit à cause d'une pluie diluvienne, d'une vague soudaine ou d'un esprit de l'eau errant, vous êtes trempé de la tête aux pieds. Vous subissez un malus de -6 dés à vos tests de résistance aux dommages contre le froid et l'électricité.

Annule et est annulé par l'état Enflammé et peut affecter l'état Corrodé.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de commencer, permettez-moi de vous remercier de plonger dans les Ombres. Nous avons besoin de toute l'aide possible et vous êtes sur le point de rejoindre cette noble cause. Nous espérons que vous aurez une longue et prospère carrière de shadowrunner !

Le titre de ce chapitre, **Création de personnage**, est important. Cela ne consiste pas simplement à dresser une esquisse ou un portrait rapide. Vous créez un personnage, une personne qui habite les Ombres et les conurbations du Sixième Monde. Insufflez-lui la vie !

Voici comment y parvenir en six étapes :

- Première étape : définissez votre rôle et votre histoire
- Deuxième étape : choisissez les priorités de votre personnage
- Troisième étape : choisissez vos traits
- Quatrième étape : dépensez du karma de personnalisation
- Cinquième étape : achetez des équipements
- Sixième étape : finalisez votre personnage

PREMIÈRE ÉTAPE :

DÉFINISSEZ VOTRE RÔLE ET VOTRE HISTOIRE

La première étape de la création d'un personnage est de savoir qui vous voulez être dans les Ombres. Il est important d'avoir un nom et un rôle mais il est tout aussi important de savoir d'où vous venez et ce que vous voulez. Ces éléments vous aideront à savoir comment votre personnage abordera différentes situations et lui insuffleront sa propre existence. Et le jeu n'en sera que plus agréable.

Votre personnage a besoin d'un rôle au sein de l'équipe de runners. On peut créer d'innombrables variantes des catégories générales présentées ci-après, mais pour ceux qui débutent, nous nous contenterons de quatre rôles de base : spécialiste des arcanes, face, samouraï des rues et spécialiste en technologie.

Si l'un de ces rôles vous intéresse, reportez-vous à la section qui lui est consacrée. Sinon, lisez leur description et intéressez-vous à leurs domaines de compétence. Commencez avec la catégorie générale et les détails viendront après.

FACE

Privilégier la parole à l'action ? Et comment ! C'est quand l'action prend le pas sur la négociation qu'on se fait tirer dessus et qu'on est blessé, sans compter qu'on peut aussi se retrouver avec la cervelle grillée de l'intérieur par un lanceur de sorts. Négocier pour se tirer de la plupart des situations est moins risqué, surtout quand vous êtes le meilleur baratineur. Vous êtes un boulet de canon charismatique. D'autres peuvent nuire aux résultats financiers d'une mégacorpo en ayant recours à la violence

de masse et à la destruction gratuite. Non seulement vous obtenez le même résultat mais, en plus, vous blessez leur ego en franchissant toutes leurs mesures de sécurité avec un sourire, une histoire plausible et un bloc-notes (tout le monde respecte le bloc-notes).

Vous avez des compétences sociales et un bon charisme, mais ce n'est pas tout. Vous avez d'autres options. En-dehors des compétences et des aptitudes nécessaires à votre rôle de face, ainsi que votre extraordinaire talent de comédien, vous pouvez choisir quelques augmentations artificielles (cyberware, bioware) afin de compléter vos talents innés. Vous pouvez aussi vous orienter vers une voie plus arcanique et devenir un adepte social ou un mage avec les sorts adéquats pour leurrer vos proies.

Quel que soit votre choix, vous serez capable de convaincre n'importe qui qu'il est préférable de vous remettre les données de valeur pour que vous en preniez soin, car il y a des gens dangereux qui pourraient préférer une méthode beaucoup plus violente pour se les procurer. Et tout ça en hochant nonchalamment la tête vers votre samouraï des rues, une montagne de chair et d'acier de trois mètres.

SAMOURAÏ DES RUES

Les Ombres du Sixième Monde peuvent être sanglantes et brutales et les disputes s'y règlent trop souvent à coup de poings, de lames ou d'armes à feu. La violence est un langage universel. Toutes sortes de prédateurs hantent les ruelles et les couloirs corporatistes, du vulgaire voyou au professionnel le plus aguerri. Au sommet de cette chaîne alimentaire, on trouve les samouraïs des rues : des guerriers rapides et mortels totalement loyaux à leur code et à leur contrat en cours.

Dans les Ombres, un combat peut survenir n'importe quand. Il peut se produire juste devant vous, à l'autre bout du couloir, de l'autre côté de la rue ou plus loin, mais vous devez être prêt. Certains combattants se préparent à toutes les situations possibles, d'autres se spécialisent dans certains domaines. Mais que vous vous mesuriez à vos ennemis avec une arme blanche ou à travers un viseur, cela se résume à une seule chose : botter des culs.

Tout combattant a besoin d'un avantage, qu'il s'agisse d'une compétence parfaitement maîtrisée, d'une force brute, d'une excellente agilité, d'équipements haut de gamme, d'implants cybernétiques, d'une magie innée ou d'une combinaison de ces éléments. Quel sera le vôtre ? Allez-vous canaliser la magie du Sixième Monde pour devenir un adepte physique redoutable au corps à corps ? Vous équiper d'augmentations afin de vous transformer en cauchemar cybernétique ? Ou rester pur et vous focaliser sur vos compétences et vos attributs plutôt que de dépenser une fortune en implants ? Après tout, vous pouvez laisser la technologie au spécialiste de ce domaine.

SPÉCIALISTE DES ARCANES

Lancer des sorts et invoquer des esprits vous assurent une position stable au sein de n'importe quelle équipe de shadowrunners. La magie est en grande partie ce qui rend le Sixième Monde aussi terrifiant tout en aidant un runner à se démarquer. Alors oui, le gamin que vous voyez là, peut bien avoir une mitraillette et mal digérer que des Halloweeners s'en soient pris à sa petite amie. Mais cet autre, là-bas , celui que les Halloweeners pensent être la prochaine cible idéale d'une citrouille enflammée, s'apprête à leur retourner la faveur sous la forme d'une boule de feu, histoire de rappeler à ces racailles ce qu'il en coûte quand on ne bute pas le mage en premier.

Les options sont nombreuses dans le domaine de la magie, avec des magiciens purs constituant la majeure partie des troupes grâce à leurs capacités d'invoquer des esprits et de lancer des sorts. Vous pouvez aussi choisir le magicien spécialisé et choisir entre lancer des sorts ou invoquer de puissants alliés. Puis, et non des moindres, vous pouvez choisir quelques capacités d'adeptes avec l'adepte mystique qui peut lancer des sorts, invoquer et focaliser en lui une partie de sa magie pour obtenir des pouvoirs innés. Vous sèmerez le chaos tandis que le face de votre équipe, qui préfère la subtilité, vous lancera un regard noir pour vous être montré aussi peu subtil.

SPÉCIALISTE EN TECHNOLOGIE

Il y a un large panel d'applications dans ce domaine, mais nous les regroupons en une seule catégorie, car fondamentalement, vous serez le membre de l'équipe ayant les plus grandes connaissances technologiques, qu'il s'agisse d'équipements électroniques, informatiques ou de véhicules. Vous vous occupez de l'aspect technologique des Ombres. Que vous piratiez la Matrice en tant que decker ou technomancien, ou que vous maîtrisiez tout ce qui est automatisé en tant que rigger ou dronomancien, vous êtes un élément essentiel d'une équipe de runners. Tout du moins, de toute équipe qui veut survivre pour dépenser ses gains.

Les hackers utilisent leurs connaissances techniques pour abattre les firewalls du monde. Qu'il s'agisse d'un commlink, d'un smartgun ou du serveur principal d'Aztechnology, les hackers tentent de franchir les systèmes de sécurité électroniques afin de prendre le contrôle de dispositifs pour leur équipe ou de s'emparer de données de valeur pour arrondir leurs fins de mois. Vous pouvez être un decker, utilisant un cyberdeck pour hacker, ou vous pouvez utiliser votre esprit pour le faire en tant que technomancien ; dans les deux cas, le monde ferait bien de se méfier quand vous filez dans la Matrice.

Les riggers dirigent le monde. Sur toute la planète, les gens voient tous ces systèmes de transport et de construction automatisés et ne se rendent pas compte que derrière chaque réseau automatisé se cache un rigger qui attend l'occasion d'y plonger pour tester les limites de ces machines. Dans les Ombres, les riggers gèrent le transport, la logistique et l'appui-feu, le tout confortablement installés dans leur cocon de rigger ou à l'avant de leur Chevrolet Phœnix modifiée. Comme pour le hacking, le rigging ne nécessite pas forcément d'avoir recours à la technologie. Les technomanciens spécialisés, surnommés les « dronomanciens » dans la rue, tissent leurs toiles de contrôle avec leur esprit et considèrent chaque drone comme un ami.

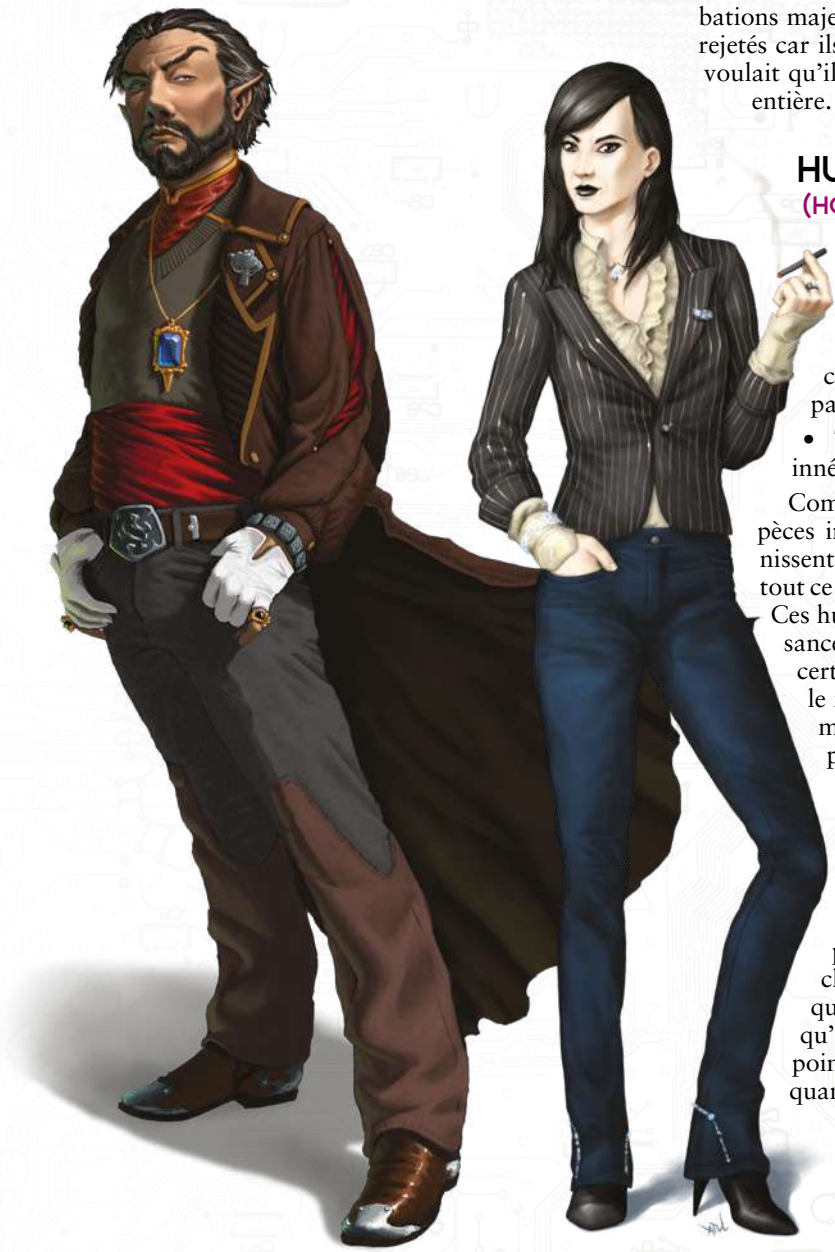
Que vous soyez decker ou rigger, vous surveillez les arrières de l'équipe, aussi bien pour la logistique que pour couvrir leur fuite, et contrairement aux spécialistes des arcanes, vous ne vous fatiguez pas en ayant recours à votre magie. Et nous avons fait le tour !

MÉTATYPES DES PERSONNAGES

Les personnages dans *Shadowrun* peuvent appartenir à l'un des cinq métatypes présentés (tout du moins dans le livre de base ; d'autres métatypes jouables seront proposés dans de futurs suppléments). Leur aspect est différent, que ce soit en taille ou en stature, mais tous permettent de semer la zizanie dans les rues. Voici ce que vous avez besoin de savoir à leur sujet.

ELFES
(HOMO SAPIENS NOBILIS)

- **Taille moyenne :** 1,9 mètre
- **Poids moyen :** 80 kg
- **Oreilles :** pointues
- **Éléments distinctifs :** minces, sveltes ; très attirants et ils le savent
- **Traits innés :** les elfes sont dotés de vision nocturne (p. 76).



Peut-être que l'élément le plus énervant au sujet des elfes, par rapport aux autres métatypes, c'est que vous pouvez les détester, ils n'en ont rien à faire. Ils disposent de deux nations prospères, Tír na nÓg (l'ancienne Irlande) et Tír Tairngire (dans la partie occidentale de l'Amérique du nord), certains d'entre eux occupent des postes parmi les plus importants au monde et leurs célébrités enregistrent des milliards de vues sur MeFeed. On ne les méprise pas, on les envie.

Mais de nombreux elfes savent que tous ceux de leur métatype ne suscitent pas la même envie. Si vous êtes un elfe qui n'est pas riche, pas élégant ou pas gracieux, vous êtes souvent considéré comme un échec, quelqu'un qui avait tout pour réussir et qui a tout gâché. Et ce ne sont pas seulement les non-elfes qui voient les choses ainsi. Qu'importe que vous ayez pu grandir dans la pauvreté, qu'importe les obstacles que vous avez dû surmonter, les gens croient toujours que tout a été facile pour vous parce que vous êtes un elfe. Mais il n'est pas facile de survivre dans la société des elfes. La classe supérieure peut se montrer absolument impitoyable pour protéger le statut quo, qualifiant ceux qui ne s'intègrent pas d'insatisfaits et trouvant un moyen de les écarter. Les barrens des conurbations majeures du monde regorgent d'elfes qui ont été rejetés car ils ne voulaient pas accepter ce que la société voulait qu'ils soient. Leur colère pourrait brûler la terre entière.

HUMAINS
(HOMO SAPIENS SAPIENS)

- **Taille moyenne :** 1,75 mètre
- **Poids moyen :** 78 kg
- **Oreilles :** arrondies
- **Éléments distinctifs :** Taille moyenne ; carrure moyenne ; effrayés par ceux qui n'ont pas leurs attributs moyens
- **Traits innés :** les humains n'ont aucun trait inné particulier.

Comme ils constituent la majorité parmi les espèces intelligentes de la planète, les humains définissent la « normalité » et certains d'entre eux font tout ce qu'ils peuvent pour abuser de ces définitions. Ces humains savent qu'ils n'ont pas la même puissance physique et la même cohésion sociale que certains des autres métatypes, aussi ils façonnent le monde de sorte que les individus qu'ils n'aiment pas ne se rendent pas compte de ce qu'ils peuvent faire et de ce qu'ils peuvent devenir.

Naturellement, la conséquence, c'est que de nombreux humains se retrouvent pris au piège de la machine démoralisante créée par la classe corporatiste dirigeante car ils ne correspondent pas à cette moyenne artificielle. Ils sont du grain à moudre, des personnes qui peuvent être broyées et recrachées au nom des intérêts supérieurs de ceux qui sont au sommet. Puisqu'ils sont humains et qu'ils sont si nombreux, qui va remarquer à quel point ils sont écrasés et à qui vont-ils manquer quand ils auront disparu ?

Les Ombres regorgent d'humains qui n'ont pas trouvé le moyen d'être normaux ou dans la moyenne.

NAINS
(HOMO SAPIENS PUMILIONIS)

- **Taille moyenne :** 1,2 mètre
- **Poids moyen :** 54 kg
- **Oreilles :** légèrement pointues
- **Éléments distinctifs :** Petite taille ; solidement bâtis ; persévérants
- **Traits innés :** Les nains bénéficient d'une vision thermographique (p. 76) et d'une résistance aux toxines (p. 75).

Les nains du Sixième Monde sont souvent acceptés au sein de la société sans jamais être véritablement valorisés. Les métatypes de plus grande taille préfèrent que les nains se limitent aux rôles préconçus qu'ils leur attribuent : assistants, conducteurs, mécanos, ce genre de choses. Cela n'arrange rien à l'affaire que leur taille les aide à se glisser plus facilement dans des véhicules qu'auraient du mal à emprunter un ork, un humain ou un elfe et qui seraient inaccessibles à un troll. Cependant, ils trouvent du travail et sont peu détestés. On les traite avec courtoisie mais ils ne peuvent s'empêcher de penser qu'ils sont un peu sous-estimés.

Les nains sur l'ensemble de la planète essaient de démontrer qu'on ne peut les ignorer. Des nains deckers, samouraïs des rues, spécialistes des opérations clandestines, faces et compétents dans bien d'autres domaines apparaissent dans les Ombres et quiconque les sous-estime le fait à ses risques et périls.

L'absence d'antipathie envers les nains les aide à s'intégrer aux communautés humaines bien plus facilement que les autres métatypes. Cela signifie qu'ils ne disposent pas d'autant d'enclaves réservées à leur métatype que les autres (ils n'ont pas non plus accès aux immenses revenus que les elfes utilisent pour établir leurs royaumes). Avec la fondation du Biloxi Technical Institute, le sud du Mississippi dans les CAS est en train de devenir un havre pour les nains. Personne ne sait encore ce qu'il en ressortira et quel sera son impact sur le monde.

ORKS
(HOMO SAPIENS ROBUSTUS)

- **Taille moyenne :** 1,9 mètre
- **Poids moyen :** 128 kg
- **Oreilles :** pointues
- **Éléments distinctifs :** massifs, physique puissant ; défenses ; toujours considérés comme des marginaux
- **Traits innés :** les orks ont vision nocturne (p. 76) et le trait Robuste (1) (voir p. 76).

Les orks rendent les gens nerveux et les gens n'aiment pas être nerveux. Leurs défenses, leur structure osseuse et leurs oreilles pointues les identifient comme *quelque chose d'autre*, et leur force ainsi que leur taille témoignent des dommages qu'ils peuvent provoquer. Comme les humains l'ont fait pendant des siècles, ils écartent les choses qui leur font peur et empêchent les orks de mettre à profit leur puissance collective tout en les étouffant sous le poids du nombre.

Cette approche fonctionne tant que vous pouvez attiser la peur et qu'elle tétanise les masses. Car si les gens surmontent leur peur et commencent à comprendre cette injustice délibérée qu'on fait peser sur certains groupes, ils quittent cette machine qu'est devenue la société et le nombre d'individus utilisé pour imposer ces oppressions diminue. Les oppresseurs ne sont pas particulièrement doués pour développer de nouvelles solutions à ces problèmes, généralement ils se contentent d'augmenter la pression exercée par l'oppression. Aussi, au fur et à mesure que de plus en plus de gens prennent conscience de ces injustices, les orks à travers le Sixième Monde se préparent à ce que les choses empirent afin de survivre puis d'essayer de faire en sorte que la situation s'arrange. Ils ont déjà quelques enclaves qu'ils se sont aménagées, l'Underground de Seattle, la Sweetwater Creek d'Atlanta, le Dharavi dans l'Union indienne, et ils espèrent que ces sites seront le point de départ de sociétés qui les acceptent au lieu de les craindre.

TROLL
(HOMO SAPIENS INGENTIS)

- **Taille moyenne :** 2,5 mètres
- **Poids moyen :** 300 kg
- **Oreilles :** légèrement pointues, souvent cachées par des cornes
- **Éléments distinctifs :** Qu'est-ce qu'ils sont massifs ! Énormes. Et avec des cornes.
- **Traits innés :** les trolls ont une vision thermographique (p. 76), le trait Robuste (2) (voir p. 76) et des dépôts dermiques (qui octroient +1 à leur Score Défensif).

Ce n'est pas facile de vivre dans une société où vous ressemblez à l'incarnation ambulante des cauchemars du reste de la population. Être deux à trois fois plus massif que les autres n'arrange rien à la situation. Ce n'est pas un monde taillé pour les trolls et la plupart des autres populations du monde n'ont pas du tout l'intention d'essayer d'arranger les choses. Qui voudrait faire de la place à des monstres imposants ? Les trolls vont devoir se faire eux-mêmes une place dans ce monde par la force et, bien entendu, à chaque fois qu'ils s'imposent quelque part on les taxe de vandales et de destructeurs.

De nombreux trolls ont réfléchi à la manière dont les dés sont pipés en leur défaveur et ont décidé qu'ils n'avaient plus besoin de respecter les règles du jeu imposées par les autres. Désormais, ils se tiendront à l'écart et observeront le monde brûler... en jetant peut-être une ou deux allumettes pour attiser le brasier. La République trolle de la Forêt noire est une des communautés trolles les plus importantes du monde ; elle est la vision de ce que peut être une société pour ces êtres tout en restant suffisamment à l'écart du reste du monde. Qu'ils tentent de s'assimiler ou décident de bâtir un mur encore plus haut, reste à voir.

Les trolls sont ceux qui ont le plus de mal à s'adapter aux autres métatypes car leurs corps sont très différents. C'est bien plus que leur taille et leurs cornes, ils ont des dépôts dermiques sur tout leur corps qui forment des boutons, des bosses et d'autres excroissances. Ils abîment les meubles et les vêtements et les gens réfléchissent à deux fois avant de leur faire un câlin. Surtout que rares sont ceux qui sont assez grands pour les étreindre.

HISTOIRE

Pour cette étape, vous devez définir le passé de votre personnage sans pour autant établir une biographie détaillée. Vous pouvez le faire seul ou le proposer à votre maître de jeu pour qu'il s'en serve afin d'alimenter son récit ; mais pour le moment, nous allons juste vous guider grâce à une série de questions qui vous permettront de définir votre historique global. Approfondissez cette étape autant que vous le souhaitez, plus vous la détaillerez, plus votre histoire sera intéressante.

OÙ EST NÉ VOTRE PERSONNAGE ?

Le pays d'origine peut être important. Cela définit le point de départ d'une vie qui reste attachante pour vous ou que vous tentez désespérément de fuir. Dans *Shadowrun*, vous n'êtes pas limité à des pays puisque les mégacorporations ont également des citoyens et des territoires. Lisez la présentation du monde dans **La vie en 2080** (p. 14) ou demandez à votre maître de jeu de vous fournir un aperçu de cet univers.

Votre lieu de naissance peut être un bon souvenir ou un véritable traumatisme mais, quoi qu'il en soit, c'est quelque chose qui influence la manière dont vous vous déplacez, dont vous vous exprimez et dont vous vous comportez avec les autres qui peuvent avoir des origines similaires ou complètement différentes.

OÙ VOTRE PERSONNAGE A-T-IL GRANDI ?

Une fois que vous avez répondu à la première question, vous savez où votre personnage est né mais il est sans doute aussi important de savoir où il a été élevé. Grandir dans la rue, où que vous viviez, est bien différent que d'avoir eu une enfance avec un toit au-dessus de la tête et de la nourriture dans son assiette. Avez-vous passé votre vie dans les méandres d'un métroplexe où tout est ouvert en permanence et où règne une activité perpétuelle ? Avez-vous passé votre enfance dans une agréable banlieue où vous vous occupiez tous les samedi matin de votre jardin tout en rêvant à l'agitation et à l'effervescence des grandes cités ? Peut-être que votre personnage a grandi dans un endroit avec une définition assez particulière de la famille comme dans un quartier dirigé par un culte ou le crime organisé. Dans les deux cas, il est probable que vous ayez des séquelles psychologiques. Étiez-vous laissé à votre propre sort dans une arcologie massive et auto-suffisante où vous parliez tout le temps avec vos amis de vous introduire au niveau 234 ? Où seul Billy a tenté de le faire et on n'a plus jamais entendu parler de lui ? Étiez-vous dans une enclave corporatiste isolée avec une poignée d'autres gamins où tout le monde se connaissait ?

Chaque option définit qui vous avez pu rencontrer, dans quel milieu vous avez évolué, ce que vous savez de la rue, quelle éducation vous avez pu recevoir et bon nombre d'autres détails qui peuvent vous servir à approfondir votre personnage.

Rappelez-vous que vous êtes libre de choisir de ne pas avoir été élevé au même endroit où vous êtes né puisque vos parents ont pu changer de mégacorporation à cause d'un échange ou d'une extraction. Ils ont pu être engagés et sont passés du statut de citoyens des UCAS à celui de citoyens d'Ares, ce qui vous a ouvert de nouvelles perspectives. Ou peut-être ont-ils été renvoyés d'une corpo et soudain, hors de l'abri du cocon corporatiste, ils se sont retrouvés comme des émigrés en terre inconnue.

OÙ S'EST FORMÉ VOTRE PERSONNAGE ?

Qui vous a instruit ? Où est cette personne/ce groupe désormais ? Et est-ce que ce groupe/cette personne peut représenter un danger ? Ce groupe ou cette personne peut-il penser que vous avez trahi, à tort ou à raison ? Étiez-vous un cobaye et vous a-t-on doté de compétences et d'implants qui nourrissent votre sentiment omniprésent de méfiance ? Vous êtes-vous formé seul et ressentez-vous une certaine amertume du fait que personne ne fasse confiance aux autodidactes ?

Réfléchir à la manière dont vous avez acquis vos compétences et vos connaissances peut aussi être un bon moyen de définir la manière dont vous allez interpréter votre personnage. Avez-vous été entraîné par une mégacorpo et conditionné pour détester les autres mégas ? Avez-vous été formé par un gouvernement et avez-vous eu l'impression d'être un outsider essayant vaillamment de protéger votre ancien pays contre des ennemis de l'intérieur ou de l'extérieur ? Avez-vous été élevé dans la rue où vous avez appris à la dure ?

OÙ EST VOTRE PERSONNAGE AUJOURD'HUI ?

Réfléchissez à la raison pour laquelle vous parcourez les Ombres. Est-ce pour l'adrénaline ? Est-ce pour l'argent ? Est-ce le seul choix que vous ayez ? Est-ce par vengeance ? Est-ce pour impressionner quelqu'un ? Est-ce pour combattre l'autorité ? Est-ce pour regagner les faveurs de vos maîtres corporatistes ? Est-ce pour abattre la machine mégacorporatiste ?

Prenez un peu de temps pour réfléchir à votre personnage en tant que personne et donnez-lui une motivation. Quand vous serez à la table de jeu, peut-être que certains boulots ne vous conviendront pas, mais vous faites partie d'une équipe. Vous avez un travail à faire. Quand se présentera l'un des ces boulots que vous allez avoir du mal à accepter, jusqu'où êtes-vous prêt à aller pour mener à bien votre mission ?

COMMENT VOTRE PERSONNAGE RÉAGIT-IL AUX ASPECTS LES PLUS SOMBRES DE CET UNIVERS ?

Avant d'aborder cette partie, n'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu de rôle. Vous avez l'occasion de décrire quelqu'un que vous n'êtes pas, d'interpréter un de ces héros de fantaisie héroïque ou d'incarner un individu déplorable et de voir combien de temps les Ombres pourront le tolérer. Mais attention, vous jouez à ce jeu avec d'autres personnes et, dans le monde réel, il y a des limites à ne pas franchir. Débiter des propos haineux à propos de groupes d'individus réels juste parce que votre personnage est comme ça n'est pas acceptable.

Il y a deux autres points auxquels il faut faire attention quand on joue un personnage difficile.

- Si vous décidez que les règles sociales normales ne s'appliquent pas à votre personnage, les autres peuvent aussi ne pas tenir compte de ces règles. L'univers de jeu peut alors devenir un endroit très déplaisant pour vous quand même vos équipiers ne vous soutiennent plus. Quand vous jouez un tel personnage délibérément agressif, vous devez vous assurer que tous les autres joueurs acceptent ce que vous faites. Interpréter des personnages qui nuisent au plaisir de jouer des autres participants est contraire à l'esprit du jeu.
- Quand vous faites partie d'un groupe de joueurs que vous connaissez bien, vous pouvez parfois vous laisser tenter par les côtés les plus obscurs d'un personnage, mais cela est moins approprié au sein d'un nouveau groupe ou en convention. Quand vous jouez avec des gens que vous ne connaissez pas, c'est généralement une bonne idée de ne pas vous encombrer des orientations les plus sinistres.

Shadowrun est un univers sombre et certaines attitudes antisociales sont inévitables en cours de jeu. Il est cependant important d'aborder certaines situations en réfléchissant à ce que votre personnage et votre groupe peuvent accepter. Voici quelques situations à considérer.

LIQUIDATION

Tuer pour de l'argent, et même tuer en général, est quelque chose de sérieux. Dans de nombreux jeux de rôle, cela fait partie de l'action et personne n'y réfléchit à deux fois. Dans ce jeu, on demande aux joueurs d'être autre chose que des machines à tuer aveugles et de vraiment réfléchir aux efforts et aux actions qu'ils vont entreprendre tout en pensant aux conséquences. Voyons quelques-uns des problèmes que cela peut poser.

Un meurtre, où qu'il se produise, est illégal. Tuer quelqu'un, même pour se défendre, peut conduire à une enquête et à un procès. Aucun runner n'a envie que quelqu'un vienne fouiller dans sa vie plus que nécessaire. Bien entendu, vous avez tué cet Halloweener pour vous protéger, vous et votre entourage, mais comment se fait-il que vous viviez dans ce chouette appart et que vous ne déclariez aucun revenu ?

Dans *Shadowrun*, on enquête sur les décès et la magie permet de traquer quiconque a été blessé lors d'un combat si les enquêteurs disposent d'un bon sorcier spécialiste des rituels. Cela signifie que si vous vous retrouvez mêlé à un combat de rue que vous concluez en mettant une balle dans la tête d'un adversaire, il est fort probable qu'une équipe tactique de la Lone Star vienne défoncer votre porte.

Et qu'en est-il des autres Halloweeners ? Vous avez tué l'un des leurs. Ils ne vont certainement pas laisser passer ça. Et les gangers psychotiques ne sont pas les seuls à réagir ainsi. Une balle perdue ou une explosion tue un civil. Vous décidez de tuer les gardes pour ne laisser aucun témoin. Un boulot nécessite que vous abattiez la femme d'un individu ou un cadre corporatiste. Toutes ces personnes sont en lien avec d'autres personnes. Il se peut que le civil soit la sœur d'un flic. Un de ces gardes pourrait être le fils d'un cadre avec suffisamment de pouvoir et d'influence pour s'en prendre à vous. Cette femme était la fille du Consigliere Anthony Gianelli et la Famille prend soin des siens. Ce cadre avait une relation avec son assistante qui est devenue folle de chagrin et qui a toujours accès aux comptes de son patron pendant quelques jours avant que les flics ne les saisissent.

Les raisons ne manquent pas dans *Shadowrun* pour être méfiant et paranoïaque et si vous aggravez les choses à chaque fois que vous appuyez sur la détente, que vous lancez un sort ou que vous sabotez un ascenseur, cette paranoïa va rapidement devenir ingérable. Surtout si votre travail consiste à rencontrer des gens que vous ne connaissez pas dans de sombres allées et des clubs plongés dans la pénombre. Vous ne pouvez jamais savoir quand la faucheuse viendra récolter ce que vous avez semé.

Même sans parler de paranoïa, le simple fait de prendre la vie de quelqu'un finit par peser lourd sur votre conscience. La manière dont chaque groupe veut aborder ce problème doit être discutée entre les joueurs.

DROGUES ET ALCOOLS

Ici, nous ne parlons pas d'une consommation occasionnelle. Ce dont nous parlons ici c'est d'avoir un personnage plongé dans l'univers de la drogue ou de consommation extrême d'alcool. L'addiction est un sujet sérieux et bien que cela soit traité ici par des règles, des chiffres et de possibles malus, c'est un problème bien présent dans ce monde. Les personnages souffrant d'addiction pensent différemment des autres. Des actes qui seraient considérés comme inacceptables deviennent soudain la meilleure solution pour obtenir sa dose et plutôt que d'ouvrir la porte convenue, un addict peut, pour atteindre l'objectif, se contenter de la franchir en hurlant.

En plus de devoir fournir aux drogués leurs doses, le simple fait de participer à un trafic de drogues peut soulever d'autres problèmes. Les runners ne sont pas toujours engagés pour attaquer des laboratoires corporatistes. Parfois le boulot est proposé par le chef d'un gang local qui a besoin que sa cargaison soit protégée par quelqu'un qui a une solide réputation dans la rue. Ou il peut aussi s'agir de protéger la tête d'un réseau de contrebande qui transporte chaque mois pour des milliards de nuyens de bêtameths. Êtes-vous alors coupable par association des nombreux décès que cela provoque ?

Déterminer votre position dans ce genre de cas aura bien évidemment un impact sur votre décision quand un tel travail se présentera et vous serez plus susceptible de refuser pour des raisons éthiques et d'ignorer les ricanements de vos coéquipiers à la morale plus élastique.

TRAFICS

Les runners s'occupent de déplacer et de protéger toutes sortes de marchandises illicites y compris des êtres humains. Extraire un scientifique corpo pour qu'il aille travailler dans une autre corpo est une chose, mais protéger un van qui de toute évidence transporte des esclaves sexuelles destinés à être livrés au salon bunraku d'un yakuza est un tout autre problème. Quand cela se produira, est-ce que votre personnage acceptera la grosse somme d'argent pour ce genre de boulot ou est-ce qu'il aura un sursaut de moralité ?

Le plus souvent, c'est le type de travail que vous obtenez parce que vous n'avez pas posé assez de questions, ou pas posé du tout, ou parce que vous avez vraiment besoin d'argent et vous avez accepté avant de connaître les détails de la mission. Une fois que vous aurez compris la véritable nature de ces boulots en découvrant ce que cachait réellement la requête de M. Johnson, est-ce que vous laisserez tomber au risque de ternir votre réputation et de vous retrouver confronté à une équipe de tueurs venus effacer toutes traces de l'opération ?

Dans l'univers de *Shadowrun*, vous faites partie des opprimés. Est-ce que vous vous accrochez à votre place en vous assurant que ceux qui sont moins bien lotis que vous restent à la leur ? C'est une triste option mais elle existe. Ou êtes-vous l'un de ceux qui pensent que tous ceux qui ont été martyrisés, tyrannisés, abusés ou broyés par le poids du contrôle mégacorporatiste méritent une chance de riposter ? Les considérez-vous comme une partie de l'armée capable de renverser le monolithe mégacorporatiste qui a pris le contrôle du monde ?

RACISME ET INJUSTICE

Comme dans notre monde, celui de *Shadowrun* connaît le racisme bien que dans ce jeu il concerne généralement les métatypes et non la couleur de peau. Sa réalité dans le Sixième Monde donne la possibilité aux personnages d'être des héros et de se dresser pour défendre ceux qu'on méprise à cause de leur apparence. Les divisions sociales basées sur la race et la classe sont utilisées par les corpos pour diviser les gens et les dresser les uns contre les autres pour qu'ils ne réfléchissent pas à l'extrême inégalité qui régit leur vie quotidienne.

Comment votre personnage va-t-il réagir à cette situation ? Est-ce que ce statu quo l'aide ou le dérange et qu'en pense-t-il ? Est-ce qu'il cherchera à savoir comment il peut participer au changement ou est-ce qu'il se montrera complice de ceux qui veulent que cette situation perdure ? Accepte-t-il les préjugés ou est-ce qu'il les remet en cause ? Et, quelle que soit sa position, optera-t-il pour une approche agressive ou non ? Accepte-il et accomplit-il un travail puis utilise son argent pour aider les autres et tenter de faire la différence dans les Ombres ? Savoir quelle est votre position n'est pas seulement une question de moralité et de justice, c'est une question de paranoïa, de rigueur, de résistance, de souffrance et de résilience.

Il y a des sujets sensibles et ils doivent être abordés avec les autres membres du groupe. Les limites et l'identité des autres doivent être respectées. Les Ombres constituent un lieu obscur mais elles ne peuvent exister sans lumière et les joueurs peuvent décider de l'intensité de cette lumière.

DEUXIÈME ÉTAPE :

CHOISISSEZ LES PRIORITÉS DE VOTRE PERSONNAGE

Une fois vos antécédents déterminés, il est temps de passer aux chiffres. Le Système de Priorité est une méthode rapide pour esquisser les grandes lignes de votre personnage. Cette vue d'ensemble est définie par vos choix sur la table **Priorités**. Il y a cinq lignes de priorités (A-E) et cinq catégories auxquelles il faut assigner une priorité : Métatype, Attributs, Compétences, Magie/Résonance, et Ressources. Assignez une priorité à chaque catégorie (choisissez une option dans chaque ligne et une seule par colonne). Ces choix définiront les éléments de bases de votre personnage.

Il n'est pas nécessaire de faire ces choix dans l'ordre. Que votre premier choix soit ce qui vous paraît le plus important ou le moins important sont deux options valables et il se peut que vous soyez obligé de procéder à des ajustements au cours du processus. Nous les présentons dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la table, mais vous êtes libres de les choisir dans n'importe quel ordre.

Voici une présentation de chaque colonne de la table.

MÉTATYPE (POINTS D'AJUSTEMENT)

Maintenant que vous savez ce que vous voulez faire, il est temps de donner corps à cette vision. *Shadowrun* est un mélange de dystopie cyberpunk et de fantaisie épique, cette dernière catégorie impliquant que vous avez une autre option que celle d'être humain.

DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEU

Les règles telles qu'elles sont présentées dans ce chapitre sont destinées à créer des personnages de base pour Shadowrun, mais tout le monde peut ne pas vouloir commencer à ce niveau. Certains peuvent vouloir des runners un peu plus chevronnés pour débuter avec des aventuriers plus expérimentés. D'autres peuvent vouloir démarrer leurs aventures avec des personnages moins expérimentés pour voir s'ils peuvent survivre assez longtemps pour devenir des légendes des rues.

Créer des personnages de bas niveau est assez simple : choisissez vos priorités normalement dans la table **Priorités** et appliquez la valeur de la rangée inférieure à celle que vous avez choisie (par exemple, si vous choisissez la Priorité B pour les attributs, vous gagnerez en fait la valeur indiquée pour une Priorité C, c'est-à-dire, 12 points d'attributs). Puisqu'il n'y a pas d'autre rangée après la rangée E, cela signifie que vous ferez deux choix sur cette rangée.

À l'inverse, on trouve le runner expérimenté. Si vous voulez commencer à ce niveau, doublez simplement le nombre de points de Karma de personnalisation (voir p. 69) en passant de 50 à 100 points). Dépensez tous ces points et lancez-vous dans des aventures de haut vol !

Différents métatypes sont accessibles aux différents niveaux de priorité avec un nombre variable de points à utiliser pour acheter de l'Atout, développer des attributs spécifiques pour ce métatype et/ou augmenter la Magie ou la Résonance. Certains métatypes, plus précisément les humains et les elfes, n'apparaissent pas aux niveaux de priorité les plus élevés. Vous pouvez consulter un aperçu des métatypes p. 60.

La sélection que vous faites ici ne se base pas seulement sur le métatype, mais sur le nombre de points d'ajustement qui l'accompagne et que vous utiliserez pour augmenter la valeur de certains attributs. Les points d'ajustement sont utilisés pour modifier la Magie/Résonance, acheter de l'Atout et augmenter les attributs spéciaux de métatype. Chaque métatype (sauf pour l'humain) possède au moins deux attributs dont le rang peut aller au-delà de l'intervalle de base 1-6. Ce sont les attributs spéciaux de métatype et ils peuvent être augmentés avec les points d'ajustement de cette colonne.

L'attribut Atout mérite une attention particulière. L'Atout peut être extrêmement précieux et vous aider à faire la différence entre la défaite et la victoire. C'est d'ici que viennent les points pour augmenter l'Atout, aussi profitez-en ! Pour plus d'informations sur l'Atout et la manière de l'utiliser, voir p. 49.

ATTRIBUTS

Comme cela est indiqué p. 42, il y a trois types d'attributs : physiques, mentaux et spéciaux. Tous les métahumains ont un rang dans chaque attribut physique et mental mais certains peuvent ne pas en avoir dans les attributs spéciaux.

Le rang de base d'un attribut est de 1. Les points d'attributs de la table Priorités sont dépensés à un taux d'un pour un : chaque point dépensé augmente de 1 le rang de l'attribut sélectionné. Le rang maximum de base d'un attribut est de 6, que le métatype ou les traits sélectionnés peuvent modifier. La table Attributs des métatypes indique l'échelle des attributs pour chaque métatype et les traits spéciaux que les métatypes gagnent gratuitement. Les traits sont décrits à partir de la p. 73. Pendant la création d'un personnage, seul un attribut peut atteindre le rang maximum du métatype sélectionné.

COMPÉTENCES

Il est temps maintenant de définir ce que vous savez faire, voire bien faire. Les compétences sont utilisées pour effectuer des actions difficiles, mais aussi des actions simples dans les situations de stress, ce qui ne manque pas dans l'univers de *Shadowrun*. Quand vous choisissez comment répartir vos points, réfléchissez à ce dont vous avez besoin en fonction de votre rôle dans l'équipe et prenez en compte les éléments de votre passé.

LISTE DES COMPÉTENCES

Armes à feu, Armes exotiques, Astral, Athlétisme, Biotech, Combat rapproché, Conjuration, Électronique, Enchantement, Escroquerie, Furtivité, Influence, Ingénierie, Perception, Pilotage, Piratage, Plein air, Sorcellerie, Technomancie

PRIORITÉS

PRIORITÉ	MÉTATYPES (POINTS D'AJUSTEMENT)	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	MAGIE OU RÉSONANCE	RESSOURCES
A	Nain, Ork, Troll (13)	24	32	Magicien pur & adepte mystique : Magie 4, 8 formules Magicien spécialisé : Magie 5, 10 formules Adepte : Magie 4 Technomancien : Résonance 4, 8 formes complexes	450 000 ¥
B	Nain, Elfe, Ork, Troll (11)	16	24	Magicien pur & adepte mystique : Magie 3, 6 formules Magicien spécialisé : Magie 4, 8 formules Adepte : Magie 3 Technomancien : Résonance 3, 6 formes complexes	275 000 ¥
C	Nain, Elfe, Humain, Ork, Troll (9)	12	20	Magicien pur & adepte mystique : Magie 2, 4 formules Magicien spécialisé : Magie 3, 6 formules Adepte : Magie 2 Technomancien : Résonance 2, 3 formes complexes	150 000 ¥
D	Nain, Elfe, Humain, Ork, Troll (4)	8	16	Magicien pur & adepte mystique : Magie 1, 2 formules Magicien spécialisé : Magie 2, 4 formules Adepte : Magie 1 Technomancien : Résonance 1, 2 formes complexes	50 000 ¥
E	Nain, Elfe, Humain, Ork, Troll (1)	2	10	Ordinaire	8 000 ¥

ATTRIBUTS DES MÉTATYPES

MÉTATYPES	CONSTITUTION	AGILITÉ	RÉACTION	FORCE	VOLONTÉ	LOGIQUE	INTUITION	CHARISME	ATOUT
Humain	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7
Traits innés : aucun									
Nain	1-7	1-6	1-5	1-8	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
Traits innés : Résistance aux toxines, Vision thermographique									
Elfe	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-8	1-6
Traits innés : Vision nocturne									
Ork	1-8	1-6	1-6	1-8	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Traits innés : Vision nocturne, Robuste 1									
Troll	1-9	1-5	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Traits innés : Dépôts dermiques, Vision thermographique, Robuste 2									

Pendant la création d'un personnage, les compétences peuvent être achetées jusqu'à un rang maximum de 6 (7 avec le trait Aptitude). Seule une compétence peut atteindre le rang maximum (6 ou 7). Au fil du jeu, ces compétences peuvent atteindre le rang 9 (10 avec le trait Aptitude). Les points de compétence de la table **Priorités** sont dépensés à un taux d'un pour un : chaque point dépensé ajoute un rang à la compétence sélectionnée. Vous trouverez dans le chapitre **Compétences** p. 98, la description et les règles qui s'y rapportent.

Vous pouvez aussi choisir des spécialisations (voir p. 98 pour leur description) au cours de la création du personnage. Quand vous utilisez la table **Priorités**, une spécialisation coûte autant qu'un rang dans une compétence. Au cours de la création de personnage, vous ne pouvez obtenir plus d'une spécialisation dans une compétence et vous ne pouvez pas bénéficier d'une maîtrise.

MAGIE/RÉSONANCE

Si vous ne voulez pas que votre personnage ait de la Magie ou de la Résonance, ignorez cette section.

En 2080, tout le monde sait que la magie et la technomancie existent. Elles sont considérées de manière très variable, mais c'est un autre sujet qui sera abordé dans un autre chapitre.

En vous basant sur cette colonne, vous décidez si votre personnage aura un attribut Magie ou Résonance. Examinons les options de cette étape. Il y a six options dans cette colonne : magicien pur, magicien spécialisé, adepte, adepte mystique, technomancien et ordinaire.

Ordinaire n'est présent qu'en priorité E, aussi abordons ce point rapidement. Si vous choisissez d'être ordinaire, cela signifie que vous n'avez pas accès à la Magie et à la Résonance. C'est aussi simple que ça. Vos points d'attributs spéciaux seront utilisés dans d'autres domaines mais si vous ne voulez ni Magie, ni Résonance, c'est très certainement la meilleure utilisation de la priorité E.

Les autres priorités vous confèrent un attribut Magie ou Résonance de base compris entre 1 et 5 qui diffère généralement en fonction du type de personnage que vous créez (les magiciens spécialisés ont un point supplémentaire en Magie pour compenser leurs autres limitations ; voir p. 161). Ces indices peuvent être augmentés en utilisant des points d'ajustement de la colonne Métatypes ou en utilisant le Karma au cours de l'étape Derniers détails.

Les magiciens purs ont accès à un panel complet de capacités magiques, de lancements de sorts, d'invocations et d'enchantements tout en ayant un accès complet au plan astral avec à la fois la perception (p. 162) et la projection astrale (p. 162). Au cours de la création de personnage, ils obtiennent un nombre de formules qui peuvent être

utilisées pour apprendre des sorts (utilisables pour fabriquer des préparations) ou des rituels.

Les magiciens spécialisés ne sont capables d'utiliser qu'un seul des trois aspects de la magie : les sorciers maîtrisent le lancement de sorts (Sorcellerie), les invocateurs l'invocation (Conjuration) et les enchanteurs l'enchantement (Enchantement). Ils ont tous accès au plan astral et bénéficient de la perception et de la projection astrale. Les sorciers peuvent utiliser leurs formules pour apprendre des sorts ou des rituels. Les enchanteurs apprennent exclusivement des sorts pour leurs préparations.

Les adeptes concentrent toute leur magie en eux et alimentent leurs compétences avec leur capacité innée d'emmagasiner le mana au lieu de le canaliser vers l'extérieur. En raison de ce lien physique avec leur magie, ils ne peuvent se projeter dans l'astral et ils ne peuvent percevoir cette dimension qu'après une formation. Les adeptes ont une réserve de points égale à leur Magie (en prenant en compte d'éventuelles modifications à la hausse comme à la baisse) qu'ils utilisent pour acheter des pouvoirs d'adepte. Pour plus d'informations sur les adeptes, voir p. 158.

Les adeptes mystiques mêlent la magie qu'ils canalisent en eux ou qu'ils projettent à l'extérieur. Ils sont capables de lancer des sorts, d'invoquer des esprits et d'enchanter des objets mais ils canalisent aussi une partie de leur magie en eux pour alimenter des compétences d'adepte. À cause de l'effet d'ancrage de leurs pouvoirs d'adepte, ils ne sont pas capables de se projeter dans l'astral, mais ils peuvent le percevoir avec un entraînement particulier. Ils doivent répartir leur mojo entre les sorts et les pouvoirs d'adepte. Ils peuvent utiliser les formules à leur disposition comme des magiciens purs, mais peuvent décider d'acheter des points de pouvoir, au prix d'un point de pouvoir pour deux formules. Toute perte d'Essence pendant la création leur fait perdre un point de pouvoir, de la même façon qu'en jeu (voir p. 43).

Les technomanciens ont un lien particulier avec la Matrice, qui est mesuré grâce à un attribut appelé la Résonance. Ils ont la capacité de créer des programmes et des sprites à la volée ainsi que celle de manipuler les énergies de la Matrice et de les plier à leur volonté. Quand ils choisissent leur priorité en Résonance, celle-ci leur octroie un certain nombre de formes complexes.

RESSOURCES

Cette colonne est assez simple. La valeur indique la somme d'argent dont vous disposez pour acheter ce dont vous aurez besoin dans les Ombres. Ce n'est pas votre unique occasion d'obtenir de l'argent, mais c'est là que vous pouvez en obtenir le plus. Si vous avez besoin de plus d'argent, à l'étape **Dépensez du karma de personnalisation** de ce chapitre, vous pourrez dépenser un peu de Karma pour obtenir du cash. L'argent sera dépensé en équipements qui sont détaillés dans le chapitre **Équipement** (p. 254).

EXEMPLE DE CHOIX DES PRIORITÉS

Tom et Alyson créent des personnages pour le jeu et veulent qu'ils soient complémentaires. Tom aimerait avoir un lanceur de sorts elfe pour s'occuper de l'aspect magie et Alyson voudrait créer un samouraï des rues humain pour casser de la brute.

Tom veut être un elfe aussi, donc il ne peut pas attribuer la priorité A à la colonne Métatypes car elle n'offre pas ce choix. La priorité A offre les plus hautes valeurs dans la colonne Magie ou Résonance, c'est donc celle qu'il choisit. Il veut assez de points d'attribut pour que sa Volonté et sa Logique soient suffisamment élevées pour résister au Drain mais aussi pour répartir quelques points dans d'autres domaines afin d'être capable de courir, d'esquiver et peut-être de donner quelques coups. Il choisit donc la colonne Attributs en priorité B. Attribuer la priorité C aux compétences l'aidera à obtenir les compétences Sorcellerie, Conjuration et Athlétisme qu'il souhaite (avec un peu de Perception et quelques autres bricoles pour compléter le tout). La priorité D dans la colonne Métatypes lui permet d'être un elfe et lui accorde quelques points d'ajustement pour l'Atout et la Magie. Il reste donc la priorité E qu'il attribue aux ressources pour obtenir à peine 8000 nuyens, mais Tom ne pense pas dépenser beaucoup d'argent en équipements. Aussi, ses choix donnent :

Priorité A : Magie ou Résonance
Priorité B : Attributs
Priorité C : Compétences
Priorité D : Métatypes
Priorité E : Ressources

Alyson a des priorités différentes. Elle sait que la priorité de sa colonne Métatypes sera C, D ou E, probablement une des deux dernières puisqu'elle ne pense pas avoir besoin de beaucoup de points d'ajustement. Elle sait aussi qu'elle a besoin de plus d'argent que Tom pour obtenir de bons équipements. Elle ne pense pas avoir besoin de la même répartition d'attributs que Tom et elle veut une bonne panoplie de compétences ; Armes à feu, Combat rapproché, Furtivité, Perception et Athlétisme sont ses premiers choix et elle envisage également Biotech pour pouvoir soigner. La bonne nouvelle c'est qu'elle n'a besoin ni de la Magie, ni de la Résonance, aussi cette colonne sera sa priorité E.

Priorité A : Compétences
Priorité B : Ressources
Priorité C : Attributs
Priorité D : Métatypes
Priorité E : Magie ou Résonance

Pour être honnête, elle s'inquiète un peu que les 12 points d'attribut de sa priorité C ne suffisent pas, mais elle pense que le Karma de personnalisation supplémentaire et qu'un trait négatif ou deux l'aideront à corriger cette éventuelle faiblesse.

Certains des éléments indiqués ici, le Karma supplémentaire et les traits négatifs, seront abordés plus tard dans ce chapitre.

TROISIÈME ÉTAPE :

CHOISISSEZ VOS TRAITS

Cette étape peut être effectuée n'importe quand dès que vous avez développé un peu votre historique et que vous avez déjà une bonne idée du personnage que vous allez jouer. Consultez la partie consacrée aux **Traits** (p. 73) et établissez une liste des caractéristiques qui se rapportent à votre personnage. Vous pouvez aussi faire votre choix en fonction des mécaniques de jeu, mais c'est plus amusant d'imaginer un concept, de sélectionner des traits qui lui correspondent et de voir ce que ça donne !

Une fois que vous avez établi votre liste, calculez les coûts ou les gains. Les limites pour les traits au moment de la création de personnage sont les suivantes : vous ne pouvez en choisir que six au maximum, sans compter les traits innés, et le bonus net de Karma ne peut être supérieur à 20.

QUATRIÈME ÉTAPE :

DÉPENSEZ DU KARMA DE PERSONNALISATION

Chaque runner doit peaufiner le processus de création avec une petite touche de réalisme. Une fois les points de base dépensés, il est temps de songer à développer votre personnage. Chaque personnage reçoit 50 points de Karma, ajoutés au solde de karma issu des traits, afin de le faire progresser. Les points sont dépensés pour augmenter les compétences et les attributs mais aussi pour obtenir plus d'argent afin d'acheter les derniers équipements qu'il vous faut ou obtenir d'autres traits (bien que la limite de six traits s'applique toujours). Voir **Progression des personnages** (p. 70) pour le coût de ces augmentations.

Rappelez-vous que vous pouvez dépenser du Karma pour gagner de l'argent pour la prochaine étape au taux de 2 000 nuyens par point de Karma ou de 5 000 avec le trait Endetté. Vous pouvez conserver jusqu'à 5 points de Karma non dépensés lors de la création.

CINQUIÈME ÉTAPE :

ACHETEZ DES ÉQUIPEMENTS

Vous devriez avoir un petit pactole de nuyens obtenus grâce au choix de Ressources de la table **Priorités** et au Karma dépensé. Vous pouvez acheter des équipements pour votre runner en vous référant au chapitre **Équipement** et en payant le prix indiqué. N'oubliez pas de faire attention à la Disponibilité des équipements que vous achetez ; à la création d'un personnage, vous pouvez acheter du matériel ayant un indice de Disponibilité maximum de 6 (voir p. 254 pour les définitions des disponibilités).

SIXIÈME ÉTAPE :

FINALISATION

CONTACTS

Les contacts sont un élément essentiel du shadowrunning. Tout individu connaît au moins quelques personnes qu'il peut contacter pour obtenir des équipements, un soutien ou des informations. Ces personnes sont contrôlées par le maître de jeu et mènent leur propre vie pendant que les runners tirent sur des gens pour gagner de l'argent. Quand vous en avez besoin, vous choisissez un contact et vous indiquez au MJ que vous le contactez.

Chaque contact est défini par deux indices : Réseau et Loyauté. Réseau détermine généralement le niveau et les détails des informations qu'il peut obtenir ou la rareté des équipements qu'il peut fournir, tandis que Loyauté permet de déterminer s'il va se retourner contre vous, vendre des informations qui vous concernent, attirer l'attention d'un gang sur une équipe de runners bien équipés ou tout balancer quand Knight Errant viendra défoncer sa porte. Plus ils sont loyaux, moins ils risquent de vous trahir.

En cours de jeu, vous gagnez des contacts grâce aux boulots que vous effectuez et à vos interactions avec les habitants du Sixième Monde. Au cours de la création de personnage, vous avez un total de points égal à Charisme × 6 à dépenser pour acheter les indices de Réseau et de Loyauté de vos contacts (au taux de 1 point pour 1 point d'indice) et aucun de ces indices, pour le moment, ne peut être supérieur au Charisme du personnage.

CONNAISSANCES ET LANGUES

Ce que vous savez définit ce que vous êtes. Peut-être êtes-vous un expert dans le domaine de la pop culture ou un passionné de vins elfiques ou un expert en équations mathématiques. Les Connaissances ajoutent de la profondeur et des options à votre personnage. Les personnages obtiennent un nombre de Connaissances et de Langues gratuitement au moment de leur création (pour plus d'informations sur ces compétences, voir p. 105) égal à leur Logique (après une éventuelle amélioration avec du Karma de personnalisation) plus une Langue maternelle gratuite. Les personnages peuvent acheter des Langues, chaque niveau comptant comme une Connaissance (voir Langues, p. 105), mais une seule Langue maternelle est autorisée.

DERNIERS CALCULS

Une fois que vous avez terminé tous vos achats et toutes vos modifications, il reste quelques calculs à faire pour peaufiner votre personnage. Les voici !

SCORE OFFENSIF (SO)

En combat, le Score Offensif mesure votre précision, votre efficacité et la finesse de base de vos attaques. Généralement, il est lié à une arme mais, parfois, vous attaquez à mains nues et vous avez donc besoin d'un Score

Offensif. Il est égal à Réaction + Force à portée proche et il n'y en a pas à d'autres portées (voir Score Offensif/Portée, p. 112). Il peut être modifié par certains traits et équipements.

SCORE DÉFENSIF (SD)

Le Score Défensif est une estimation de votre capacité à encaisser les coups ou à les éviter. On l'utilise dans toutes les situations de combat. Pour le déterminer, additionnez votre indice d'Armure et votre Constitution. Il peut être modifié par certains traits et équipements.

INITIATIVE

L'initiative est utilisée pour savoir qui agit en premier en combat. Faites le total de Réaction + Intuition pour déterminer votre initiative de base puis notez combien de dés d'initiative vous avez. Par défaut, vous commencez avec 1 dé, mais vous pouvez en gagner d'autres de différentes manières. On note l'initiative comme suit : 9+1D6.

NUYENS DE DÉPART

Est-ce qu'il vous reste de l'argent après la création de personnage ? Parfait. C'est la somme avec laquelle vous commencez. Si vous avez plus de 5 000 nuyens, revenez en arrière et achetez quelque chose d'autre (y compris un style de vie) car vous ne pouvez pas commencer la partie avec plus que cette somme. S'il vous reste moins, vous n'avez plus qu'à plonger dans l'action pour en gagner plus !

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Les personnages utilisent le Karma qu'ils gagnent au cours de leurs runs (ainsi que le Karma bonus obtenu au cours du processus de création) pour augmenter leurs différentes capacités. Le coût de progression dans toutes les catégories est résumé sur la table **Coûts de progression**, avec le temps d'entraînement suggéré. Le temps qu'il faut pour augmenter une capacité n'est qu'une suggestion. C'est au MJ de décider de cette période d'entraînement en fonction de son histoire. Mais vous trouverez ici une estimation pour définir une base consensuelle. Pendant cette période de temps, le runner doit au moins consacrer quatre heures par jour à s'entraîner. Avec huit heures de sommeil et quatre heures pour d'autres activités quotidiennes, cela laisse douze heures et donc la possibilité de se consacrer à trois progressions différentes simultanément (mais vous ne pouvez pas utiliser plusieurs périodes de quatre heures pour la même progression afin d'en réduire le temps d'entraînement). Certaines progressions sont conditionnées à la réussite d'un test et les points de Karma ne sont pas dépensés en cas d'échec.

COÛTS DE PROGRESSION

TYPE	COÛT EN KARMA	TEMPS D'ENTRAÎNEMENT
Compétences actives	5×nouveau rang	(Nouveau rang) mois
Spécialisations	5	1 mois
Maîtrise	5	2 mois
Attributs	5×nouveau rang	(Nouveau rang×2) mois
Connaissances	3	1 mois
Achat d'un trait positif	2×coût normal	1 semaine
Éliminer un trait négatif	2×coût normal	1 semaine
Nouveau sort	5 par sort	~1 semaine
Nouveau rituel	5 par rituel	~1 semaine
Nouvelle forme complexe	5 par forme	1 semaine
Initiation	10+grade d'initié	(Grade+1) mois
Submersion	10+niveau de Submersion	(Niveau+1) semaines

ATTRIBUTS

C'est par l'exercice que progressent les attributs mentaux et physiques. Il peut s'agir de faire de la gymnastique ou de résoudre des puzzles matriciels complexes, mais il faut travailler sur chaque attribut pour qu'il progresse. Dépensez 5 points de Karma × le niveau à atteindre pour progresser. Il faut le faire pour chaque rang à atteindre ; ainsi, si vous voulez faire progresser un attribut de 4 à 6, il vous en coûtera 25 points de Karma pour le rang 5 (5×5) et 30 points de Karma pour le rang 6 (5×6) pour un total de 55 points de Karma. Voir la table **Progression des attributs et des compétences** pour le coût qu'il faut payer pour atteindre un nouveau rang.

COMPÉTENCES ACTIVES

Toute compétence active nécessite de l'entraînement. Il peut s'agir de s'entraîner dans un stand de tir, dans un dojo, dans un atelier, dans une loge ou un cercle, de passer du temps à conduire ou toute autre activité. Vous devez juste y consacrer le temps et l'effort nécessaires pour avoir des résultats et obtenir l'amélioration que vous désirez. En raison de ces besoins pour vous entraîner, le maître de jeu peut également définir un prix qui illustre le tarif de l'abonnement au stand de tir, de la location d'un espace de travail ou d'autres coûts liés à ces activités. Cinq nuyens par mois est une bonne base, mais les MJ peuvent ajuster ce tarif en fonction de sa campagne et les personnages peuvent réduire leurs coûts en se faisant aider par des collègues ou des contacts.

Vous devez dépenser 5 points de Karma × le rang à atteindre pour progresser. Il faut le faire pour chaque rang à atteindre ; aussi si vous voulez faire progresser une compétence du rang 4 au rang 6, il vous en coûtera 25 points de Karma pour le rang 5 (5×5) et 30 points de Karma pour le rang 6 (5×6) pour un total de 55 points de Karma. Voir la table **Progression des attributs et des compétences** pour le coût qu'il faut payer pour atteindre un nouveau rang.

CONNAISSANCES

Vous apprenez en étudiant, en suivant un enseignement, en faisant des recherches dans la Matrice ou en fréquentant des bibliothèques régulièrement. Obtenir des connaissances nécessite d'étudier. Le délai d'un mois se base sur des études assidues comme indiqué précédemment. Apprendre à la volée, en assistant aux cours

quand on a le temps, nécessite trois mois. Une nouvelle Connaissance coûte 3 points de Karma.

SPÉCIALISATIONS ET MAÎTRISES

Comme pour les compétences actives, les spécialisations et les maîtrises (p. 98) demandent du temps pour être apprises. Alors qu'on peut obtenir une spécialisation avec n'importe quelle compétence, il y a deux prérequis pour bénéficier d'une maîtrise : tout d'abord il vous faut une spécialisation dans ce domaine et ensuite le rang de la compétence concernée doit être au moins de 5. Cela signifie que les mois passés à obtenir cette spécialisation et cette maîtrise sont des entraînements supplémentaires qui viennent compléter l'éducation et la compétence que vous possédez déjà. Vous ne pouvez pas obtenir une autre spécialisation dans une compétence tant que vous n'avez pas converti la première en maîtrise. Le maximum que vous puissiez avoir dans une compétence, c'est une spécialisation et une maîtrise. Les spécialisations et les maîtrises coûtent 5 points de Karma chacune.

TRAITS

Les traits peuvent être obtenus de deux manières après la création de personnage : on peut les acheter ou ils peuvent être gagnés.

ACHAT

Acheter un trait positif nécessite de dépenser deux fois son coût normal en Karma. De nouveaux traits négatifs ne peuvent pas être « achetés » afin d'obtenir

PROGRESSION DES ATTRIBUTS ET DES COMPÉTENCES

	RANG DÉSIRÉ									
RANG ACTUEL	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
1	–	10	25	45	70	100	135	175	220	270
2	–	–	15	35	60	90	125	165	210	260
3	–	–	–	20	45	75	110	150	195	245
4	–	–	–	–	25	55	90	130	175	225
5	–	–	–	–	–	30	65	105	150	200
6	–	–	–	–	–	–	35	75	120	170
7	–	–	–	–	–	–	–	40	85	135
8	–	–	–	–	–	–	–	–	45	95
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50

plus de Karma après la création de personnage, mais les traits négatifs déjà possédés par le personnage peuvent être annulés en payant deux fois leur coût normal en Karma.

GAIN

Il est possible de gagner en jeu aussi bien des traits positifs que des négatifs. Il est possible qu'un personnage réussisse une série de plusieurs tests de bricolage et que le maître de jeu estime qu'il mérite de gagner le trait Bricoleur. Ou peut-être que le personnage a pris sous son aile un orphelin, ce qui lui vaut le trait de Personne(s) à charge. C'est au MJ de décider, mais ce dernier doit faire attention à assigner des traits qui rendent le jeu plus amusant pour tous les joueurs concernés. Attribuer trop de traits positifs gratuits à un même personnage peut le rendre trop puissant et nuire au plaisir des autres joueurs ; il peut être frustrant pour un joueur que son personnage ait trop de traits négatifs. Il faut veiller à garantir un certain équilibre entre la difficulté et le plaisir de jouer.

NOUVEAUX SORTS ET RITUELS

Apprendre un nouveau sort ou rituel nécessite une formule de sort qui peut généralement être achetée à un marchand de talismans. Vous avez aussi besoin d'une loge magique (voir p. 133), de temps pour étudier et vous entraîner à lancer le sort ainsi que d'un rituel final pour l'ancrer dans l'aura du lanceur de sort. Après environ une semaine d'étude (voir p. 134), le sort est suffisamment enraciné dans l'esprit du lanceur de sorts pour qu'il ne l'oublie jamais, tandis que le rituel crée le lien nécessaire pour puiser les énergies nécessaires à ce sort à partir de l'espace astral. Apprendre un sort coûte 5 points de Karma et permet de le lancer et d'en faire des préparations, apprendre un rituel coûte aussi 5 points de Karma.

NOUVELLES FORMES COMPLEXES

Apprendre de nouvelles formes complexes de technomancien n'est pas encore une activité très courante. Pour y parvenir, vous devez avoir accès au code source, à un serveur pour travailler et il faut du temps pour comprendre les subtilités de la formation. Une fois le processus engagé dans un serveur, il doit être achevé dans le même serveur. À la fin de la semaine, le code source est absorbé dans la Résonance du technomancien et devient partie intégrante de ce qu'il fait dans la Matrice. Une nouvelle forme complexe coûte 5 points de Karma.

INITIATION/SUBMERSION

Bien que très différents en apparence dans le Sixième Monde, les processus d'Initiation et de Submersion nécessitent tous les deux beaucoup de temps et d'efforts. Ils sont détaillés dans leurs chapitres respectifs avec les avantages et les autres capacités obtenus grâce à eux. En ce qui concerne le Karma et le temps requis, un personnage commence au niveau 0 et se développe à partir de là. Le coût d'Initiation est de 10 points de Karma + le niveau d'Initiation/Submersion.

TRAITS

Ce sont les traits dont vous pouvez être dotés dans *Shadowrun, le Sixième Monde*. Les traits positifs ont un coût en Karma que vous devez payer au cours de la création du personnage ; les traits négatifs confèrent un bonus de Karma que vous pouvez utiliser pendant la création d'un personnage. Les traits peuvent être obtenus après la création d'un personnage, comme cela est indiqué dans la partie consacrée à la **Progression des personnages** (p. 70). Sauf mention contraire, un trait ne peut être acquis qu'une fois.

TRAITS POSITIFS

AFFINITÉ AVEC LES ESPRITS/SPRITES (CHOISIR LA CLASSIFICATION)

Vous avez gagné le respect d'un groupe précis d'esprits/sprites. Grâce à vos actions et à des faveurs, vous avez une bonne réputation ce qui les pousse à vous traiter avec considération.

- Coût : 14 points de Karma
- Effet en jeu : choisissez un type d'esprits ou de sprites quand vous optez pour ce trait. Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 lors de vos tests de Conjuration ou de Technomancie pour le type d'esprits/sprites que vous avez choisi. Ce trait peut être choisi plusieurs fois en optant pour un autre type d'esprits/sprites à chaque fois.

ALLONGE

Que vous ayez de longs bras, de longues jambes ou une grâce physique exceptionnelle, vous pouvez plus facilement que les autres atteindre des adversaires distants avec des armes de mêlée ou à mains nues.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : quand vous utilisez une arme de mêlée ou attaquez à mains nues, la portée proche est de 5 mètres au lieu de 3.

AMBIDEXTRE

Vous utilisez aussi bien votre côté droit que votre côté gauche. Que vous utilisiez un pistolet, que vous lanciez une grenade ou que vous tapiez dans une balle, vous pouvez vous servir de vos deux mains ou de vos deux pieds avec la même efficacité.

- Coût : 4 points de Karma
- Effet en jeu : aucune pénalité pour utiliser une arme avec votre main non directrice (voir p. 115).

APPARENCE HUMAINE

Il existe des orks de petite taille, des nains de grande taille et des elfes à l'apparence ingrate. Que cela soit dû à la génétique ou à des modifications, vous ne ressemblez pas à votre métatype de naissance ; vous avez une apparence humaine. On ne voit quasiment pas vos oreilles légèrement pointues, vos défenses sont à peine plus grosses que des dents, vos pommettes sont plus arrondies, vos jambes plus longues et ainsi de suite. Vous pouvez passer pour un humain, ce qui peut être utile face à des humains, mais problématique face à des non-humains.

- Coût : 6 points de Karma
- Effet en jeu : au premier regard, vous avez une apparence humaine ce qui vous octroie une remise d'Atout de 1 lors de vos tests de Déguisement pour masquer votre métatype et passer pour un humain. Les humains et les trolls ne peuvent pas choisir ce trait.

APTITUDE (COMPÉTENCE)

Les meilleurs vous respectent. Vous avez le potentiel naturel d'être encore meilleur que les meilleurs dans une compétence spécifique.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : votre rang maximum pour la compétence sélectionnée est de 10 au lieu de 9 et votre rang de départ maximum est de 7 au lieu de 6.

ATTRIBUT EXCEPTIONNEL

Que vous débordiez d'énergie ou que vous soyez capable d'encaisser l'attaque d'un troll, de tenir l'alcool, d'éviter des coups, de vendre du charbon à Newcastle ou de faire passer un chat pour un empoté, vous êtes naturellement supérieur.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : choisissez un attribut physique ou mental. Votre maximum dans cet attribut (mais pas votre rang actuel) est augmenté de 1. Ce trait ne peut être sélectionné qu'une seule fois par attribut.

BRICOLEUR

Quand vous n'avez pas le temps ou les bonnes pièces pour bien le faire, vous le faites tout de même. Que vous utilisiez du ruban adhésif, que vous reliez des câbles qui ne devraient pas l'être ou que vous tapiez simplement dessus, vous trouvez un moyen créatif de faire fonctionner une machine, même brièvement.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : quand vous effectuez un test de Bricolage (voir p. 103), vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1.

CAMÉLÉON ASTRAL

Votre aura ne se stabilise jamais très longtemps. Vous avez la capacité de vous fondre dans l'environnement astral pour qu'il soit plus difficile d'identifier ou de lire votre aura et votre signature astrale.

- Coût : 9 points de Karma
- Effet en jeu : les personnages subissent un malus de -2 dés à leurs tests pour identifier votre aura ou votre signature astrale. Votre signature astrale s'estompe deux fois plus vite qu'à la normale (voir p. 162).

CONCENTRATION ACCRUE (1 À 3)

Vous savez comment cloisonner votre esprit et comment maintenir des sorts et des formes complexes sans subir un trop grand stress.

- Coût : 12 points de Karma par niveau

- Effet en jeu : vous pouvez maintenir plusieurs sorts ou formes complexes sans malus. Pour chaque niveau, vous pouvez maintenir un sort ou une forme complexe supplémentaire sans subir le malus associé. Le sort ou la forme complexe ne peut avoir une valeur de Drain ou de Technodrain modifiée de 7 ou plus.

CONTORSIONNISTE

Grâce à l'entraînement et à la génétique, vous êtes capable de plier la plupart des vos articulations bien au-delà des capacités métahumaines. Par exemple, vos mains peuvent être aussi larges que vos poignets, vos épaules pivotent et se courbent dans toutes les directions, vous pouvez plier votre corps en deux en avant ou en arrière et vous pouvez tourner la tête derrière vous sans bouger vos épaules.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests impliquant des prises, de vous défaire de liens, une certaine flexibilité ou de tenir dans des espaces réduits.

DÉPÔTS DERMIQUES

Des dépôts calcaires se développent sur ou à travers votre peau, ce qui vous rend plus robuste et un peu brut de décoffrage. Littéralement.

- Coût : 7 points de Karma
- Effet en jeu : vous gagnez 1 niveau d'Armure naturelle (cumulable avec toute autre armure). Vos attaques à mains nues infligent des dommages physiques.

DUR À CUIRE

Que ce soit grâce à un entraînement mental, à une discipline physique d'automutilation ou simplement parce que vous êtes un véritable dur à cuire, vous encaissez mieux les coups que les autres.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests de résistance aux dommages.

ENDURANCE À LA DOULEUR

La douleur n'est qu'une illusion de l'esprit. C'est soit ça, soit vous êtes né avec une analgésie congénitale. Quoi qu'il en soit, vous ne subissez pas comme les autres les effets secondaires des blessures et de la douleur.

- Coût : 7 points de Karma
- Effet en jeu : quand vous êtes blessé, réduisez de1 point votre malus de blessures (minimum 0).

ESPRIT ANALYTIQUE

Vous êtes passé maître dans l'art de résoudre les problèmes. Vous pouvez analyser les informations pour vous aider à en déduire des solutions tout en vous focalisant sur les éléments utiles sans être déconcentré par les distractions et le bruit.

- Coût : 3 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tout test basé sur la Logique concernant la reconnaissance de motifs, l'analyse d'une preuve, la recherche d'indices ou la résolution d'énigmes. Cet avantage réduit également de moitié le temps nécessaire au personnage pour résoudre un problème.

ESPRIT MENTOR

Vous croyez qu'une autre force que vous-même vous aide à canaliser votre magie et que cette autre chose croit en vous. Que ce soit le totem du Loup, la divinité nordique Loki ou le Dieu chrétien, vous utilisez vos croyances pour modeler et focaliser plus facilement vos capacités arcaniques.

- Coût : 10 points de Karma
- Effet en jeu : vous gagnez les avantages indiqués avec la description de votre esprit mentor (voir p. 165). Si vous ne respectez pas ses dogmes, vous perdez la foi et le lien avec votre mentor et tous les avantages qu'il vous confère.

FÉLIN

Vous avez une grâce naturelle qu'on ne retrouve généralement que chez les *félidés* ; tous vos mouvements sont souples et vous avez tendance à toujours retomber sur vos pieds, littéralement si ce n'est métaphoriquement.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests d'équilibre, de chute et pour retomber sans vous blesser.

FOU DE MÉCANIQUE

Si c'est un engin prévu pour se déplacer, mais qu'il est dans un sale état, vous savez comment le rafistoler en un clin d'œil.

- Coût : 10 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests de réparation pour n'importe quel véhicule et vous pouvez dépenser de l'Atout pendant vos périodes de repos pour effectuer des tests étendus de réparation.

GUÉRISON RAPIDE

Vous récupérez de vos blessures plus rapidement que les autres, ce qui est extrêmement utile pour une profession dans laquelle vous vous exposez à des tirs ennemis.

- Coût : 8 points de Karma
- Effet en jeu : réduisez de moitié l'intervalle de tout test de récupération naturelle (p. 125), ce qui signifie que vous pouvez soigner des dommages étourdissants au bout d'une demi-heure et des dommages physiques au bout d'une demi-journée.

INDOMPTABLE

Que ce soit à cause de la sélection naturelle, des études approfondies ou des entraînements intensifs, il est difficile de briser votre esprit. Vous pouvez résister plus longtemps à un interrogatoire, ignorer les blessures les moins graves et résister mentalement à un déferlement de mana.

- Coût : 12 points de Karma

- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous les tests utilisant la Volonté.

M. TOUT LE MONDE

Vous êtes la personne la moins intéressante du monde. Vous avez une taille moyenne, un poids moyen, une carrure moyenne, vous êtes moyen dans tous les domaines. Rien en vous ne permet de vous différencier des autres, ce qui peut s'avérer extrêmement utile.

- Coût : 8 points de Karma
- Effet en jeu : les personnages subissent un malus de -2 dés à leurs tests de Mémoire (p. 106) pour se rappeler s'ils vous ont déjà vu et le seuil des tests pour remarquer que vous les suivez ou que vous les observez est augmenté de 1. Si vous acquérez un signe distinctif permanent (quelque chose d'évident, un cyberware peu commun, un tatouage unique, ce genre de choses) vous perdez ce trait. Si vous acquérez un signe distinctif temporaire, comme une coiffure extrême, les effets de ce trait sont annulés jusqu'à ce que vous vous débarrassiez de ce signe distinctif.

MÉMOIRE PHOTOGRAPHIQUE

Si la plupart des gens enregistrent leur vie dans des vidéos, vous ne cessez jamais vos enregistrements. Cela fait des tonnes de données à traiter en permanence, mais vous êtes imbattable lors des soirées quiz ou pour vous rappeler de la couleur préférée de vos amis quand ils étaient enfants.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous les tests de Mémoire (p. 106).

PREMIÈRE IMPRESSION

Vous savez vous faire remarquer et marquer les esprits dès la première rencontre. Les personnes que vous rencontrez pour la première fois sont séduites par votre esprit, votre charme et vos flatteries et se montrent moins vigilantes.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : quand vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, vous gagnez 2 points d'Atout pour vos tests sociaux et votre Pression ainsi que votre Réputation sont ignorées pour cette première rencontre.

RAGE DE VIVRE (1 À 3)

Quoi que vous subissiez, vous avez la volonté de tenir jusqu'au bout. Vous êtes capable d'encaisser une balle calibre .50 dans la poitrine et de vous réveiller à l'hôpital, plutôt que de ne plus jamais vous réveiller.

- Coût : 8 points de Karma par niveau
- Effet en jeu : pour chaque niveau de ce trait, vous gagnez deux cases supplémentaires de surplus de dommages (voir p. 123).

RENFORT

Vous vous êtes heurté à suffisamment de CI et de personas dans la Matrice et vous avez commencé à renforcer vos défenses. Votre forme physique vous aide à absorber une partie des blessures infligées à votre persona matriciel.

- Coût : 10 points de Karma
- Effet en jeu : vos tests de résistance aux dommages matriciels bénéficient d'une remise d'Atout de 1. De plus, quand vous subissez des dommages dans la Matrice, vous pouvez convertir jusqu'à deux cases de dommages matriciels en dommages étourdissants, protégeant ainsi votre persona aux dépens de votre corps physique.

RÉSISTANCE (ÉLÉMENTAIRE)

Grâce à la génétique et aux entraînements, vous avez développé une forte résistance et tolérance à certaines formes d'énergies néfastes (ou à l'absence d'énergie dans le cas du froid).

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : chaque fois que vous choisissez ce trait, choisissez un type de dommages élémentaires (p. 113). Quand vous subissez une attaque qui inflige ce type de dommages, vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur votre test de défense.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Il se peut que vous soyez né sous une lune rouge, que vous vous soyez injecté des substances étrangères dans le corps ou qu'une partie de votre âme ait été absorbée par un esprit ou un vampire. Que ce soit une bonne chose ou non, le mana semble avoir des difficultés à se connecter à vous. Que ce soit un Éclair mana qui risque de vous griller le cerveau ou une Sphère de feu pour vous incinérer vivant, ou même un sort de soins pour refermer vos blessures, la magie a plus de mal à vous affecter.

- Coût : 8 points de Karma
- Effet en jeu : Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous les tests de résistance à la magie. Cependant, quand on vous lance un sort de Santé, considérez que votre Essence est inférieure de 2 points à sa valeur réelle.

RÉSISTANCE AUX PATHOGÈNES

Quand vous affirmez ne jamais avoir été malade de votre vie, il est fort probable que ce soit vrai. Vous avez un système immunitaire très performant qui a maîtrisé l'art de combattre tout ce qui peut tenter d'envahir votre corps et de vous rendre malade.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests de résistance aux pathogènes.

RÉSISTANCE AUX TOXINES

Que vous ayez des organes naturellement plus performants ou que vous pensiez que vous faire mordre par un serpent tous les jours est un passe-temps amusant, vous êtes capable de résister aux effets des toxines du Sixième Monde.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests de résistance aux toxines.

ROBUSTE (1 À 4)

Vous êtes bâti comme une armoire à glace. Vous pouvez encaisser quelques coups supplémentaires avant d'être neutralisé.

- Coût : 4 points de Karma par niveau
- Effet en jeu : vous avez un nombre de cases supplémentaires sur votre Moniteur de dommages physiques égal à votre rang dans ce trait.

TERRITOIRE

Si on passe suffisamment de temps quelque part, on finit par connaître cet endroit sur le bout des doigts. Vous connaissez chaque recoin de ce quartier, chaque ruelle, chaque boutique, les rivalités et les romances locales et vous êtes capable d'utiliser toutes ces connaissances à votre avantage. Dans la Matrice, vous avez passé un nombre incalculable d'heures dans le code, vous connaissez ses gremlins, ses tics, ses avatars locaux et ceux qui n'ont rien à faire là.

- Coût : 10 points de Karma
- Effet en jeu : choisissez un quartier ou un serveur matriciel à chaque fois que vous choisissez ce trait. Les tests de Plein air et de Perception que vous effectuez sur votre territoire bénéficient d'une remise d'Atout de 1.

TRIPES

Ce n'est pas que vous n'éprouviez pas la peur, c'est que vous êtes incapable de vous laisser impressionner. Vous pouvez faire face à n'importe quel adversaire, même les plus impressionnants, et aucun interrogatoire ne peut vous faire craquer.

- Coût : 12 points de Karma
- Effet en jeu : vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 sur tous vos tests pour résister à l'Intimidation ou aux effets qui provoquent l'état Effrayé.

VISION NOCTURNE

Grâce à l'augmentation naturelle de cellules à bâtonnet dans vos yeux, à l'implantation de ces mêmes cellules ou une augmentation qui accroît la luminosité des données perçues, vous êtes capable de voir dans des circonstances dans lesquelles les autres seraient aveugles.

- Coût : 6 points de Karma
- Effet en jeu : vous voyez clairement, quel que soit le niveau de luminosité à l'exception de l'obscurité totale (voir Environnement et visibilité, p. 115).

VISION THERMOGRAPHIQUE

Grâce à des amplifications ou juste la génétique, votre vision vous permet de voir les différences de températures sur et autour des objets et des personnes, mais la plupart du temps la lumière ambiante normale masque les signatures thermiques. De fortes sources de chaleur peuvent produire une sorte de lueur, mais généralement quelque chose qui émet autant de chaleur dégage aussi beaucoup de lumière et votre vision normale vous suffit.

- Coût : 8 points de Karma
- Effet en jeu : vous pouvez voir la chaleur des choses jusque dans l'obscurité totale (si elles sont plus chaudes ou plus froides que la température ambiante), ce qui vous permet d'agir dans ces conditions.

TRAITS NÉGATIFS

ADDICTION (SUBSTANCE, 1 À 6)

Certaines habitudes ont la vie dure. Cela peut être aussi simple qu'une bouffée de cigarette pour vous détendre les nerfs ou aussi perturbant que ce besoin de quelque chose de mieux que la vie ; quoi qu'il en soit, vous y êtes accro.

- Bonus : 2 points de Karma par niveau
- Effet en jeu : tant que vous êtes en manque, vous ne pouvez d'aucune manière gagner ou dépenser de l'Atout. Le temps de sevrage (le temps qui s'écoule avant d'être en manque et d'avoir besoin d'une dose) est basé sur votre niveau d'addiction comme indiqué sur la synthanol **Temps de sevrage**. Quand vous êtes en manque, vous subissez un malus de -2 dés à tous vos tests ; augmentez ce malus de 1 point à chaque fois que s'écoule une autre période égale au temps de sevrage sans avoir consommé.

TEMPS DE SEVRAGE

NIVEAU	TEMPS DE SEVRAGE
1	1 semaine
2	3 jours
3	1 jour
4	12 heures
5	6 heures
6	1 heure

ALLERGIE (SUBSTANCE, SÉVÉRITÉ)

Il peut s'agir d'une allergie aux pollens qui fait couler votre nez et vous fait éternuer ou d'une puissante réaction anaphylactique à l'une de ces rares cacahuètes naturelles. Quoi qu'il en soit, vous subissez une certaine gêne à cause d'une substance du Sixième Monde.

- Bonus : 2 à 20 points de Karma. Le bonus le plus élevé de 20 points de Karma est pour une allergie mortelle à une substance commune. La table **Allergies** indique le modificateur par rapport à ce bonus pour chaque autre type d'allergie. Une allergie Grave a un modificateur de -3 tandis qu'un allergène peu commun a un modificateur de -6. Si on combine les deux, on obtient un modificateur total de -9 et donc le bonus d'une allergie Grave à une substance peu commune est égal à (20 - 9) 11.
- Effet en jeu : choisissez un allergène et une sévérité pour déterminer la valeur de Karma. Vous ne pouvez pas gagner ou dépenser de l'Atout tant que vous êtes soumis à votre allergène. Pour chaque niveau de sévérité, vous subissez également les effets secondaires indiqués.
- Faible : vous subissez un malus de -2 à votre réserve de dés pour tout test avec un attribut physique tant que l'allergène vous affecte.
- Modérée : vous subissez un malus de -4 à votre réserve de dés pour tout test avec un attribut physique tant que l'allergène vous affecte.

- Grave : vous subissez un malus de -4 à votre réserve de dés pour tout test avec un attribut physique tant que l'allergène vous affecte. Vous subissez également 1 case de dommages physiques auxquels vous ne pouvez pas résister par minute d'exposition à l'allergène.
- Extrême : vous subissez un malus de -6 à votre réserve de dés pour toutes vos actions et subissez 1 case de dommages physiques auxquels vous ne pouvez pas résister par 30 secondes d'exposition à l'allergène.

ALLERGIES

ALLERGÈNE	SÉVÉRITÉ	MODIFICATEUR
Commun	Extrême	–
Saisonnier	Grave	-3
Peu commun	Moyenne	-6
Rare	Faible	-9

EXEMPLES D'ALLERGIES

Saisonnier : Pollen, piqûres d'insectes, moisissures saisonnières

Commun : Herbe, moisissures, soja

Peu commun : Fraise, blé, laitages

Rare : Métaux précieux, certains poissons (poisson-globe, bar)

ASOCIAL

À un moment donné de votre vie, le filtre entre vos pensées et votre bouche a disparu. Vous vous considérez comme étant brutalement honnête, mais les autres ont tendance à vous considérer comme quelqu'un de grossier et d'agressif.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas dépenser de l'Atout sur vos tests utilisant le Charisme.

BALISE ASTRALE

Quand les gens parlent de personnes ayant une « âme radieuse », ils pensent que c'est une bonne chose. Vous ne partagez pas cet avis. À cause de votre aura éclatante, on vous voit dans l'espace astral comme le nez au milieu de la figure. Vous avez du mal à cacher ou à masquer votre aura et toute tentative pour vous localiser peut être effectuée par des cancres de première année du programme d'Études arcaniques du centre universitaire d'Hagerstown.

- Bonus : 10 points de Karma
- Effet en jeu : vous êtes considéré comme Inexpérimenté pour tous vos tests de Furtivité sur le plan astral. Vous ne pouvez jamais choisir la métamagie Camouflage. Les tests d'Observation astrale effectués contre vous bénéficient d'une remise d'Atout de 1 et leurs seuils sont réduits de 1. Les tests de pistage astral effectués contre vous bénéficient d'une remise d'Atout de 2 et leurs seuils sont réduits de moitié.

CODE D'HONNEUR

Vous avez un code. Vous vivez en fonction de ce code. Vous mourrez en fonction de ce code. Il existe de nombreux codes de l'honneur qui ont chacun des principes qui doivent être respectés pour maintenir l'équilibre de votre âme, de votre cœur, de votre qi, de votre chimie cérébrale, etc.

- Bonus : 10 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez dépenser ou gagner de l'Atout pendant vingt-quatre heures après avoir enfreint un principe de votre code. Si le même principe n'est pas respecté plusieurs fois ou une nouvelle fois au cours de cette période de vingt-quatre heures, chaque infraction ajoute quarante-huit heures de plus aux vingt-quatre heures initiales. Si un principe différent n'est pas respecté, les vingt-quatre heures de cette infraction s'ajoutent aux vingt-quatre heures de précédentes infractions et la même règle s'applique pour des violations additionnelles. Consultez l'encadré Code d'honneur pour quelques exemples de codes et de principes.

CRISE DE CONFIANCE

À cause d'un syndrome de l'imposteur, d'un échec traumatisant ou tout simplement de trop de rejets et de petits échecs au cours de votre vie, vous doutez constamment de vos capacités.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : au cours d'une rencontre, le runner doit effectuer un test de Volonté (2) avec une action mineure. En cas d'échec, il ne peut gagner ou dépenser de l'Atout pendant toute la rencontre.

ÉCORCHÉ

Une expérience matricielle, de simsens ou de BTL a grillé vos neurones et vous êtes constamment sur les nerfs quand vous êtes connecté même quand vous n'utilisez que la RA.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez dépenser de l'Atout quand vous êtes connecté à la Matrice. Cela inclut une connexion par l'intermédiaire d'un commlink, d'un smartlink et toute autre source de transmission de données à partir de l'éther.

ENDETTÉ

Parfois, pour avoir de l'argent, vous devez en emprunter. Vous avez contracté une dette pour pouvoir accéder aux Ombres.

- Bonus : aucun

CODE D'HONNEUR

Voici quelques principes qui peuvent être sélectionnés avec le trait Code d'honneur.

CREDO DES ASSASSINS

Un personnage respectant ce code tue pour l'argent, mais uniquement pour l'argent. Il n'a jamais recours à des tueries aveugles. Ce code implique qu'aucun innocent ou témoin ne peut être tué à cause de ses actions.

BLACK HAT

C'est un code un peu délicat qui ne peut être choisi qu'avec l'accord du groupe avec lequel vous jouez, joueurs et maître de jeu. Un personnage du Black Hat s'occupe avant tout de ses propres intérêts. Si une action ne lui rapporte rien, il ne la fait pas. L'altruisme c'est pour les imbéciles. Cela ne signifie pas obligatoirement qu'il abandonnera ou trahira automatiquement les membres de son équipe, car la loyauté à long terme peut s'avérer plus rentable. Mais les considérations éthiques pour savoir s'il faut accepter ou non un boulot lui sont totalement étrangères et il ne fera rien pour sauver des victimes innocentes, car ces deux derniers mots ne signifient rien pour lui. Ce code peut sembler simple à suivre, mais comme pour les autres codes, parfois les émotions peuvent nuire aux intentions des personnages.

BUSHIDO

Droiture, courage, compassion, respect, honnêteté, honneur, loyauté et maîtrise de soi sont les principes fondamentaux du code du Bushido. Bien qu'il y ait une marge d'interprétation pour le sens de ces mots, le personnage ne peut pas trop dévier de leur définition établie.

CODE DUELLO

La croyance au cœur de ce code, c'est que les conflits interpersonnels d'un certain niveau doivent se régler à un contre un au cours d'un duel d'honneur. Le personnage peut définir le niveau de dispute qui nécessite un duel, mais il doit être suffisamment élevé pour qu'il n'ait pas besoin de défier quelqu'un en duel toutes les deux minutes, tout en étant raisonnablement faible pour qu'il puisse lancer un défi à un moment ou à un autre.

KHALSA

Code suivi par les combattants sikhs, le Khalsa a quatre interdits : pas de coupe de cheveux, pas de viande halal, aucune cohabitation sauf avec son épouse et pas d'alcool, de tabac ou de drogue. Les principes incluent l'honnêteté, l'équité, la loyauté et la résistance à la tyrannie et à la persécution.

CODE DES PIRATES

Basé sur certains idéaux et concepts des pirates du XVIIIe siècle, il varie d'individu en individu, mais les principes les plus communs sont les suivants : tous les membres d'une équipe ont une voix égale et reçoivent la même part ; aucun vol ni malhonnêteté entre les membres de l'équipe ; interdiction d'abandonner le navire (c'est-à-dire, rester avec l'équipe jusqu'à la fin) ; et toujours être prêt.

WHITE HAT

Ce code est simple : les actions du personnage ne doivent pas être directement responsables de la mort de quelqu'un.

- Effet en jeu : quand vous dépensez du Karma pour obtenir de l'argent, chaque point vous rapporte 5 000 nuyens au lieu de 2 000, il augmente également votre dette de 5 000 nuyens auprès de quelqu'un de très dangereux et capable de venir réclamer son argent. Vous devez payer des intérêts égaux à 500 nuyens par mois et par point, en plus d'un éventuel remboursement de capital. Si vous ne payez pas les intérêts, les prêteurs viennent vous voir. Si vous payez votre dette, vous pouvez vous débarrasser de ce trait, sans avoir besoin de dépenser de Karma. Ce trait ne peut être obtenu qu'au cours de la création d'un personnage pas en jeu.

GREMLINS

Les commlinks plantent, les armes s'enraient, les systèmes électriques disjonctent. Tout ce qui peut se détraquer de technologique a dysfonctionné au moins une fois entre vos mains.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : à chaque fois que vous utilisez un appareil, lancez 2d6. Si vous obtenez un 1 sur l'un des dés, l'appareil ne fonctionne pas correctement et on peut considérer qu'il s'agit d'une complication. L'appareil peut être rapidement réparé avec une action mineure et utilisé de nouveau. Si vous obtenez deux 1, l'appareil a subi une panne catastrophique et ce jet est considéré comme un échec critique. L'appareil est en panne pour de bon et il se peut que vous subissiez un choc électrique ou un biofeedback.

HANDICAP (ATTRIBUT)

Certains individus ont des limitations naturelles. Un genou défaillant, une nature génétique médiocre ou une maladie issue de l'enfance ne vous permet pas d'atteindre le niveau maximum dans un attribut.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : la valeur maximale que le personnage peut atteindre dans l'attribut choisi est réduite de 2 jusqu'à un minimum de 2.

HOSTILITÉ DES ESPRITS/SPRITES

Vous avez pu susciter leur courroux en raison de la manière dont vous les traitez, parce que vous avez tué un puissant et respecté membre de leur espèce ou parce que vous êtes né sous une mauvaise étoile et vous avez été identifié comme un ennemi de ces entités. La raison n'a aucune importance, ce qui l'est, c'est qu'un certain type d'esprits/sprites vous déteste.

- Bonus : 12 points de Karma
- Effet en jeu : choisissez un type d'esprits ou de sprites quand vous optez pour ce trait. Les esprits/sprites de cette catégorie bénéficient d'une remise d'Atout de 1 pour résister à vos tentatives de Conjuration ou de Technomancie. Ce trait peut être choisi plusieurs fois en optant pour un autre type d'esprits/sprites à chaque fois.
- En combat, les esprits/sprites du type choisi vous attaquent en premier et avec acharnement, souvent jusqu'au point de s'en prendre à votre cadavre ou de bricker votre deck s'ils n'ont rien d'autre à faire.

ILLETTRÉ

Peut-être qu'apprendre dans les livres n'était pas votre truc ou peut-être n'avez-vous jamais été exposé à une grande quantité d'informations pour étendre vos connaissances. Quoi qu'il en soit, vous avez certaines lacunes dans votre éducation de base.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas dépenser de l'Atout sur vos tests utilisant la Logique.

IMMUNODÉFICIENCE

Renifler constamment est aussi gênant pour vous que pour les membres de votre équipe, mais un éternuement au mauvais moment ou le besoin soudain de trouver des toilettes peut signifier la fin d'un run. Vous êtes presque tout le temps malade. Cela peut être un rhume mineur ou il peut s'agir d'une mauvaise grippe ou pire, mais vous n'avez jamais contracté d'infection que vous n'avez pas traînée pendant un certain temps.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas dépenser de l'Atout pour résister à une infection. Le seuil pour combattre les infections auxquelles vous êtes exposé est augmenté de 1. Pendant que vous subissez les symptômes d'une maladie, vous avez un malus de -1 dé.

INCOMPÉTENT (COMPÉTENCE)

Vous avez beau vous entraîner et tenter de comprendre, il y a certaines compétences qui vous échappent.

- Bonus : 10 points de Karma
- Effet en jeu : quand vous sélectionnez ce trait, choisissez une compétence. Vous ne pouvez pas gagner de rangs dans cette compétence. Vous ne pouvez pas être incompétent dans des compétences que vous n'avez aucune chance d'exercer ; aussi, vous ne pouvez pas choisir ce trait pour des compétences de Magie si vous n'avez pas d'attribut Magie et vous ne pouvez pas le choisir pour la compétence Technomancie si vous n'avez pas d'indice de Résonance.

INSOMNIAQUE

Dormir ? Qu'est-ce que c'est ? Vous pouvez avoir des cauchemars, un problème au cerveau, une biochimie bizarre ou un problème psychologique, mais, quelle que soit la raison, vous ne parvenez pas à passer une bonne nuit de sommeil.

- Bonus : 4 points de Karma
- Effet en jeu : sans un repos correct, vous ne pouvez pas regagner de l'Atout ou en dépenser comme vous le voudriez. Chaque jour le runner doit effectuer un test de Constitution + Volonté (3) pour parvenir à passer une bonne nuit. S'il échoue, il ne peut gagner plus de deux points d'Atout par jour, quelle que soit la manière de les obtenir. De plus, il ne peut pas dépenser plus de 2 points d'Atout pour un même test, avant remise éventuelle. L'achat et l'utilisation d'un régulateur de sommeil réduisent le seuil du test de 1 point. Le runner peut aussi se procurer des médicaments (50 nuyens par dose) qui réduisent le seuil de 2 points.

MÂCHOIRE DE VERRE

Il n'en faut pas beaucoup pour vous faire voir trente-six chandelles. Vous n'avez jamais su encaisser les coups.

- Bonus : 4 points de Karma par niveau
- Effet en jeu : vous avez une case de dommages étourdissants de moins pour chaque niveau de ce trait jusqu'à un minimum de 2 cases.

MAL DU SIMSENS

Quelque part dans votre cerveau vous avez des fils qui se croisent. À chaque fois que vous vous connectez à la Matrice en RV, vous êtes désorienté au point d'en être nauséeux.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas gagner ou dépenser de l'Atout quand vous accédez à la Matrice en RV. Vous subissez également l'état Nauséeux (p. 57) pendant une heure après vous être déconnecté de la Matrice.

MALCHANCE

Vous êtes né sous une mauvaise étoile, vous avez cassé un miroir, renversé du sel, vous avez le mauvais œil ou vous n'avez tout simplement pas de chance. Quelle que soit la raison, tout a tendance à aller de travers autour de vous. Souvent.

- Bonus : 10 points de Karma
- Effet en jeu : les complications se produisent plus souvent. Comptez les dés affichant des 1 et des 2 pour déterminer quand il y a une complication. Cela n'affecte pas les échecs critiques, uniquement les complications normales.

MAUVAISE RÉPUTATION

Vous avez mauvaise réputation dans la rue. Peut-être avez-vous perdu une équipe ou vous êtes-vous fait jeter d'une équipe pour avoir craqué en interrogatoire. Quoi qu'il en soit, votre réputation vous précède et jamais dans le bon sens.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas dépenser de l'Atout pour des tests sociaux. Si vous participez à un test d'équipe pour aider au cours d'un test social, personne ne peut dépenser de l'Atout et l'individu adverse bénéficie d'une remise d'Atout de 1.

ORGANISME SENSIBLE

Il peut s'agir d'un talent arcanique latent qui ne s'est pas encore manifesté ou juste d'un système immunitaire hyperactif, mais le résultat est le même. Votre corps ne tolère pas que quelque chose de non naturel lui soit greffé ou implanté.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : le coût en Essence est doublé pour tout cyberware, bioware et nanoware. Il n'y a aucun malus pour le geneware. Vous ne pouvez avoir ce trait si vous avez un indice de Magie ou de Résonance (notez que le nanoware et le geneware seront abordés dans de futurs suppléments).

PARALYSIE EN COMBAT

Quel que soit le nombre de fois que votre samouraï des rues vous a amené au stand de tir, vous ne pouvez pas vous empêcher de rester paralysé dès que ça commence à tirer. Bien entendu, vous finissez par réagir, mais vous avez toujours l'impression d'être à la traîne pendant les combats.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : votre Score d'Initiative est réduit de moitié au début d'un combat. Vous ne pouvez pas choisir les actions Se déplacer et Sprinter au premier round et vous agissez en dernier au cours de ce round. Après le premier round, vous vous déplacez normalement, mais votre Score d'Initiative ne change pas.

PERSONNE(S) À CHARGE (1 À 3)

Qu'il s'agisse d'enfants, d'amants ou d'autre chose, des gens dépendent financièrement de vous. Ils vivent dans votre appartement, mangent votre nourriture, utilisent votre compte tridéo et vous coûtent généralement suffisamment d'argent pour que chacune de vos missions soit importante.

- Bonus : 4 points de Karma par niveau
- Effet en jeu : choisissez un niveau de personne(s) à charge. Personne(s) à charge de niveau 1 est l'équivalent d'un membre de la famille qui ne vit pas avec vous, mais qui a besoin d'être soutenu financièrement. 5 % de vos gains sont attribués à cette personne. Personne(s) à charge de niveau 2 correspond à des coûts plus élevés et réguliers comme l'entretien d'une personne importante, d'un enfant ou d'une petite famille. Ce niveau vous coûte 10 % de vos gains. Personne(s) à charge de niveau 3 est assez rare, car la plupart des runners n'ont pas de famille ni de vie en dehors des Ombres. Ce niveau vous coûte 25 % de tous vos gains.

Pour ce trait, le pourcentage s'applique à tous vos revenus. Vos gains pour des boulots, le recel de biens volés ou de données de valeur et même vos gains au jeu. Les personnes qui comptent pour vous prospèrent en même temps que vous.

POSEUR

Quel que soit le sang qui coule dans vos veines, il ne correspond pas à ce que vous savez être au fond de vous. Après un peu de chirurgie esthétique ici ou là, quelques cours matriciels de sperethiel ou d'or'zet et beaucoup de temps passé à regarder des documentaires sur les Tír ou le Seattle Underground, et vous voilà prêt à vous joindre à ceux que vous considérez être vos pairs.

Un poseur (ou une poseuse) est une personne qui idolâtre un métatype autre que le sien (à préciser au moment du choix du trait) et qui se fait passer pour l'un d'entre eux. Outre de la chirurgie esthétique et de solides connaissances, il faut que la corpulence du personnage le lui permette. Ne comptez pas vous faire passer pour un troll si vous êtes un nain ! Seuls les humains, elfes et orks peuvent prendre ce trait pour se faire passer pour un autre de ces trois métatypes. De façon exceptionnelle, le maître de jeu peut autoriser un ork costaud à se faire passer pour un petit troll, et inversement, et pareillement entre un grand nain et un petit humain.

- Bonus : 6 points de Karma

- Effet en jeu : les personnages du métatype imité bénéficient d'une remise d'Atout pour influencer le poseur. De plus, les gens qui identifient le poseur comme tel peuvent potentiellement devenir condescendants ou méprisant. Dans ce cas, le poseur ne peut plus gagner d'Atout lors de ses interactions sociales avec eux.

PRÉJUGÉS (GROUPE)

Vous avez des opinions ou des croyances profondément ancrées en vous au sujet d'un groupe précis d'individus et quoi que les autres puissent dire, vous savez que ces individus sont néfastes. Vous avez une tellement mauvaise opinion à leur égard que vous ne pouvez pas vous concentrer quand ils sont dans les parages.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : choisissez un groupe ou type d'individus chaque fois que vous sélectionnez ce trait. Vous êtes incapable de gagner ou d'utiliser l'Atout en présence de l'objet de vos préjugés (sauf si vous vous opposez directement à lui).
- Note : les maîtres de jeu et les joueurs doivent utiliser ce trait avec prudence. Tous les joueurs doivent être d'accord pour qu'il soit utilisé et il ne doit jamais servir d'excuse pour susciter des préjugés ou des attaques verbales, directement ou indirectement, contre d'autres joueurs.

SENSIBILITÉ À LA DOULEUR

Vous avez les nerfs sensibles et une nature globalement douillette. Quelle que soit la raison, vous êtes très affecté par les blessures et l'inconfort.

- Bonus : 10 points de Karma
- Effet en jeu : tous les modificateurs de blessures sont doublés.

SINNER

Contrairement à beaucoup de runners, qui n'ont pas de SIN ou un SIN criminel, vous avez un SIN légal lié à des données biométriques. Vous y êtes suffisamment attaché, à cause d'une famille ou d'un intérêt personnel, pour ne pas pouvoir le brûler.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : vous payez des impôts à l'entité qui a émis le SIN, qu'il s'agisse d'une mégacorporation ou d'une nation. Cela représente une augmentation de 10 % du coût de votre style de vie.
- En raison des données enregistrées dans le Registre Mondial des SIN, il est plus facile de vous traquer ou de vous identifier, ce qui octroie à vos adversaires une remise d'Atout de 1 à chaque fois qu'ils tentent l'action Traquer une icône contre vous.

STYLE DISTINCTIF

Vous ne passez pas inaperçu. Vous avez un style et une manière uniques de vous habiller. Ce n'est pas simplement une crête rose ou un trench-coat noir caractéristique. Il s'agit plutôt d'un lézard issu de la GRIME de deux mètres de haut avec un jabot arc-en-ciel et une tête pleine de piercings avec un anneau dans le museau et habillé en punk. Ou un ork albinos qui porte des lunettes de soleil blanches et un trench-coat blanc par-dessus un costume blanc. Tout style distinctif est bien autre chose que la manière dont vous vous habillez, c'est un mode de vie.

- Bonus : 6 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas gagner ou dépenser de l'Atout si vous n'affichez pas votre style distinctif. Les autres ont un bonus de +2 dés pour leurs tests de Mémoire (p. 106) afin de se souvenir de votre apparence ou se rappeler s'ils vous ont déjà vu.

TRAUMATISME

Il y a une situation sociale que vous ne supportez pas, comme vous retrouver avec de nombreuses personnes, parler à des inconnus, attirer tous les regards, ne pas être au centre des attentions ou une myriade d'autres situations que les autres considèrent comme normales, mais que vous trouvez particulièrement stressantes.

- Bonus : 8 points de Karma
- Effet en jeu : choisissez un traumatisme social précis. Tant que vous y êtes confronté, vous ne pouvez plus gagner ou dépenser de l'Atout à moins de réussir un test de Charisme (2). Ce test requiert exceptionnellement 1 action mineure..

TREMBLEMENTS DES MAINS

Tics nerveux, caféinomanie ou maladresse congénitale, peu importe la raison : vous seriez incapable de tracer une ligne droite même si votre vie en dépendait. Vous avez aussi un mal fou à utiliser un clavier, à nouer vos lacets de chaussures et à maintenir une lunette de visée sur une cible.

- Bonus : 4 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas dépenser de l'Atout pour des tests utilisant l'Agilité et qui nécessitent l'utilisation de vos mains (c'est à dire un test de Furtivité pour effectuer un tour de passe-passe impliquant directement les mains ainsi qu'un test d'attaque avec une arme en main, mais pas un test d'Athlétisme pour courir même si vous bougez les mains dans ce cas).

VERTIGES RA

Que ce soit à cause de la surcharge d'informations, d'un problème de focalisation dans votre champ de vision ou juste d'une incapacité à vous concentrer quand il y a tant de choses à regarder, vous vous sentez nauséeux et vous avez des vertiges quand vous utilisez la Réalité Augmentée (voir p. 173).

- Bonus : 10 points de Karma
- Effet en jeu : vous ne pouvez pas gagner ou dépenser de l'Atout quand vous utilisez n'importe quelle forme de RA. Vous gagnez aussi l'état Nauséeux (p. 57) quand vous utilisez la RA et pendant une heure après avoir quitté ce mode.

ARCHÉTYPES

ADEPTE

Pour les adeptes, le combat se fait au contact et ils en font une affaire personnelle, mais avec un sens de l'honneur et un style que de nombreuses brutes des rues ne comprennent pas. Il se peut qu'ils aient commencé leur carrière dans des combats illégaux pour gagner de l'argent, mais désormais, ils se sont fondus dans les Ombres pour apporter à leur équipe leurs capacités magiquement augmentées et pour montrer à ceux qui ont échangé leur pureté contre la performance qu'il y a une meilleure voie... si vous avez accès à la magie. Leur motivation ne se limite pas à démontrer la supériorité de la magie sur les augmentations, mais aussi à accumuler la puissance sans emprunter le sombre chemin qui finit par vous transformer en cyberzombi.

MÉTATYPE : HUMAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
5	6	5(7)	5(7)	3	3	4	2	5	6	6

Initiative/Actions : 9 (11) + 3D6 / 1 Majeure, 4 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 11/10
Score Défensif : 9

Compétences actives : Athlétisme 3 (Archerie +2), Biotech 3 (Premiers soins +2), Combat rapproché 6 (Mains nues +2), Furtivité 4, Perception 4, Plein air 2 (Orientation +2)
Connaissances : Clubs de combat urbain, Gangs de Fort Lewis, Géographie de Fort Lewis
Langues : Anglais (langue maternelle)
Traits : Code d'honneur (Code duello), Dur à cuire, Endurance à la douleur, Guérison rapide, Tripes, Vertiges RA
Pouvoirs d'adepte : Attribut physique amélioré (Force, 2), Mains mortelles, Réflexes améliorés (2), Sens du combat (3)
Équipement : commlink Sony Emperor, veste pare-balles (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), faux SIN (4), lentilles de contact (indice 3, interface visuelle, vision nocturne, compensation anti-flash), kit de premiers soins, médikit (6), 3 stim-patches (6)
Armes : couteau, 3 couteaux de lancer, arc (indice 6, 25 flèches indice 6)

Contacts : Fonctionnaire salish (R2/L2), Ganger des First Nations (R1/L2), Sensei (entraîneur d'arts martiaux, R2/L3)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 1 005 ¥

Priorités : Métatype (C), Magie/Résonance (D), Attributs (A), Compétences (B), Ressources (E)
Points d'ajustement : Atout (4), Magie (5)
Karma : Traits (19), Attributs (5), Compétences (20), Nuyens (6)

CHAMANE URBAINE

Après avoir entendu l'appel du Chat dans une sombre allée quand elle était jeune, la chamane urbaine plonge ses griffes dans le linge sale des autres et se protège avec un voile d'illusions. Les Ombres sont son milieu naturel, mais nombreux sont ceux qui trouvent la voie de Chat beaucoup trop directe. « Foutaises », rétorquent les chamans urbains. La chamane urbaine peut très facilement dégager toute une salle avec une vilaine boule de poils... euh... boule de feu, mais elle préfère façonner le monde par ses illusions et ses mystifications pour qu'il réponde à ses besoins.

MÉTATYPE : HUMAINE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
2	3	2	1	6	2	3	4	5	6	6

Initiative/Actions : 5 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 9/11
Score Défensif : 5

Compétences actives : Astral 5, Athlétisme 2, Conjuration 5 (Invocation +2), Escroquerie 3 (Imposture +2), Furtivité 3, Influence 3, Perception 3, Sorcellerie 6 (Lancement de sorts +2)
Connaissances : Bars miteux, Chamans de Seattle
Langues : Anglais (langue maternelle)
Traits : Concentration accrue 1, Esprit mentor (Chat, option furtivité), Gremlins, Handicap (Constitution)
Sorts : Confusion, Contrôle des pensées, Détection des ennemis, Éclair mana, Invisibilité supérieure, Masque supérieur, Sens du combat, Soins
Équipement : commlink Sony Emperor, gilet pare-balles (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), faux SIN (4, avec licence de magie), lentilles de contact (indice 1, interface visuelle), matériaux pour loge magique (Puissance 6), réactifs (20 drachmes)

Contacts : Contrebandier (R3/L3), Flic des rues (R2/L3), Gamin des rues (R1/L4), Soldat yakuza (R1/L4), Vendeur de talismans (R5/L4)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 2 775 ¥

Priorités : Métatype (C), Magie/Résonance (D), Attributs (B), Compétences (A), Ressources (E)
Points d'ajustement : Atout (4), Magie (5)
Karma : Traits (8), Compétences (5), Nuyens (7), Sorts (30)

DECKER

« Hacker la planète » est une expression un peu désuète, mais la decker sait ce qu'elle signifie vraiment. Une decker n'exerce pas son activité pour rendre le monde meilleur, elle le fait pour se remplir les poches et pour narguer les forces d'oppression qui gouvernent et contrôlent la Matrice et leur signifier qu'elles ne la contrôlent pas vraiment. La decker parcourt la Matrice à la recherche de données de valeur, mais aussi pour nuire aux puissances en place et, pour elle, aucun serveur, aucun nœud ni aucun fichier crypté ne représente un défi qu'elle ne peut relever.

MÉTATYPE : NAINE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	3	3	3	5	7 (8)	5	3	4	–	3,5

Initiative/Actions : 8 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 10/11
Score Défensif : 7

Compétences actives : Armes à feu 2, Électronique 5, Furtivité 2, Perception 4, Piratage 7 (Hacking +2)
Connaissances : Bars de deckers, Clubs matriciels, Compagnies de technologie, Hackers, Modèles de cyberdeck, Paradis de données, Sécurité matricielle
Langues : anglais (Langue maternelle), japonais
Traits : Aptitude (Piratage), Attribut exceptionnel (Logique), Paralysie en combat, Renfort, Résistance aux toxines, Style distinctif, Vision thermographique
Augmentations : cyberjack (indice 4), amplificateur cérébral (indice 1)
Équipement : commlink Hermes Ikon, gilet pare-balles* (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), faux SIN (4, avec licence de port d'arme dissimulée et de cyberware), cyberdeck Shiawase Cyber-6, programmes : armure, configurateur, décryptage, éditeur, exploitation, filtre de biofeedback, furtivité, navigateur, nettoyeur de signal, overclock, surveillance, toolbox), démarqueur, dérivateur de données, kit d'électronique, 5 marqueurs furtifs, scanner de fréquences
Armes : Ruger Super Warhawk (visée laser, 100 balles normales)

** personnalisé pour nains*

Contacts : Arclight (R4/L2, mage de combat et coordinateur de Black Star), Casey Connors (R2/L4, propriétaire du bar de decker Cathode Glow), Jules Maguire (R3/L3, contrebandier ork des Cascades)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 1 840 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (B)
Points d'ajustement : Atout (3), Volonté (1)
Karma : Traits (20), Compétences (5), Nuyens (25)

FACE

La plupart des faces détestent qu'on les appelle comme ça, car ces runners sont bien plus que ça. Ils usent de leur personnalité, de leur charme, de leur intelligence, de leur humour, de compliments et de reproches opportuns et de millions d'autres tactiques en fonction de la situation afin d'obtenir ce qu'ils veulent. Le charme naturel elfique ne gâche rien pour obtenir exactement ce qu'on veut sans avoir à tirer un seul coup de feu et sans même menacer de violence son interlocuteur. Ces runners peuvent cependant avoir recours aux menaces de temps en temps et, quand ils le font, ils aiment le faire avec une autorité qu'ils n'ont pas toujours. Ils savent qu'avec la manière, on peut faire des miracles.

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	4(6)	4	2(3)	4	5	5	8	2	–	4,4

Initiative/Actions : 9 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 11/10
Score Défensif : 7/6

Compétences actives : Armes à feu 3 (Pistolets +2), Biotech 1, Combat rapproché 2, Escroquerie 7 (Barratin +2), Furtivité 4, Influence 6, Perception 4
Connaissances : Architecture, Boîtes de nuit, Réseaux BTL
Langues : Anglais (Langue maternelle), Chinois (spécialiste)
Traits : Addiction (alcool, 1 jour), Aptitude (Escroquerie), Code d'honneur (White Hat), Préjugés (dealers & producteurs de BTL), Première impression, Vision nocturne
Augmentations : bras droit cybernétique apparent (Agilité 6, Force 3, Armure +1), phéromones optimisées (indice 3)
Équipement : commlink Erika Elite, manteau renforcé, costume Actioneer, 4 points d'indice de modification d'armure au choix, faux SIN (4, avec licence de port d'arme dissimulée et de cyberware), générateur de bruit blanc (indice 4), lentilles de contact (indice 3, interface visuelle, smartlink), kit de premiers soins, médikit (indice 5), passe maglock (indice 2)
Armes : couteau de combat, Ares Light Fire 75 (100 balles gel, holster dissimulable et silencieux)

Contacts : Billy Shen (R3/L4, lieutenant de la triade Octagon, vendeur d'armes), Four-Finger Wong (R3/L4, doc des rues et cyberchirurgien), Mia (R3/L4, serveuse au Peaceable King et intermédiaire), Cadre corporatiste Wuxing (R4/L3), Cadre corporatiste Ares (R3/L2), Cadre corporatiste Horizon (R3/L2), Flic de rue (R3/L2), Barman (R3/L2)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 530 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (B), Ressources (C)
Points d'ajustement : Atout (1), Charisme (3)
Karma : Traits (-4), Compétences (45), Nuyens (9)

MAGE DE COMBAT

La puissance du mana peut être façonnée de différentes manières. Le mana peut aider à être discret ou à préparer des subterfuges, il peut permettre de soigner ou d'entraver le corps et l'esprit, mais il peut aussi être modelé en une pure force de destruction. La mage de combat a choisi cette dernière option et en particulier le feu et la glace. Pour répondre aux besoins de la rue, la mage de combat connaît aussi la valeur de l'infirmier de combat pour soigner les blessés sur le champ de bataille, ainsi que le besoin de couvrir une retraite rapide. Mais ce ne sont que des options de dernier recours, car elle croit profondément que le pouvoir purificateur de la glace et du feu peut régler n'importe quelle situation.

MÉTATYPE : ORKE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	4	3	3	6	5	4	3	5	6	6

Initiative/Actions : 7 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 11/11
Score Défensif : 7

Compétences actives : Armes à feu 1, Astral 4, Combat rapproché 1, Conjuration 5 (Invocation +2), Furtivité 4, Perception 4, Sorcellerie 6 (Lancement de sorts +2)
Connaissances : Underground de Seattle, Sécurité Magique
Langues : Anglais (Langue maternelle), Orzet (Spécialiste)
Traits : Asociale, Concentration accrue (1), Personnes à charges (2, famille), Robuste (1), SINner (NeoNET), Vision nocturne
Sorts : Confusion, Eclair mana, Invisibilité supérieure, Lance de glace, Sens du combat, Soins, Sphère de feu, Trait de feu
Équipement : commlink Sony Emperor, gilet pare-balles (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), faux SIN (4, avec licence de magie et de port d'arme), lentilles de contact (indice 1, interface visuelle), matériaux pour loge magique (Puissance 6), réactifs (20 drachmes)
Véhicules : Ford Americar
Armes : couteau, Ares Light Fire 70 (40 balles, holster rapide)

Contacts : Brimstone (R2/L3, mage de combat elfe, runner, ancien collègue NeoNET), Harrisson Kelerman (R2/L2, vendeur de talismans, propriétaire du Pan! à Seattle Downtown), Jules Maguire (R2/L7, rigger ork des Cascades, contrebandier, frère)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 1 410 ¥

Priorités : Métatype (C), Magie/Résonance (D), Attributs (A), Compétences (B), Ressources (E)
Points d'ajustement : Atout (4), Magie (5)
Karma : Traits (-10), Compétences (15), Nuyens (15), Sorts (30)

RIGGER

Rien ne peut rivaliser avec la sensation qu'on éprouve en plongeant dans une machine de 1 000 chevaux ou en atteignant des vitesses qui vous arracheraient la peau jusqu'aux os ; c'est la vie quotidienne des riggers. Contrôler des drones et des véhicules avec leur esprit distingue les riggers de tous les autres pilotes qui doivent se fier à leurs réflexes. Eux n'ont qu'à penser et cela se produit ce qui leur permet de s'adapter instantanément sans être entravés par la lenteur des systèmes de contrôle électronique. Le problème, c'est que les drones coûtent de l'argent qu'il est difficile de se procurer à moins d'accepter de travailler pour certaines personnes prêtes à vous faire une avance... tant que vous remboursez avec les intérêts.

MÉTATYPE : HUMAINE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
2	5	5	2	4	5	6	3	5	–	3,7

Initiative/Actions : 11 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 9/10
Score Défensif : 6(7)

Compétences actives : Armes à feu 2, Biotech 1, Électronique 3, Escroquerie 1, Furtivité 3, Ingénierie 5 (Armes de véhicule +2), Perception 3, Pilotage 6 (Véhicules terrestres +2)
Connaissances : Géographie de Seattle, Modèles de drones, Routes de contrebande
Langues : Anglais (Langue maternelle), Wiradjuri (langue aborigène, Spécialiste)
Traits : Addiction (cigarettes, 1 jour), Bricoleuse, Endettée (mafia, 70 000 ¥, intérêts 7 000 ¥ par mois), SINner
Augmentations : câblage de contrôle (indice 3), yeux cybernétiques (indice 3, interface visuelle, compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne, vision thermographique)
Équipement : commlink Renraku Sensei, veste pare-balles (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), casque de moto, faux SIN (4, avec licence de port d'arme dissimulée, de cyberware et de CCR), CCR Proteus Poseidon, programmes : Armure, Chiffrement, Machine virtuelle, autosofts : Acquisition (FN HAR) (6), Acuité (6), Manœuvre (Roto-Drone) (6), Évasion (6), Furtivité (drones de petite taille) (6), Furtivité (minidrones) (6), atelier d'entretien de drones, kit de premiers soins, MapSoft (Seattle)
Véhicules : GMC Bulldog (avec module d'interface pour riggers), GMC Commodore Sedan (mêmes statistiques que Hyundai Shin-Hyung, avec module d'interface pour riggers, 2 montures d'armes standard, 2 Mossberg CMDT avec 250 balles normales chacun), Suzuki Mirage
Drones : Lockheed Optic-X2, 4 MCT Hornet, 2 MCT-Nissan Roto-Drone (FN HAR sur monture d'arme et 250 balles)
Armes : Ares Crusader II (160 balles normales)

Contacts : Giovanni Valenti (R3/L2, revendeur de drones et véhicules), Lenni (R2/L3, intermédiaire spécialiste des planques), Steve Drapper (R3/L1, répartiteur Knight Errant), Tomaso di Stefano (R2/L2, prêteur mafiosi)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 1 630 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (B)
Points d'ajustement : Atout (4)
Karma : Traits (-2), Compétences (35), Nuyens (14), reste 3

SAMOURAÏ DES RUES

Droiture, courage héroïque, compassion, respect, honnêteté, honneur, loyauté et maîtrise de soi sont les principes fondamentaux du samouraï des rues. Bon nombre de ces principes s'accordent mal avec une vie dans les Ombres, aussi ceux qui veulent faire preuve d'honneur parmi les voleurs doivent adapter ces principes en fonction des situations. Le samouraï des rues recherche la paix, mais comprend que le monde est violent et qu'il existe des gens qui ne savent pas se protéger de cette violence. Ils ont besoin que quelqu'un prenne leur défense et c'est la raison d'être des samouraïs des rues.

MÉTATYPE : TROLL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
9*	4(6)	4(5)	7(10)	2	2	4	2	3	–	1,5

* +2 contre les dommages

Initiative/Actions : 9 + 2D6 / 1 Majeure, 3 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 15/9
Score Défensif : 16

Compétences actives : Armes à feu 4 (Pistolets +2), Athlétisme 3, Combat rapproché 7 (Lames +2), Furtivité 3, Influence 1 (Intimidation +2), Perception 3
Connaissances : Bushido, Combat urbain
Langues : Anglais (Langue maternelle)
Traits : Aptitude (Combat rapproché), Asocial, Dépôts dermiques, Endurance à la douleur, Robuste (2), Vision thermographique
Augmentations : deux avant-bras cybernétiques (Agilité 6, Force 10), datajack, extracteur de toxines (indice 2), filtre trachéal (indice 2), ossature renforcée (titane), réflexes câblés (indice 1), yeux cybernétiques (indice 4, interface visuelle, amplification visuelle, compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne et thermographique)
Équipement : commlink Sony Emperor*, manteau renforcé*, veste pare-balles* (avec 4 points d'indice de modification d'armure au choix), faux SIN (4, avec licence de port d'arme dissimulée et de cyberware), 2 stim-patches (indice 3)
Armes : couteau de combat*, katana*, Ares Predator VI* (holster rapide*, 90 balles normales, 60 balles explosives), Yamaha Raiden* (180 balles, 60 balles explosives, 8 grenades incapacitantes), Mossberg CMDT* (smartgun interne, 120 balles normales)

** personnalisé pour troll*

Contacts : Costard corporatiste (R2/L2), Entraîneur d'arts martiaux (R1/L2), Membre d'une équipe de combat urbain (R2/L2), Squatter (R1/L1)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 965 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (B)
Points d'ajustement : Constitution (2), Atout (2)
Karma : Traits (13), Compétences (35), Nuyens (2)

SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

Certains pensent que les spécialistes des opérations clandestines passent leur temps à se faufiler dans des conduites d'aération ou à approcher discrètement à l'abri des buissons ; le plus souvent, cependant, la spécialiste des infiltrations agit à la vue de tous en se faisant passer pour une esclave corpo avec son bloc-notes électronique, pour une cadre déterminée et pressée ou en affichant un air autoritaire afin d'éviter que des gens ne croisent son regard. L'objectif principal est d'éviter de déclencher un combat, car la spécialiste des opérations clandestines préfère éviter de laisser des cadavres derrière elle (même un seul) pour que personne ne se doute de son passage et qu'elle puisse repartir avec ce qu'elle est venue chercher.

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	6	4	3	3	3	5	6	4	–	3,9

Initiative/Actions : 9 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 12/10
Score Défensif : 6

Compétences actives : Armes à feu 1 (Tasers +2), Athlétisme 4, Combat rapproché 1 (Mains nues +2), Escroquerie 4 (Imposture +2), Furtivité 6, Influence 2 (Étiquette +2), Ingénierie 3 (Crochetage +2), Perception 5
Connaissances : Techniques de sécurité corporatistes, Johnsons de Seattle, Géographie de Seattle Downtown
Langues : Anglais (Langue maternelle)
Traits : Addiction (cigarettes électroniques, 6 heures), Code d'honneur (White hat), Contorsionniste, Immunodéficience, Mémoire photographique, M. Tout le monde, Vision nocturne
Augmentations : datajack, 2 jambes cybernétiques apparentes (Agilité 8, Force 3, vérins hydrauliques 4, compartiment de contrebande)
Équipement : commlink Renraku Sensei, costume Actioneer, combinaison caméléon, 4 points d'indice de modification d'armure au choix, faux SIN (4, avec licence de port d'arme dissimulée et de cyberware), 10 marqueurs furtifs, 3 marqueurs microphone (indice 1), 3 marqueurs caméra (indice 1), brouilleur de zone (indice 5), démarqueur, dérivateur de données, lentilles de contact (indice 3, interface visuelle, compensation anti-flash, zoom), autocrocheteur, copieur de clés magnétiques, kit de serrurerie, passe maglock (indice 4), séquenceur (indice 6), gants adhésifs, lampe torche (nocturne), pistolet grappin (100 m de corde dégradable, bâtonnet catalyseur)
Armes : couteau, électro-gants, Yamaha Pulsar I, 2 grenades fumigènes thermiques, 2 flash-paks

Contacts : Agent d'entretien (R1/L4), Cadre mégacorporatiste (R6/L3), Flic des rues (R2/L4), Intermédiaire (R6/L4), Secrétaire corporatiste (R3/L3)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 1 930 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (B), Ressources (C)
Points d'ajustement : Atout (3), Charisme (1)
Karma : Traits (4), Compétences (35), Nuyens (11)

SPÉCIALISTE EN ARMEMENT

Si cela peut tuer, blesser ou neutraliser, la spécialiste en armement l'a sans doute déjà manié. Une belle collection d'armes avec un peu de cyberware bien choisi et les compétences pour les utiliser font de la spécialiste en armement un atout incontournable pour une équipe de runners. Contrairement aux autres combattants des rues, elle ne se soucie guère de l'honneur, aussi vous pouvez compter sur elle pour prendre des décisions difficiles quand cela est nécessaire. Avec des balles.

MÉTATYPE : ELFE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	7(9)	5(7)	3	2	2	5	4	3	–	2,7

Initiative/Actions : 12 + 3D6 / 1 Majeure, 4 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 11/10
Score Défensif : 10

Compétences actives : Armes à feu 6 (Mitraillettes +2), Armes exotiques 4 (Lanceurs +2), Athlétisme 2, Combat rapproché 5 (Mains nues +2), Furtivité 1 (Discrétion +2), Influence 1 (Négociation +2), Perception 3
Connaissances : Armes, Syndicats du crime de Seattle
Langues : Anglais (Langue maternelle)
Traits : Code d'honneur (Duello), Dur à cuire, Handicap (Logique), Résistance à la magie, Vision nocturne
Augmentations : bras droit cybernétique apparent (Agilité 9, Force 3, Armure 2, électro-membre, mitraillette FN P93 Praetor implantée avec smartgun, 100 balles explosives), réflexes câblés (indice 2), yeux cybernétiques (indice 3, interface visuelle, amplification visuelle, compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne)
Équipement : commlink Sony Emperor, veste pare-balles (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), faux SIN (4, avec licence de port d'arme dissimulée et de cyberware), 2 stim-patches (indice 3)
Armes : poing américain, couteau de combat, hache de combat, Ruger Redhawk (smartgun interne, 40 balles explosives, 40 balles Stick-n-Shock), Ruger Super Warhawk (smartgun interne, 30 balles explosives), Ruger Super Warhawk (smartgun interne, 30 balles APDS), Mossberg CMDT (smartgun interne, tambour, 50 balles gel, 50 balles explosives, 50 balles APDS), Barret Model 122 (20 balles explosives, 20 balles APDS), Ares Antioch II (8 grenades à fragmentation, 8 explosives, 8 incapacitantes, 8 à fumigène thermique)

Contacts : Barman (R2/L2), Intermédiaire (R3/L3), Soldato mafiosi (R2/L4), Vendeur d'armes (R3/L5)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 1 487 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (E), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (B)
Points d'ajustement : Agilité (1), Charisme (1), Atout (2)
Karma : Traits (2), Compétences (40), Nuyens (8)

TECHNOMANCIEN

La Matrice est presque omniprésente. La Résonance est presque omniprésente. Et là où elle ne l'est pas, le technomancien n'a aucune envie d'y être. En ressentant le flux, le technomancien peut presque obtenir des données à partir du vide. Accéder à des nœuds et s'introduire dans des serveurs est un jeu d'enfant. La joie d'utiliser un sprite et d'envoyer ce fauteur de trouble harceler un imbécile qui est passé devant vous au Stuffer Shack est un plaisir simple. Et tout ça sans avoir besoin de vider son compte en banque ou de remplacer la moitié de votre tête avec un deck et un cyberjack.

MÉTATYPE : NAIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	RÉS	ESS
4	2	2	2	7	5	5	5	2	6	6

Initiative/Actions : 7 + 1D6 / 1 Majeure, 2 Mineures
Moniteur d'états (P/E) : 10/12
Score Défensif : 7

Compétences actives : Armes à feu 1, Électronique 5 (Informatique +2), Escroquerie 2, Furtivité 2, Perception 3, Piratage 6 (Cybercombat +2), Technomancie 5 (Compilation +2)
Connaissances : Conception de serveurs, Dragons, Gangs de Seattle, Géographie de Tacoma, Rades de technomanciens
Langues : Anglais (Langue maternelle)
Traits : Concentration accrue 1, Hostilité des sprites d'erreur, Insomniaque, Organisme sensible, Renfort, Résistance aux toxines, Vision thermographique
Formes complexes : Canal de Résonance, Édition, Marionnettiste, Nettoyeuse, Pic de Résonance, Tempête d'impulsions, Voile d'interférences
Équipement : commlink Meta link, gilet pare-balles* (avec 3 points d'indice de modification d'armure au choix), dérivateur de données, faux SIN (4, avec licence de technomancie), brouilleur de zone (indice 6), brouilleur directionnel (indice 6), démarqueur, 10 marqueurs furtifs, scanner de fréquences
Armes : Fichetti Security 600* (60 balles normales)
* personnalisé pour nains

Contacts : Barman (R1/L3), Cadre corporatiste (R4/L4), Chasseur de primes (R2/L5), Chauffeur de taxi (R2/L1), Decker (R2/L3), Squatter (R1/L2)
Style de vie : Bas (1 mois payé d'avance)
Nuyens de départ : 3 505 ¥

Priorités : Métatype (D), Magie/Résonance (B), Attributs (A), Compétences (C), Ressources (E)
Points d'ajustement : Atout (1), Résonance (3)
Karma : Traits (-2), Compétences (40), Nuyens (7), Formes complexes (5)

ASCENSION

PAR KEVIN CZARNECKI

Le quatre-vingt-sixième étage. Enfin.

Hiroki sortit de l'ascenseur pour découvrir une vue de Néo-Tokyo dont il n'avait fait que rêver. De cette hauteur, un cadre de Shiawase voyait la mégaconurbation comme un tapis de joyaux étalé devant lui, un territoire sans limites attendant d'être exploité. Il imaginait la cité répartie en RA, les flux et les reflux des populations, des marchés, des profits potentiels et des carrières allant avec.

Tandis qu'il attendait, la secrétaire coiffée d'un casque-micro s'adressa à lui en parfait afrikaans sans même lui accorder un regard. Son propre modeste bureau, trente étages plus bas, n'avait rien de comparable. Il venait de pénétrer dans l'univers des dieux alors qu'il n'était qu'un simple mortel. Il imaginait ses revenus, son propre salaire avec un 0 de plus, en remarquant ses yeux cybernétiques Vector et ses ongles tétrachromiques Vasocon. Combien avait-il fallu d'opérations pour sculpter ce froid visage angélique ? Étaient-ce de véritables diamants à sa boutonnière ?

« Hiroki-*san* ! Mon ami ! » Il sursauta nerveusement et se ressaisit rapidement, son cœur battant la chamade alors que sa main moite serrait celle de Sato. La peau du cadre supérieur était soyeuse, hydratée et sa poigne était sûre. Sèche. Sato lui lança un sourire à un million de nuyens et posa son autre main sur l'épaule d'Hiroki en l'invitant à le suivre au cœur de l'opulence dirigeante.

« S-Sato-*sama*, je— »

« Je suis tellement heureux que vous soyez là. Et quelle ponctualité ! C'est ce que nous recherchons, Hiroki. Quelqu'un qui se préoccupe des détails. »

« Monsieur ? »

Ils passèrent devant la vitre au verre dépoli d'une salle de réunion avant de pénétrer dans un bureau lambrissé de véritable chêne, évoquant la richesse, et dans lequel flottait l'odeur du cigare mêlée à celle du saké. Sato indiqua à Hiroki de s'asseoir dans l'un des fauteuils en véritable cuir tout en s'installant à son bureau massif avec la pose d'un parfait mannequin de Berwick.

« Hiroki, vous avez été promu. »

Le cœur du jeune cadre s'emballa, mais il fit de son mieux pour rester calme. Ignorant la transpiration qu'il sentait à hauteur de son col, il haussa les sourcils et tenta d'afficher un air détaché. « Excellent, monsieur. »

« Je pense bien ! » Sato se mit à rire et se releva pour se diriger vers un petit buffet et verser deux doigts de Suntori 03 dans une paire de verres en cristal. Il en tendit un à Hiroki avant de reprendre sa place. « Cela fait une dizaine d'années que vous faites partie de cette compagnie et votre dossier est exemplaire. » Ses yeux s'illuminèrent du reflet d'un affichage RA. Hiroki resta un instant songeur tandis que toute sa vie défilait sous le regard d'un autre homme.

« Vous êtes transféré à la Division de Prospective Marketing et d'Information. »

Le cœur d'Hiroki s'arrêta. « Les... actifs sacrifiables ? »

Sato éclata de rire. « Allons, allons, Hiroki, quelle manière très étrange, très culture populaire, de présenter ça. Nous préférons les considérer comme des contractants externes temporaires. Des consultants en freelance. » Il posa son verre et appuya ses coudes sur ses genoux, les doigts croisés, un parfait *oniisan*.

« Réfléchissez un instant aux analystes indépendants auxquels nous avons recours. Ils ont accès à des données et à des tendances que même nos propres experts ne peuvent traduire en projections. À proprement parler, nous ne nions pas avoir recours à leurs services. Ça va simplement de soi. Et de toute manière, nos concurrents font très certainement la même chose. Shiawase a parfaitement le droit de vouloir rester compétitive et cela signifie accepter les règles du jeu. »

« Je, ha... je n'avais pas envisagé les choses sous cet angle, monsieur. »

« Bien sûr que non ! C'est un tout nouvel univers pour vous ! » Sato agita les doigts en l'air et un document RA devint visible pour Hiroki. « Je pense que vous trouverez votre mission beaucoup plus enrichissante et stimulante que celle que vous aviez aux Ressources Humaines. Et, naturellement, elle s'accompagne d'une rémunération significative... »

Les yeux d'Hiroki parcoururent le e-doc avant de se figer sur un salaire avec deux zéros de plus que sa paie actuelle. Sato esquissa un sourire en avalant une gorgée de Suntori.

« C'est tout simple. » Il répéta les mots de Sato, comme un lent mantra, et il feuilleta le rolodex virtuel du DPMI. Des visages, des statistiques, des observations. Les regards de tueurs et de maniaques, des traîtres et des terroristes anti-corporatistes qu'il devrait sélectionner pour qu'une tâche soit accomplie correctement. C'était le type d'individus dont il avait tenté de se prémunir avec son argent. Il avait rarement quitté l'abri et la sécurité du territoire de Shiawase, il n'en avait jamais eu besoin. Tout ce dont il pouvait avoir besoin et tout ce qu'il pouvait désirer était ici et beaucoup plus abordable grâce aux options en devises corporatistes pour lesquelles il avait opté à la place des nuyens.

Il inspira profondément et se leva de son bureau puis il s'étira et avisa l'horloge dans sa vision périphérique. À 2 heures du matin, il faisait des heures supplémentaires même avec le régulateur de sommeil que son bonus promotionnel lui avait finalement permis d'obtenir. Il se tourna pour examiner son nouveau bureau. Pas aussi grand que celui de Sato, naturellement, et assez stérile. Il y manquait une touche personnelle, un peu de vécu. Il imagina les holophotos et les trophées, les souvenirs et les accomplissements d'une carrière bien avancée. Pour l'instant, il n'y avait que le poster qu'il avait récupéré dans son ancien bureau, la silhouette d'un homme se détachant sur un grand soleil orange, grimpant une pente raide avec inscrit en dessous : « L'ascension par l'effort. » Il se tourna vers la fenêtre et admira la vue à partir du soixante-dix-septième étage en pensant au jour où son père lui avait offert ce poster pour son huitième anniversaire et imaginant à quel point il aimerait cette vue s'il était encore vivant pour la voir.

« Si seulement tu pouvais voir jusqu'où m'a mené mon ascension, *Otousan*. »

Son regard se reporta sur l'affichage devant son bureau et il murmura : « Et tout ce qu'il me reste encore à gravir. »

Il établissait des modèles. Sato avait été avare de conseils et sa première mission s'était présentée si rapidement qu'il n'avait pas eu le temps de rencontrer les autres « Tanaka-*sans*, » les individus qui partageaient sa vocation et utilisaient ce pseudonyme pour préserver leur anonymat. Il s'était interrogé sur ce dernier point : tout soi-disant shadowrunner un tant soit peu compétent devrait être capable de découvrir

une identité corporatiste assez rapidement, non ? Mais ça l'avait inspiré.

Les dossiers étaient aussi complets qu'ils pouvaient l'être. Bien entendu, les atouts idéaux étaient les SINless, mais personne ne pouvait éviter de laisser la moindre trace à cette époque de surveillance omniprésente. Mais cela lui fournissait l'élément dont il avait besoin. Le choix le plus évident était de se reporter sur ceux qui avaient déjà travaillé pour Shiawase. Les précédentes opérations étaient en grande partie censurées, même avec son nouveau niveau d'accréditation, mais les précédents Tanaka avaient établi un système d'évaluation et avaient largement documenté la nature générale de ces opérations, leur objectif et comment elles s'étaient déroulées. Certains s'étaient même permis quelques libertés dans leurs observations concernant ces actifs. Ici aussi, il y avait des choses à en tirer. Mais Sato attendait autre chose de lui que ces éléments beaucoup trop évidents.

« Votre priorité est de réduire les coûts, Hiroki, » lui avait-il dit. « Ce qui compte le plus, ce sont les résultats, mais nous devons réduire nos investissements. C'est votre objectif. Et pour vous motiver, bien que nous ayons un budget pour chaque opération, plus vous pouvez réduire ce traitement, plus vous serez récompensé pour votre travail. »

Hiroki s'intéressait moins à l'argent qu'aux promotions, aussi il avait besoin d'obtenir des résultats. L'argent finirait bien par suivre en son temps. Son travail, c'était d'améliorer le système. Aussi, que recherchait-il qu'aucun autre Tanaka, tout du moins un Tanaka compétent, n'était capable de percevoir ?

C'était la clef. Un shadowrunner doit agir sans être vu. Il y avait un équilibre entre les succès et la surveillance, les opérations terminées et un manque de documentation. Moins l'atout était connu, mieux cela valait. C'était un pari risqué, mais il était confiant quant au fait qu'il puisse s'avérer payant.

Il balaya l'écran de sa main, écartant ainsi les profils avec des photos. Ils ne faisaient pas l'affaire. Il écarta également tous les actifs présents depuis longtemps. Ils étaient fiables, certes, mais ils avaient travaillé avec d'autres Tanaka et son expérience lui indiquait clairement qu'il avait besoin de sa propre petite famille de mercenaires avec lesquels il pourrait établir une relation. De plus, s'ils étaient moins expérimentés, il pourrait dicter plus facilement les termes du paiement. Il compara ces données avec celles des listes d'intermédiaires que Sato lui avait aimablement « prêtées ». Il serait appelé à faire son propre réseau plus tard, mais en attendant, ces individus lui permettraient de se lancer. Il avait des profils de base avec des compétences, des aptitudes, des petites notes et même des avertissements aimablement fournis par les intermédiaires pour faciliter les rencontres. Il compara tous ces éléments par rapport à l'objectif en cours. Il fit un premier tri. Il affina sa sélection. Puis il choisit.

Sa main tremblait... il prit une profonde inspiration. Il appela l'intermédiaire.

Dans le box d'un angle du Sakura, Hiroki attendait nerveusement. D'ici, il ne voyait pas le faux panorama de New York de Disney Tokyo, mais il y avait moins de caméras et il avait une vue dégagée sur le bar. Il faisait de son mieux pour ignorer les deux agents de sécurité que Sato lui avait affectés, deux individus nonchalamment accoudés au bar et buvant leur soda comme s'ils n'étaient pas des maîtres du combat au contact dotés des derniers modèles de cyberware et de bioware. Deux touristes approchèrent et balayèrent la salle du regard ; ils remarquèrent Hiroki et le saluèrent en venant dans sa direction. La femme, vraisemblablement d'origine européenne, était habillée d'une robe d'été turquoise et portait des sandales. Elle s'adressa à lui. « Tanaka-*kun* ! » Son partenaire, un Japonais de petite taille, était juste derrière elle, sa chemise de bowling aussi éclatante que lui se montrait réservé.

Elle écarta les mains, et joua avec ses doigts pour que ses longs ongles, assortis à sa robe, claquent bruyamment. Apparemment ravie, elle se pencha vers Hiroki pour l'embrasser. « Jouez le jeu, » lui murmura-t-elle à l'oreille. « Aidez-nous à nous cacher à la vue de tous. »

L'homme, qui était sans doute celui que l'intermédiaire appelé Suzumebachi, s'installa en premier ; il avait un air sévère et une courte moustache hirsute avec un visage totalement commun. Il n'avait pas l'air d'être un rigger, plutôt un type quelconque. La femme portait très certainement un déguisement, car elle ne ressemblait en rien à l'image déformée des vidéos de sécurité. Elle n'avait ni crête ni piercing. Celle qui se présentait à lui avait de longs cheveux bruns et un bronzage dû au temps passé en bikini dans un solarium. S'agissait-il de Draht ?

« C'est un endroit très fréquenté pour une rencontre, Tanaka-*san*. Malin, mais nous n'avons pas beaucoup de temps pour compenser. »

Il avait maintes fois répété ce qu'il allait leur répondre. Ils allaient essayer de le déstabiliser, de le mettre à l'épreuve. Il devait les considérer comme de simples employés. Cette situation n'était en rien différente que de traiter avec un comptable ou un analyste de données. C'était la même chose même si dans la situation présente, il avait un whisky, que ces deux-là étaient des tueurs entraînés et qu'ils se trouvaient dans un parc de loisirs de Disney.

« Notre ami commun... » il s'interrompit alors que le serveur venait prendre leur commande. « C'est pour moi, » dit-il. La femme commanda un jus d'orange. L'homme commanda un Yamazaki de douze ans d'âge beaucoup moins cher.

« Votre agent de liaison dit que vous êtes capables de procéder à des extractions de données ? »

Elle acquiesça, de manière un peu trop enthousiaste, et tendit le bras à travers la table pour lui toucher délicatement la main. Son attitude ne cadrait pas du tout, calme et professionnelle. « Absolument. »

« Cela dépend de la rémunération, » entonna Suzumebachi sur un ton aussi neutre que son expression. « Et des risques encourus. »

« Oui. » Hiroki prit quelque chose dans une poche de sa veste de costume, un RhineGold qui dissimulait subtilement ses origines avec des boutons de manchette d'Evo. Il fit glisser une puce sur la table. Draht l'observait avec un air amusé. Elle et son partenaire touchèrent la puce qui envoya les détails en circuit fermé à leur PAN. Il observa leurs yeux tandis qu'ils scannaient le document qu'il ne pouvait pas voir ; il afficha sa propre copie sur ses lentilles de contact.

« Les données se trouvent sur un serveur distant, il vous faudra donc récupérer l'unité de stockage physique. De plus, le travail doit être effectué dans les quarante-huit heures. »

« Pas pour ce prix, » répondit-elle calmement.

« Et pourquoi ? »

Elle afficha un sourire narquois et Suzumebachi murmura : « Un délai plus court augmente les risques. Plus de risques implique une meilleure paie. »

« Ce sont des tarifs compétitifs. »

« Êtes-vous en train de nous dire d'aller voir si la concurrence peut mieux faire ? »

Hiroki semblait nerveux et Suzumebachi serra légèrement le poing. Le serveur revint avec leurs boissons.

La femme se pencha en avant. « C'est nouveau pour vous, n'est-ce pas, Tanaka-*san* ? »

« Quoi ? »

« Vous n'avez pas besoin de vos gardes. Nous n'allons pas vous faire de mal. »

Hiroki essaya de se détendre. « Des gardes ? »

Elle rit. « Pourquoi croyez-vous que je vous ai étreint ? Vos gars se sont raidis et notre gars les a repérés. » Hiroki vit leur serveur de l'autre côté de la salle lui adresser un clin d'œil. S'agissait-il de Kage ? « Et vous ne semblez pas trop connaître les pas de cette danse même si, pour le moment, vous vous en sortez bien. »

Suzumebachi se prépara à se lever. « Allons-y, D. ».

Elle le retint. « Non, notre Tanaka-*san* fait de son mieux et nous sommes tous des professionnels ici. Il veut faire bonne impression et je ne pense pas qu'il veuille nous entuber. Alors, donnons-lui une chance. » Elle se tourna de nouveau vers Hiroki. « Voilà ce que je vous propose. Nous prenons ce boulot au tarif indiqué, la moitié tout de suite en signe de bonne foi. On s'occupe du boulot, votre patron est content et une fois que vous avez grimpé un peu plus les échelons, vous nous proposez des boulots plus rentables. Et peut-être avec quelques petits bonus en plus. »

Il n'aurait pas dû se laisser dominer par ses émotions, mais la tension avait été trop forte. Elle était parfaite, totalement différente de ce qu'il avait redouté. Il se pourrait qu'il apprécie de travailler avec quelqu'un ayant cet état d'esprit.

« Excellent. Vous pouvez me contacter au numéro indiqué et nous prendrons les dispositions pour votre paiement. »

Tout se passait encore mieux qu'il ne l'avait imaginé.

Cinquante heures plus tard, alors qu'il avait le regard braqué sur les canons des fusils d'assaut des forces de sécurité de Shiawase, Hiroki se demanda ce qui avait pu aller de travers.

« Je... je ne sais vraiment pas... »

« Tout va bien Hiroki. Vraiment. »

Debout devant Hiroki dans ce qui était autrefois son nouveau bureau, Sato se montrait tout aussi charmant que d'habitude en ajustant ses manchettes. On avait retiré le bureau ainsi que la plante. Il ne restait que le poster.

« Il nous arrive tous parfois de nous montrer trop gourmands. Vous, cependant... si peu de temps après votre promotion. Je savais que vous étiez ambitieux, mais de là à comploter avec Mitsuhama ? »

« Mais je n'ai jamais... »

« Vous avez été négligent, Hiroki. C'est ce qui me déçoit le plus. Je pourrais admirer la déloyauté chez un traître intelligent, mais vous avez juste... » Il secoua la tête en regardant une nouvelle fois l'arme IEM qu'il avait utilisée contre Hiroki sans doute pour désactiver son commlink et tout autre gadget qu'il pourrait avoir caché sur lui.

Hiroki refoula ses larmes et s'exprima d'une voix forte. « Je n'aurais jamais trahi... »

Les gardes le mirent en joue. Hiroki se recroquevilla dans son fauteuil et Sato sourit. « Vous êtes mon plus grand échec, vous savez ? J'aurais dû me montrer plus vigilant. C'est mauvais pour moi, Hiroki. Je suis juste tellement... déçu. »

Il sentit toute sa volonté l'abandonner. Qu'allaient-ils...

Le regard de Sato fut attiré par quelque chose derrière Hiroki... il étrécit les yeux puis soudain il leva son AED et cria : « Ouvrez le feu. »

Hiroki n'eut qu'un instant pour jeter un coup d'œil derrière lui avant que les balles ne commencent à siffler. Le temps sembla ralentir et il vit tous les détails comme s'il était en simsens : le drone de la police municipale en vol stationnaire juste de l'autre côté de la vitre, la vitre volant en éclats sous les impacts de balles du drone et des gardes, Sato tirant dessus, les étincelles jaillissant de l'appareil. Une silhouette suspendue dans le vide, une femme avec une crête déboulant dans la pièce grâce à une tyrolienne tout en tirant avec son arme. Les gardes projetés en arrière par les balles, un autre drone apparaissant au-dessus d'un immeuble voisin. Draht se tournant vers lui une fois Sato à terre, son costume impeccable tâché de la couleur bleue des balles gel. Elle l'attrapa, il se débattit pour récupérer son poster puis tout tourna autour de lui et il perdit connaissance.

Il était allongé sur un tissu rugueux. Il n'y avait pas grand-chose dans la pièce éclairée par des bobines de lumicordes fixées aux murs projetant d'étranges ombres dans un étrange monde. Kage, cette fois-ci habillé d'un treillis, appela ses compagnons à travers la porte. « Il est réveillé. »

Tandis que Draht entrait, Hiroki s'assit. Sa tête tournait. Elle était à l'image des punks de Néo-Tokyo, avec sa tenue en résille à même la peau. Elle afficha un sourire triste et se précipita pour prendre un seau à côté du lit pour qu'il puisse vomir dedans le dernier repas qu'il avait pris en tant qu'employé de Shiawase.

Kage éclata de rire tandis que Suzumebachi s'appuyait contre l'embrasure de la porte. « Il ne vaut rien. C'était une erreur. »

Darth le dévisagea tout en tapotant le dos d'Hiroki. « Tout va bien, Tanaka-*san*. Votre première fusillade, hein ? C'est tout à fait normal. J'ai eu la même réaction. C'est pas grave. L'adrénaline et le choc. Vous vous en remettrez. » Elle lui parla doucement jusqu'à ce que sa tête arrête de tourner. Quand il se rassit sur le lit, Kage lui lança un sachet d'hydratation. Il le remercia d'un signe de tête avant d'ouvrir le sachet et d'avaler son contenu.

« Comment... pourquoi... »

« Comment savions-nous qu'on vous avait piégé ? »

Hiroki acquiesça.

« Vous êtes nouveau. Vous avez vraiment essayé de tout faire pour cacher d'où vous veniez. » Suzumebachi approcha en comptant sur ses doigts. « Saeder-Krupp ? Impossible. Des boutons de manchette d'Evo ? Nope. Et Disney ? Renraku ne s'intéresse pas à Mitsuhama, ses dirigeants sont trop occupés à empêcher Sony de grignoter leurs contrats d'hébergeur. »

Kage lui lança un sourire. « Ou peut-être parce que les données que nous avons récupérées concernaient Sato ? » Suzumebachi lui lança un regard étonné.

« Sato ? »

Draht attrapa une chaise et s'appuya sur le dossier. « Sato vendait des informations à Mitsuhama. Ce disque dur ne contenait pas simplement la liste de leurs shadowrunners, mais aussi les fuites corporatistes. Sato voulait brouiller les pistes et faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre. »

« Je dois dire que c'est assez rafraîchissant de voir les Tanaka se poignarder dans le dos entre eux... pour une fois que ce n'est pas à nous qu'ils s'en prennent. » Draht fit signe à Kage de se taire ; ce dernier haussa les épaules et embrassa Suzumebachi sur le front en quittant la pièce. Le petit homme rougit légèrement sans quitter Hiroki du regard.

« Il... il s'est servi de moi... »

« Ouais. »

« Je dois le signaler à... »

« Inutile. »

Hiroki tourna son attention vers Suzumebachi. « Quoi ? »

« Vous êtes un Tanaka. Ils ont probablement effacé votre SIN. Mieux vaut espérer que ce soit le cas. Sinon, c'est désormais un SIN criminel. »

Draht tendit le bras vers le bureau derrière elle et attrapa un morceau de papier froissé qu'elle donna à Hiroki. Ce dernier le déplia et reconnut le poster de son père.

« Que diriez-vous de vous venger, Tanaka-*san* ? »

« Hiroki. » Il leva les yeux du poster. « Je m'appelle Hiroki. »

Le combat ne faisait que commencer.

COMPÉTENCES

LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Inexpérimenté ?
Armes à feu	oui
Armes exotiques	non
Astral	non
Athlétisme	oui
Biotech	non
Combat rapproché	oui
Conjuration	non
Électronique	oui
Enchantement	non
Escroquerie	oui
Furtivité	oui
Influence	oui
Ingénierie	oui
Perception	oui
Pilotage	oui
Piratage	non
Plein air	oui
Sorcellerie	non
Technomancie	non

MONTREZ-NOUS CE QUE VOUS SAVEZ FAIRE

Dans ce chapitre, vous trouverez la description de toutes les compétences de *Shadowrun, Sixième édition* et la manière de s'en servir. C'est une liste détaillée, mais pas exhaustive, car nous ne pouvons pas anticiper la vaste créativité des joueurs de *Shadowrun*. Il y a donc très certainement des actions qu'ils voudront entreprendre qui n'apparaissent pas ici. Mais les informations fournies vous donneront un bon aperçu de la manière de faire correspondre une compétence à une action et ainsi vous permettre de définir vos propres tests pour savoir si les shadowrunners triomphent ou finissent face contre terre.

Le rang d'une compétence est compris entre 1 et 9. La description de chaque compétence inclut quelques **spécialisations** qui lui sont associées. Quand vous avez une spécialisation, vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés quand vous effectuez un test de compétence en rapport avec cette spécialisation. Une fois une spécialisation acquise, elle peut se transformer en **maîtrise** pour obtenir un bonus de +3. Si vous avez une maîtrise, vous pouvez choisir une seconde spécialisation en rapport avec cette compétence. Cette seconde spécialisation ne peut devenir une maîtrise et aucune

compétence ne peut avoir plus d'une spécialisation et une maîtrise à la fois. Votre réserve de dés ne peut bénéficier que d'une spécialisation ou maîtrise sur un test donné.

La liste des spécialisations indiquée pour chaque compétence n'est pas exhaustive. Si un joueur développe une spécialisation dans une compétence qui n'est pas indiquée, il peut l'obtenir avec l'accord du maître de jeu.

Les compétences sont également associées à un attribut pour constituer une réserve de dés et le principal attribut associé est également indiqué avec chaque compétence. S'il y a d'autres attributs associés à la compétence, ils sont indiqués comme attributs secondaires.

Il est aussi indiqué pour chaque compétence, si elle peut s'utiliser ou non en étant **Inexpérimenté**. N'oubliez pas qu'effectuer un test avec une compétence dans laquelle on est Inexpérimenté signifie effectuer un test de (attribut associé -1).

ARMES À FEU

Spécialisations : Canons d'assaut, Fusils, Mitraillettes, Mitrailleuses, Pistolets de poche, Pistolets légers, Pistolets lourds, Pistolets automatiques, Shotguns, Tasers

Inexpérimenté : oui

Attribut associé : Agilité

Vous voulez tirer sur quelque chose ? Utilisez cette compétence. Le test de base est Armes à feu + Agilité contre Réaction + Intuition. Les détails supplémentaires qu'il faut connaître sont présentés dans le chapitre **Combat** (p. 108).

ARMES EXOTIQUES

Spécialisations : voir ci-dessous

Inexpérimenté : non

Attribut associé : Agilité

Certaines armes sont totalement différentes des autres. Cette compétence sert à les utiliser. Les spécialisations de cette compétence fonctionnent de façon particulière :

- Vous ne pouvez utiliser cette compétence qu'avec les armes dans lesquelles vous êtes spécialisé.
- Lors de l'apprentissage de cette compétence, vous disposez gratuitement d'une première spécialisation.
- Vous pouvez acquérir une maîtrise dans cette compétence.
- Il n'y a pas de limite au nombre de spécialisations dans cette compétence.

Vous pouvez acheter des rangs en Armes exotiques et ces rangs peuvent s'utiliser avec toutes les spécialisations que vous avez. Cette compétence fonctionne comme les autres compétences de combat, ce qui signifie que vous effectuez un test d'Armes exotiques + Agilité contre Réaction + Intuition ; voir le chapitre **Combat** pour plus de détails.

ASTRAL

Spécialisations : Combat astral, États émotionnels, Signatures astrales, Types d'esprit

Inexpérimenté : non

Principal attribut associé : Intuition

Attribut associé secondaire : Volonté pour le combat astral.

NIVEAUX DE COMPÉTENCE

Notez que les valeurs indiquées dans cette table font référence au rang d'une compétence plus une spécialisation ou une maîtrise.

RANG	MAÎTRISE
0	Inexpérimenté : vous n'avez jamais essayé de tenter ce que vous allez faire, en tout cas pas sérieusement.
1	Novice : vous avez pris quelques leçons, vous avez un peu lu sur le sujet, mais ça reste un domaine nouveau pour vous.
2	Débutant confirmé : vous y avez consacré du temps et vous avez un peu pratiqué ; vous commencez à vous débrouiller, mais beaucoup peuvent faire mieux que vous.
3	Compagnon : on commence à reconnaître votre talent. Il est clair que vous avez acquis de l'expérience.
4	Professionnel : quand des gens cherchent à engager une personne ayant cette compétence, ils cherchent quelqu'un comme vous.
5	Professionnel reconnu : même les autres pros admettent que vous avez pris une longueur d'avance et s'ils ne font rien, ils resteront à la traîne.
6	Légende locale : vous n'avez pas touché le gros lot, mais les gens que vous connaissez parlent de vos compétences avec le plus grand respect.
7	Élite : vous vous approchez du sommet. Avec ce niveau de compétence, vous surpassez la majorité de vos concurrents.
8	Professionnel d'exception : non seulement vous gagnez de l'argent grâce à votre compétence, mais vous êtes reconnu comme l'un des meilleurs par vos pairs.
9	Élite nationale : vous êtes l'un des meilleurs de votre pays dans ce domaine.
10	Élite multinationale : vos compétences dépassent les frontières nationales et vous êtes suffisamment doué pour exceller dans la compétition internationale.
11	Élite mondiale : s'il y avait des jeux olympiques pour cette compétence, vous seriez un prétendant à la médaille d'or. S'il y a des jeux olympiques pour cette compétence, vous avez probablement intérêt à y participer.
12	Parangon : quand les gens évoquent les plus grands de tous les temps dans un domaine, votre nom fait partie de la liste et peut même se trouver au sommet.

Cette compétence ne peut être utilisée que par des magiciens purs ou spécialisés, ou encore par des adeptes et des adeptes mystiques qui ont choisi le pouvoir d'adepte Perception astrale. Il y a deux principales manières de l'utiliser : tout d'abord, pour observer les auras astrales comme indiqué p. 162 ; ensuite, pour le combat astral comme décrit p. 163.

ATHLÉTISME

Spécialisations : Archerie, Escalade, Gymnastique, Lancer, Natation, Saut, Sprint, Vol

Inexpérimenté : oui

Principal attribut associé : Agilité

Attribut associé secondaire : Force (utilisée pour des tests où l'on peut se heurter à une certaine résistance comme courir dans de la boue)

La compétence Athlétisme illustre un mélange de grâce et de prouesse physique qui résulte de la combinaison de certains facteurs comme la force, la rapidité, la vivacité, l'agilité et ainsi de suite. Plus que ça, c'est la capacité de coordonner ces qualités et de s'en servir pour s'adapter aux circonstances.

C'est une compétence aux utilisations très variées. On l'utilise pour les tests des actions Sprinter (p. 48) et Esquiver (p. 46) et c'est une compétence d'attaque pour les armes de jet. En général, elle est associée à l'Agilité pour exprimer une certaine fluidité de mouvement, mais elle peut aussi être associée à la Force pour des tests nécessitant une puissance musculaire brute. Ces tests sont souvent des tests simples (Défense totale étant une exception). La plongée et la chute libre dépendent aussi de cette compétence.

En plus de ces informations de base, il y a quelques types de tests d'Athlétisme détaillés ci-après.

ESCALADE

Les tests d'Escalade consistent à se déplacer dans une direction alors que la gravité s'y oppose et glisser peut non seulement mettre un terme à votre progression, mais aussi mettre votre vie en danger. Le test d'Escalade s'effectue avec Athlétisme + Force ; pour chaque succès net, vous vous déplacez d'1 mètre vers le haut, vers le bas ou de côté (au choix du joueur). La difficulté est de déterminer le seuil ; consulter la table Seuils d'Escalade pour plus d'information à ce sujet.

Si un joueur est équipé de matériel d'escalade (p. 288), il gagne un point d'Atout au début de son ascension. Il ne gagne pas ce point d'Atout à chaque tour d'escalade. S'il tente d'accumuler de l'Atout en commençant à escalader avant de renoncer puis en recommençant l'ascension de la même surface, vous êtes encouragé à refuser ce gain d'Atout et à vous reporter à la partie **Éviter les abus avec l'Atout** (p. 50).

SEUILS D'ESCALADE

SEUIL	RÉSULTAT
Seuil de base	3
Surface glissante	+1
Surface lisse	+1
Surface lubrifiée/graissée*	+1
Surface avec des prises évidentes	-1

*Cela inclut toute tentative délibérée de rendre difficile l'escalade d'une surface.

ÉVASION

Les shadowrunners se retrouvent souvent dans des situations qu'ils préféreraient éviter et leur priorité devient vite de s'en sortir rapidement. Se débarrasser de liens demande un test d'Athlétisme + Agilité ; des exemples de seuils pour ce test sont indiqués dans la table **Seuils d'Évasion**.

SEUILS D'ÉVASION

LIENS	SEUIL
Corde, menottes plastiques	2
Menottes métalliques	3
Camisole de force	4
Menottes de contention	5
Matériau renforcé	+1
SITUATION	**MODIFICATEUR**
Le personnage est surveillé.	+1
Le personnage est immobilisé par un autre personnage.	Voir **Lutte** (p. 115)

NATATION

La vitesse de base de nage pour un personnage est de 3 mètres par round de combat avec une action mineure (des équipements et des augmentations peuvent l'augmenter). En effectuant un test de Natation, c'est-à-dire Athlétisme + Agilité (2), votre distance parcourue augmente de (succès nets/2, arrondi au supérieur) en mètres. Le seuil peut être augmenté dans des eaux agitées et difficiles. Nager est épuisant et le seuil devrait être augmenté de 1 point toutes les quinze minutes.

SAUT

Cette spécialisation a trois applications principales : le saut en longueur, le saut en hauteur pour franchir des obstacles et la détente verticale.

Pour un saut en longueur, un test d'Athlétisme + Agilité (1) permet de sauter (Agilité) mètres, plus 50 centimètres par succès net avec élan, 25 sans élan et au maximum une fois et demie le rang d'Agilité du personnage en mètres.

Un test d'Athlétisme + Agilité (1) permet également à un personnage de franchir une hauteur égale à la moitié de sa taille ; chaque succès net lui permet d'ajouter 20 centimètres s'il saute avec élan, la moitié sinon et, dans les deux cas, au maximum une fois et demie sa taille. Si l'obstacle mesure plus de la moitié de la performance du personnage, ce dernier est potentiellement ralenti, à la discrétion du maître de jeu.

Enfin, en détente verticale, un personnage peut décoller de 30 centimètres avec élan (15 sans élan), +10 par succès à un test d'Athlétisme + Agilité, jusqu'à un maximum égal à (Agilité) × 20 centimètres.

BIOTECH

Spécialisations : Biotechnologie, Cybertechnologie, Médecine, Premiers soins

Inexpérimenté : non

Principal attribut associé : Logique

Attribut associé secondaire : Intuition (rarement utilisée, car elle sert quand des personnages essaient d'effectuer quelque chose qui ne respecte pas vraiment les règles normales)

Cette compétence s'adresse aux personnages qui connaissent la biologie métahumaine. Dans le Sixième Monde, cela signifie aussi savoir comment les différentes augmentations et les équipements interagissent avec l'organisme. Cette compétence est utilisée pour les tests de Premiers soins (p. 123) et de récupération naturelle (p. 125), mais elle peut aussi être utilisée pour analyser et réparer le cyberware, le bioware et d'autres augmentations. On peut aussi s'en servir pour installer du cyberware, mais pas d'autres types de ware.

Biotech nécessite le plus souvent un test simple de Biotech + Logique et les réparations effectuées, ou les informations gagnées, sur un appareil dépendent des succès nets. Les MJ peuvent utiliser le **Guide des seuils** (p. 40) pour déterminer les seuils de ces tests.

Installer un cyberware nécessite un test étendu. Le seuil est égal à (indice × 3) ; si l'implant n'a pas d'indice, son indice par défaut est de 2. L'Intervalle est d'une heure et il faut disposer au minimum d'un atelier biotech.

COMBAT RAPPROCHÉ

Spécialisations : Armes contondantes, Armes tranchantes, Combat à mains nues

Inexpérimenté : oui

Attribut associé : Agilité

Êtes-vous à proximité de quelqu'un ? Est-ce que vous essayez de lui nuire ? Alors, utilisez cette compétence ! Que vous utilisiez vos poings, un couteau, un gourdin ou une autre arme, effectuez un test Combat rapproché + Agilité contre Réaction + Intuition (on peut ajouter l'Athlétisme lors d'une Esquive ; voir p. 46).

Toutes les règles de combat se trouvent dans le chapitre **Combat** (p. 108).

CONJURATION

Spécialisations : Bannissement, Invocation

Inexpérimenté : non

Principal attribut associé : Magie

Cette compétence vous permet d'invoquer, de lier et de bannir des esprits. Pour plus de détails, voir Conjuration, p. 150.

ÉLECTRONIQUE

Spécialisations : Informatique, Logiciels, Matériel électronique

Inexpérimenté : oui

Principal attribut associé : Logique

Attribut associé secondaire : Intuition pour le bidouillage.

C'est l'autre aspect du travail dans la Matrice, l'aspect légal. Que vous utilisiez un commlink, que vous bidouilliez un logiciel, que vous régliez avec précision votre matériel informatique ou quoi que ce soit d'autre, la compétence Électronique est pour vous. Vous trouverez tous les détails sur son utilisation dans le chapitre **Matrice** p. 172.

ENCHANTEMENT

Spécialisations : Alchimie, Création d'artefact, Désenchantement

Inexpérimenté : non

Attribut associé : Magie

Enchantement s'utilise pour fabriquer (parfois détruire) des focus, des fétiches et d'autres objets imprégnés de magie. Vous trouverez tous les détails à ce sujet p. 152, dans la partie consacrée à l'**Enchantement** du chapitre **Magie**.

ESCROQUERIE

Spécialisations : Comédie, Déguisement, Imposture, Représentation

Inexpérimenté : oui

Attribut associé : Charisme

L'aspect essentiel de cette compétence est la persuasion quand vous vous faites passer pour quelqu'un d'autre. Peut-être vous faites-vous passer pour le bénéficiaire disparu d'une partie de l'héritage de Dunkelzahn ou peut-être prétendez-vous être un homme d'affaires malchanceux qui cherche à se refaire pour de nouveau atteindre les sommets. Quelle que soit la situation, Escroquerie est une compétence utilisée pour convaincre les gens que vous êtes quelqu'un d'autre que vous-même.

Les tests d'Escroquerie sont des tests opposés et la cible effectue un test d'Intuition + Volonté pour résister à l'escroquerie. Généralement, en fonction du talent de comédien du personnage, c'est un simple test qui réussit ou échoue, mais s'il obtient un nombre suffisamment élevé de succès nets, le maître de jeu peut considérer qu'il a été particulièrement persuasif et que sa victime est convaincue au-delà de ses espérances.

Voir Atout et tests sociaux (p. 102) pour plus d'informations sur la manière de gagner de l'Atout lors des tests sociaux.

FURTIVITÉ

Spécialisations : Camouflage, Discrétion, Escamotage

Inexpérimenté : oui

Attribut associé : Agilité

Comme on peut s'en douter, le shadowrunning est censé être discret, aussi Furtivité est une compétence très

précieuse. Furtivité concerne toutes les activités qu'un personnage effectue et qu'il ne veut pas que l'on remarque : s'introduire dans un centre de recherche, voler un créditube sous le nez d'un chef de la Mafia, se mêler à un groupe d'officiers de la Lone Star, etc. Généralement, une telle activité débute par un test de Furtivité + Agilité et les succès nets déterminent le seuil que devront atteindre ceux qui veulent remarquer ce qui se passe. Il arrive parfois spontanément que l'on doive être furtif. Il faut dans ce cas effectuer un test opposé de Furtivité + Agilité contre Perception + Intuition.

Dans certaines circonstances, mais pas toutes, la taille d'un personnage peut avoir une influence sur sa discrétion. Si le maître de jeu estime que c'est approprié, il peut prendre en compte la Constitution ou la taille du personnage, octroyant une remise d'Atout à tous ceux qui tentent de le repérer.

ATOUT ET TESTS SOCIAUX

Certains des meilleurs shadowrunners sont ceux qui s'expriment le mieux, ceux qui parviennent à se charger d'un boulot sans tirer une seule balle. Cela nécessite de savoir réfléchir vite et d'être un beau parleur ; comme pour le combat, les circonstances et l'environnement jouent un rôle important pour savoir comment va se passer une tentative d'escroquer ou d'influencer quelqu'un.

Les circonstances d'un test social peuvent permettre à l'une ou l'autre des parties concernées de gagner de l'Atout. Contrairement aux combats pour lesquels le mécanisme est basé sur des valeurs, c'est au MJ que revient en partie de déterminer quand attribuer de l'Atout ou pas. La question qui est au cœur de ce principe est simple : l'une des parties a-t-elle un avantage suffisant par rapport à l'autre pour gagner de l'Atout ? Dans la liste suivante sont indiquées quelques situations dans lesquelles un camp peut gagner de l'Atout en fonction du type de situation sociale (n'est pas pris en compte l'Enseignement qui est un processus différent). De manière générale, l'Atout doit être accordé une seule fois, soit au début de la rencontre, soit quand une circonstance particulière se présente, mais pas constamment tout le long de cette interaction.

EXEMPLES DE GAIN D'ATOUT LORS DES TESTS SOCIAUX

CAS GÉNÉRAUX

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur est présenté par une personne de confiance.	On a mis en garde l'auditeur contre l'orateur.
L'auditeur est disposé à écouter des gens comme l'orateur.	L'auditeur nourrit certains préjugés vis-à-vis du groupe auquel appartient l'orateur.
L'apparence de l'orateur cadre parfaitement avec son rôle.	L'apparence de l'orateur ne cadre pas du tout avec ce qu'il prétend être.
L'auditeur est attiré par l'orateur.	L'auditeur éprouve un profond dégoût pour l'orateur.
L'auditeur a un intérêt certain à écouter l'orateur.	L'auditeur sait que ce que lui dit l'orateur est dangereux.
Les pensées et/ou les émotions de l'auditeur sont influencées par la magie.	

ESCROQUERIE

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'auditeur est désespéré.	L'auditeur est en position de sécurité et il est prudent.
L'orateur a des éléments convaincants pour étayer ses propos.	L'orateur a été surpris en train de mentir.

ÉTIQUETTE

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur a une plus grande expérience de ce domaine.	L'auditeur a une plus grande expérience de ce domaine.
L'orateur est présenté par une personne de confiance.	L'orateur est associé à des gens que l'auditeur n'apprécie pas ou auxquels il ne fait pas confiance.

INTIMIDATION

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur est de toute évidence plus puissant physiquement que l'auditeur.	L'auditeur est de toute évidence plus puissant que l'orateur.
L'auditeur n'a aucun moyen facile de partir.	L'orateur sait que les secours arrivent.

LEADERSHIP

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur a la confiance de ceux qu'il tente de diriger.	Les auditeurs ont de bonnes raisons de se méfier de l'orateur.
L'orateur a un statut supérieur à l'auditeur.	L'auditeur a un statut supérieur à l'orateur.

NÉGOCIATION

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'auditeur est désespéré.	L'orateur manque d'expérience ou de maîtrise du métier.
L'orateur partage des informations importantes qu'ignore l'auditeur.	L'orateur partage des informations inutiles ou préjudiciables à l'auditeur.

INFLUENCE

Spécialisations : Enseignement, Étiquette, Intimidation, Leadership, Négociation

Inexpérimenté : oui

Principal attribut associé : Charisme.

Attribut associé secondaire : Logique pour présenter un argument clair et évident. Principalement pour des négociations, mais également dans quelques situations faisant appel au leadership.

C'est l'autre manière d'influencer les opinions des autres avec Escroquerie. On pourrait dire que c'est son versant honnête, mais ce serait sous-estimer l'intégrité des artistes de l'escroquerie et surestimer l'honnêteté des négociateurs commerciaux. Quoi qu'il en soit, que vous essayiez d'inspirer vos camarades runners, d'arracher quelques nuyens de plus à M. Johnson ou de bien faire comprendre à quelqu'un qu'il risque de beaucoup souffrir s'il vous cherche des noises, Influence est la compétence à utiliser. Le test s'effectue généralement avec Influence + Charisme, mais parfois cela peut être Influence + Logique quand le personnage se base sur la raison pure pour convaincre quelqu'un. Le test est opposé par Volonté + Intuition quand le Charisme est utilisé et Volonté + Logique quand la Logique est utilisée.

L'Influence est également utilisée pour les tests d'Enseignement pour réduire le temps d'apprentissage de nouvelles compétences (voir p. 70). Un instructeur doit avoir au moins 4 rangs dans la compétence qu'il veut enseigner. Ses succès nets sur un test d'Influence + Charisme réduisent chacun d'un jour le temps d'apprentissage.

Voir Atout et tests sociaux (p. 102) pour plus d'informations sur la manière de gagner de l'Atout lors des tests sociaux.

INGÉNIERIE

Spécialisations : Armes de véhicule, Armurerie, Crochetage, Démolition, Mécanique aéronautique, Mécanique automobile, Mécanique industrielle, Mécanique nautique

Inexpérimenté : oui

Principal attribut associé : Logique

Attributs associés secondaires : Intuition pour le bricolage ; Agilité pour le crochetage

L'Ingénierie consiste à fabriquer des choses pour qu'elles fassent ce que vous voulez : faire avancer des voitures, faire voler des avions, faire naviguer des bateaux ou faire ronronner des machines afin qu'elles accomplissent ce pour quoi elles ont été créées. Comme le suggèrent les spécialisations, cela peut concerner un large panel de domaines, mais la compétence couvre essentiellement quatre activités de base : la construction, la réparation, le bricolage et l'armement des véhicules. Construire et réparer suivent le même processus de base : vous effectuez un test étendu d'Ingénierie + Logique avec un seuil déterminé par la complexité de l'équipement fabriqué/réparé (voir table Seuils de fabrication/réparation). L'Intervalle est basé sur la complexité de l'effort (voir table Intervalles de fabrication/réparation).

Le bricolage est un test simple qui a pour but de faire fonctionner rapidement quelque chose en procédant à quelques réglages ou en lui donnant un bon coup. Un test réussi d'Ingénierie + Intuition basé sur le **Guide des seuils** (au lieu de la table **Seuils de fabrication/réparation**) fait fonctionner l'appareil pendant (succès nets) minutes. Une fois qu'il cesse de fonctionner, on peut tenter un autre test de Bricolage, mais le seuil doit être supérieur d'au moins 1 point au seuil précédent et peut-être plus en fonction de ce que la machine a subi depuis qu'elle a été bricolée.

L'Ingénierie sert aussi à crocheter les serrures et les maglocks. On combine la compétence avec Agilité pour ces tests avec un seuil basé sur la complexité de la serrure.

Enfin, l'utilisation des Armes de véhicule suit les règles de combat, et consiste en un test d'Ingénierie + Logique.

SEUILS DE FABRICATION/RÉPARATION

APPAREIL	SEUIL
L'objet est un…	
Véhicule grand public	7
Véhicule industriel	9
Véhicule militaire	11
Appareil électronique grand public	3
Cyberdeck	Voir p. 176
Appareil électronique sous licence	4
Un appareil électronique illégal	5
Objet largement utilisé	–
Objet spécialisé	+1

INTERVALLES DE FABRICATION/RÉPARATION

INTERVALLE	TEMPS
Intervalle de base	1 heure
Les dommages sont…	
Simples	–
Complexes	× 2
Importants	× 4
Complets	× 10

Notez que l'on considère, pour chaque intervalle, que le personnage a les pièces de rechange et les outils adéquats.

PERCEPTION

Spécialisations : Auditive, Tactile, Visuelle, par environnement (Déserts, Forêts, Milieux urbains, etc.)

Inexpérimenté : oui

Principal attribut associé : Intuition

Attribut associé secondaire : Logique pour identifier des schémas et des formes.

Est-ce que quelqu'un se faufile dans la brume devant vous ? Y a-t-il un compartiment secret dans le bureau de ce cadre ? Où se trouve l'interrupteur ? Voici quelques questions auxquelles vous pouvez répondre avec un test de Perception. Quand vous observez un environnement, c'est un test simple de Perception + Intuition avec un seuil déterminé par le MJ qui se base sur la difficulté pour remarquer ce que cherchent les joueurs (il y a quelques exemples de seuils sur la table Seuils de Perception). Vous pouvez aussi utiliser Perception pour tenter de voir ceux qui ne veulent pas être repérés : il s'agit alors d'un test de Perception + Intuition contre Furtivité + Agilité (parfois ces deux jets ne s'effectuent pas en même temps ; voir la section consacrée à **Furtivité** pour plus d'informations).

SEUILS DE PERCEPTION

L'OBJET OU L'ÉVÉNEMENT EST	SEUIL	EXEMPLE
Évident / Grand / Bruyant	1	Enseigne néon, mouvement de foule, hurlements, fusillade
Normal	2	Panneau routier, piéton, conversation, tir d'arme à feu avec silencieux
Discret / Petit / Étouffé	3	Objet échangé sous une table, lentilles de contact, murmures
Dissimulé / Miniature / Silencieux	4	Porte secrète, aiguille dans une botte de foin, discussion subvocale

Parfois, la Perception permet de remarquer bien d'autres choses que les détails de votre environnement ou des éléments cachés. Il peut s'agir de percevoir ce qui relie différentes choses entre elles ou de discerner un schéma dans une série d'événements ou d'actions. Dans ce cas, un MJ peut demander à un joueur d'effectuer un test de Perception + Logique avec un seuil basé sur la complexité de l'information qu'il tente de comprendre.

PILOTAGE

Spécialisations : Véhicules aériens, Véhicules aquatiques, Véhicules terrestres

Inexpérimenté : oui

Attribut associé : Réaction

Quand vous voulez effectuer des manœuvres délicates avec un véhicule, c'est la compétence dont vous avez besoin (c'est LA compétence des riggers). C'est généralement un test simple de Pilotage + Réaction avec un seuil basé sur la difficulté de la manœuvre tentée. Parfois, on effectue un test de Pilotage pour échapper à un poursuivant, pour poursuivre quelqu'un au contraire ou pour d'autres actions impliquant plusieurs véhicules. Dans ce cas, c'est un test de Pilotage + Réaction contre Pilotage + Réaction.

PIRATAGE

Spécialisations : Cybercombat, Guerre électronique, Hacking

Inexpérimenté : non

Attribut associé : Logique

Dans la Matrice, on considère deux catégories d'actions : légales et illégales. Piratage est la compétence que vous utilisez pour les actions illégales. Pour plus de détails sur le Piratage, voir p. 179.

PLEIN AIR

Spécialisations : Orientation, Pistage, Survie, par environnement (Déserts,Forêts, Milieux urbains, etc.)

Inexpérimenté : oui

Attribut associé : Intuition

Bien que rester enfermé constamment à regarder des tridéos et à manger des WhompSnappers peut sembler une vie satisfaisante, parfois il faut bien sortir. Plein air vous aide dans ce genre de situations. Que vous suiviez la piste laissée par quelqu'un ou quelque chose, que vous vouliez dénicher de la nourriture ou que vous vouliez trouver le moyen le plus rapide d'atteindre votre destination, Plein

air est la compétence à utiliser. C'est généralement un test simple de Plein air + Intuition avec un seuil déterminé en se basant sur le Guide des seuils p. 40. Dissimuler des traces peut déterminer le seuil des tests de Pistage.

SORCELLERIE

Spécialisations : Contresort, Lancement de sorts, Magie rituelle

Inexpérimenté : non

Attribut associé : Magie

Les utilisations de Sorcellerie sont nombreuses, beaucoup trop pour qu'elles soient toutes abordées ici. Reportez-vous au chapitre **Magie** pour plus d'informations sur les Sorts (p. 135), pour le Contresort (p. 146) et les autres utilisations.

TECHNOMANCIE

Spécialisations : Compilation, Décompilation, Inscription

Inexpérimenté : non

Attribut associé : Résonance

C'est la compétence utilisée par les technomanciens pour leurs différentes activités. Vous trouverez plus d'informations au sujet de ces activités dans la section consacrée aux Technomanciens (p. 190).

CONNAISSANCES

Les Connaissances sont des compétences sans rang, car elles ne s'emploient pas directement dans des tests. Elles servent à obtenir des informations en rapport avec d'autres tests. Par exemple, si un personnage a comme Connaissance Systèmes de sécurité et qu'il effectue un test de Perception pour examiner l'extérieur d'un site corporatiste, son test peut lui donner la possibilité de savoir où sont situées les caméras et de déterminer la routine des patrouilles. S'il a la Connaissance Gangs de Seattle, un test réussi de Perception peut l'aider à savoir que les gens qui s'approchent de lui sont des membres du gang des Halloweeners. La Connaissance Rues de Seattle peut aider un personnage à effectuer des tests de Plein air dans la zone de Seattle. Les joueurs peuvent aussi effectuer des tests de Mémoire (p. 106) pour savoir s'ils peuvent se souvenir de certains faits dans des domaines dans lesquels ils ont une Connaissance.

Par définition, les Connaissances ne peuvent être utilisées en étant Inexpérimenté.

Vous trouverez ci-dessous une liste de quelques-unes de ces compétences, mais certainement pas toutes. Les joueurs sont libres de définir leurs propres Connaissances avec l'accord du MJ.

- Technologie aérospatiale
- Arcanes
- Combat urbain
- Combats de motos
- Compagnies de technologies
- Corporations de maintien de l'ordre
- Cuisine orke
- Discothèques virtuelles
- Fabricants d'armes
- Gangs [secteur]
- Groupes de hackers
- Histoire [région/période]
- Histoire du Sixième Monde
- Métaplans
- Modèles de voitures
- Musique d'orkxploitation
- Personnalités corporatistes
- Politique [Nation]
- Rock troll trash
- Rues [Conurbation]
- Séries tridéo
- Sociétés magiques
- Systèmes de sécurité
- Techniques d'espionnage
- Traditions magiques
- Types d'esprits

LANGUES

Le Sixième Monde regorge de langues différentes. Toutes les langues de notre monde sont encore présentes ainsi que quelques nouvelles comme le sperethiel, la langue des elfes, l'or'zet, la langue des orks, et l'urbargot, la langue de la rue. Savoir parler ces langues peut permettre d'obtenir des informations qu'on tente de vous cacher ou lier des relations avec des contacts importants.

Les Langues sont des Connaissances avec des rangs de spécialisation. Cela signifie qu'elles ont quatre niveaux présentés ainsi :

- Sperethiel
- Sperethiel (Spécialiste)
- Sperethiel (Expert)
- Sperethiel (Langue maternelle)

Au premier niveau, vous pouvez utiliser des tests de Perception pour comprendre des éléments de cette langue que vous n'auriez pas compris avant. Cela fonctionne de la même manière que les autres Connaissances. Au second niveau, vous gagnez 2 dés à vos tests en rapport avec la compréhension de la langue. Au troisième niveau, le bonus de réserve de dés pour des tests de compréhension d'une langue augmente à 3 dés. Un personnage dont c'est la langue maternelle n'a pas besoin d'effectuer un test pour comprendre cette langue.

La progression de personnages ne vous permet d'atteindre que le niveau Expert. La seule manière d'obtenir une langue maternelle, c'est lors du processus de création de personnage ; vous obtenez gratuitement une langue maternelle tandis que des traits vous permettent d'obtenir une langue bonus. Vous n'avez jamais besoin d'effectuer un test quand vous voulez comprendre votre langue maternelle.

Les seuils des tests pour comprendre des langues sont basés sur le Guide des seuils, p. 40. Le seuil peut être modifié par la vitesse à laquelle parle une personne, ses intonations et si elle parle fort ou non, ou bien le jargon/argot qu'elle utilise.

EXEMPLE D'UTILISATION DES LANGUES

Cass Wandering Horse a appris un peu de sperethiel pour l'aider dans ses enquêtes, mais il n'est pas encore spécialiste de cette langue. Tandis qu'il enquête sur un cercle de trafiquants de drogues, il entend deux membres des Ancients parler entre eux en sperethiel. Il s'approche pour savoir ce qu'ils se disent. Ils parlent à voix basse, aussi le MJ décide que le seuil sera de 4. Wandering Horse a 4 en Perception et 5 en Intuition aussi il lance 9 dés pour savoir s'il peut comprendre ce qu'ils se disent. Les membres de son équipe, qui n'ont pas le sperethiel comme Langue, n'ont aucune chance de savoir ce qui se dit, ils doivent donc se fier à Wandering Horse. S'il était spécialiste, il aurait pu bénéficier d'une réserve de 11 dés pour son test ; s'il avait été expert, il aurait eu 12 dés.

Il obtient 5 succès, ce qui suffit juste pour comprendre les mots : « bar, » « Puyallup, » et « novacoke ». Il a désormais une piste à suivre !

TESTS D'ATTRIBUTS UNIQUEMENT

La plupart des tests dans *Shadowrun* sont une combinaison d'une compétence + attribut, mais il existe quelques tests effectués uniquement avec des attributs qui sont suffisamment fréquents pour les noter afin qu'ils soient facilement utilisables.

JAUGER LES INTENTIONS (VOLONTÉ + INTUITION)

Parfois, vous avez juste besoin d'un jet pour vous faire une idée d'une personne ou pour savoir ce qu'elle a en tête. C'est à ça que sert Jauger les intentions. Une fois que vous avez eu suffisamment de temps pour cerner un individu (déterminé par le MJ), vous pouvez effectuer un jet pour vous aider à savoir sur quel pied danser avec lui et vos sentiments à son égard. N'oubliez cependant pas qu'une grande partie de l'entraînement de M. Johnson est consacré à gagner votre confiance alors que vous ne le devriez pas.

MÉMOIRE (LOGIQUE + INTUITION)

La plupart d'entre nous ne se rappellent pas tout ce que nous avons fait au cours de notre vie. Nous sommes influencés par notre humeur au moment de la formation d'un souvenir, par notre humeur actuelle, par la présence ou l'absence de stimulations ou même par certains détails bizarres. Puis il y a les tours que vous joue votre cerveau et qui déforment vos souvenirs pour que nous soyons les héros de notre propre histoire et parfois ça peut être assez étrange. Quand il est temps de consulter sa banque mémorielle, le maître de jeu détermine un seuil en se basant sur l'ancienneté et la complexité de l'information et vous effectuez un jet pour déterminer si vous parvenez ou non à vous rappeler de l'information que vous voulez. Il peut s'agir de se rappeler un visage, de se souvenir d'une information importante, d'un détail du passé qui vous aidera à comprendre ce qui se déroule sous vos yeux en ce moment même ou tout autre souvenir.

SANG-FROID (VOLONTÉ + CHARISME)

Quand le stress est trop intense, le maître de jeu peut demander un test pour savoir si vous gardez votre sang-froid. Le maître de jeu détermine le seuil et le joueur effectue son jet pour savoir s'il reste concentré ou s'il commence à paniquer. Notez que l'exposition répétée à certaines situations réduit le besoin d'un test de Sang-froid dans ces situations.

SOULEVER / TRANSPORTER (CONSTITUTION + VOLONTÉ)

Comme tout haltérophile ou champion de CrossFit pourra vous le dire, tout n'est pas une question de muscles. Vous devez avoir la volonté de persévérer pour obtenir cette petite chose en plus pour les gros efforts. Qu'il s'agisse d'évacuer un camarade sur votre dos ou de retourner une voiture pour couvrir votre fuite, vous devrez effectuer ce test quand il y a un doute pour savoir si cette action peut être réalisée. Un personnage peut soulever (Force × 20) kilos de base ; s'il doit soulever ce poids au-dessus de sa tête, le multiplicateur n'est plus que de 5. Effectuer un test de Soulever/Transporter permet d'augmenter ce poids de 20 kg par succès net, ou 10 kg par succès net si le poids est soulevé au-dessus de la tête. Le test vous inflige également des dommages étourdissants (VD 1E) auxquels vous résistez grâce à votre Constitution. Les dommages augmentent de 1 par round de combat passé à soulever ou à transporter ce poids.

COMBAT

Comme le dit le vieux proverbe : « Surveillez vos arrières. Visez juste. Gardez des munitions. Et surtout, surtout, ne traitez jamais avec un dragon. » Si vous voulez avoir ne serait-ce qu'une chance de ne pas respecter le dernier de ces préceptes, il va vous falloir apprendre comment effectuer les trois premiers et ce chapitre contient tout ce que vous avez besoin de savoir. Vous y trouverez aussi toutes les informations pour faire parler ses poings, mais aussi lancer des couteaux et les toujours très populaires et très appréciées grenades.

PROCÉDURE DE COMBAT

Passons rapidement en revue les bases. Nous allons vous décrire la procédure de combat (appelés tests d'attaque à partir de maintenant) en cinq étapes faciles. Voir l'encadré **Étape par étape** pour un résumé rapide de cette procédure et reportez-vous ci-après pour avoir plus de détails pour chacune de ces étapes.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Prenez vos dés
2. Attribution de l'Atout
3. Lancer les dés et dépenser des points d'Atout
4. Encaisser les dommages
5. Ça va faire mal

ÉTAPE 1 : PRENEZ VOS DÉS

Puisqu'il y a toujours deux camps dans un combat, l'attaquant et le défenseur ont tous les deux des choses à faire. Si l'attaquant est un salopard sournois et que le défenseur n'a aucune idée du moment où va se produire l'attaque, ne vous inquiétez pas, ce dernier pourra toujours participer de manière limitée. Être inconscient d'une attaque imminente implique que le défenseur aura un malus au test de Défense. Il serait bon que vous amélioriez rapidement votre compétence Perception avant de vous faire tuer.

L'attaquant prend un nombre de dés égal à [compétence de combat adéquate] + Agilité. Par « compétence de combat adéquate », nous entendons la compétence la plus appropriée pour l'attaque décrite qu'il s'agisse d'un coup de poing, d'un coup de pied, d'une attaque avec un couteau, une épée, une hache, une bouteille cassée, un tuyau en plomb, un bougeoir (Combat rapproché) ; ou d'une attaque avec un pistolet, un fusil, un shotgun, un fusil de précision, une arme à feu improvisée (Armes à feu) ; ou une attaque avec une sarbacane, un pistolet laser, une arme à rayon, un canon d'assaut, un lance-grenades ou un lance-missiles (Armes exotiques) ; ou un couteau de lancer, un shuriken ou une grenade à main (Athlétisme) ; ou une arme montée sur un véhicule (Ingénierie). Bien que pour cette dernière catégorie on utilise la Logique et non l'Agilité (pour mieux calculer tous les paramètres géométriques indispensables pour tirer à partir d'un véhicule).

Le défenseur réunit un nombre de dés égal à Réaction + Intuition et modifie son total en fonction de la Surprise, des dommages, etc.

Une fois que c'est fait, vous devriez avoir une réserve de dés pour chaque camp.

ÉTAPE 2 : ATTRIBUTION DE L'ATOUT

C'est un peu plus complexe. Il nous faut comparer quelques caractéristiques, brosser un aperçu rapide de la situation et prendre en compte quelques traits des personnages et quelques éléments liés aux équipements pour déterminer l'Atout attribuable.

Premièrement, comparez le Score Offensif de l'arme de l'attaquant avec le Score Défensif de la cible. Si l'un est supérieur d'au moins 4 points à l'autre, le joueur ayant la valeur la plus élevée gagne un point d'Atout. Par exemple, avec un Score Offensif de 8 contre un Score Défensif de 4, l'attaquant gagne 1 point d'Atout. Le Score Offensif peut être modifié par le mode de tir, les munitions et les accessoires d'arme, donc n'oubliez pas de prendre en compte ces aspects avant de faire la comparaison.

Deuxièmement, prenez en compte la situation. Est-ce qu'il pleut ? Du vent ? Du brouillard ? Trop de lumière ? Est-ce qu'il y a trop de monde ? Et ainsi de suite. Maintenant, est-ce qu'un des combattants peut compenser cette situation avec un dispositif d'amplification visuelle ou un équipement ? Comparez et accordez un point d'Atout à celui qui souffre le moins de cette situation. Si c'est équilibré, personne ne gagne rien. Voir la section Environnement et visibilité (p. 115) pour plus d'informations sur ce point.

Puis, il faut déterminer si des équipements ou des traits peuvent influencer le gain de points d'Atout. Généralement, les joueurs connaissent suffisamment bien leurs personnages pour savoir quand ils ont la possibilité de gagner de l'Atout. S'ils ne le savent pas encore, aidez-les à apprendre !

Rappelez-vous que vous ne pouvez pas gagner plus de 2 points d'Atout au cours du tour d'un personnage, mais que vous pouvez conserver vos points gagnés pendant plusieurs rounds jusqu'à un maximum de 7 points d'Atout pour sortir le grand jeu ! Une fois l'Atout distribué, on passe aux jets de dés !

ÉTAPE 3 : LANCER LES DÉS ET DÉPENSER LES POINTS D'ATOUT

Les deux camps doivent décider s'ils vont utiliser l'Atout et pour quoi faire. Il y a plusieurs actions d'Atout qu'il faut choisir d'abord et d'autres qu'on peut choisir en dernier, mais dans tous les cas, on ne peut utiliser l'Atout qu'une seule fois par action, il faut donc y avoir recours à bon escient. L'utilisation de l'Atout est abordée dans l'encadré **L'Atout en combat**. Pour un bonus d'Atout s'utilisant avant de lancer les dés (Pré), annoncez-le maintenant pour qu'il puisse affecter le jet de dés.

Maintenant, lancez les dés de votre réserve ! Comptez les 5 et les 6 comme des succès et notez les 1 que vous obtenez pour déterminer les complications. Comparez le nombre de succès entre l'attaquant et le défenseur pour savoir si l'attaque a réussi ou si elle a échoué. En cas d'égalité, l'attaquant l'emporte s'il a obtenu au moins un succès. Pour les complications, comptez chaque 1 (et les 2 si l'Atout a été utilisé pour ça). Si le total est supérieur à la moitié de votre nombre de dés, il y a une complication. Si vous obtenez une complication *et* aucun succès (des 5 et des 6), c'est un échec critique ! Félicitations ! Ça va faire très plaisir au maître de jeu ! Vous trouverez plus d'informations sur les complications p. 40.

Mais attendez ! Ne touchez pas à ces dés, car l'Atout va de nouveau pointer le bout de son magnifique nez. Si quelqu'un a conservé sa dépense de points d'Atout pour après avoir lancé les dés, c'est maintenant le moment d'y avoir recours (Post).

Une fois tous les succès établis, déterminez si l'attaque est réussie ou non en fonction du nombre de succès obtenus par l'attaquant et le défenseur. Si l'attaque est réussie, ajoutez les succès nets (c'est-à-dire les succès de l'attaquant moins ceux du défenseur) à la Valeur de Dommages de base de l'arme utilisée et passez à l'étape suivante. Si l'attaquant et le défenseur obtiennent le même nombre de succès, l'attaque inflige simplement ses dommages de base.

ÉTAPE 4 : ENCAISSER LES DOMMAGES

Tout d'abord, si l'attaque a raté, vous avez terminé. Ne suivez plus ces étapes et passez à la suite. Si l'attaquant a touché le défenseur, utilisez la Valeur de Dommages modifiée à l'étape précédente.

Maintenant, le défenseur lance un nombre de dés égal à son attribut Constitution. Chaque 5 et 6 annule un point de cette Valeur de Dommages modifiée. Si les joueurs n'ont pas encore utilisé leurs points d'Atout, ils peuvent le faire pour réduire ces dommages.

ATOUT EN COMBAT

1 POINT D'ATOUT

- Relancez 1 dé (Post)
- Ajoutez 3 points à votre Score d'Initiative (Libre)
- Utilisez une action d'Atout (Pré)

2 POINTS D'ATOUT

- +1 au résultat d'un dé (Post)
- Donnez 1 point d'Atout à un allié (Libre)
- Réduisez de 1 point l'Atout d'un adversaire (Pré)
- Utilisez une action d'Atout (Pré)

3 POINTS D'ATOUT

- Un succès automatique (Libre)
- Récupérez d'une case de dommages étourdissants (Libre)

4 POINTS D'ATOUT

- Ajoutez votre rang de base en Atout à votre réserve de dés et vous faites exploser les 6 (Pré)
- Récupérez d'une case de dommages physiques (Libre)
- Relancez les dés qui ont échoué (Post)
- Utilisez une action d'Atout (Pré)

5 POINTS D'ATOUT

- Les 2 comptent comme des complications pour la cible (Pré)
- Provoquez des effets spéciaux (Libre)
- Utilisez une action d'Atout (Pré)

ÉTAPE 5 : ÇA VA FAIRE MAL

Appliquez les dommages qui restent après l'étape 4 sur le Moniteur d'état approprié (voir Moniteurs d'état, p. 43). Vous devrez également appliquer à ce moment-là les éventuels effets secondaires de l'arme. L'arme doit infliger au moins 1 case de dommages pour qu'il y ait un effet secondaire.

EXEMPLES DE COMBAT

Il existe de nombreuses manières de nuire à des individus et nous voulions vous donner quelques exemples étape par étape du processus pour y parvenir dans différents cas de figure. Dans ce chapitre, vous trouverez des exemples pour l'utilisation des armes à feu (ci-dessous), pour le combat en mêlée (avec des figurants) (p. 118), pour l'utilisation des grenades (p. 119), des lance-grenades (p. 120), des grenades à gaz (p. 121), des armes exotiques et des armes d'aspersion (p. 122) et pour les soins (p. 124).

INITIATIVE

Nous avons vu comment recourir à la violence, maintenant voyons qui agit en premier. Au début d'un combat, chaque participant lance son ou ses dés d'initiative et ajoute le total (c'est-à-dire faire la somme de tous les dés, et non pas compter les 5 et les 6) à son rang d'initiative (Réaction + Intuition, voir p. 43) pour savoir qui agit en premier. Celui qui obtient le meilleur résultat effectue son tour de jeu en premier suivi par le second meilleur résultat et ainsi de suite jusqu'au score d'initiative le plus faible. Une fois que le joueur ayant le plus faible score d'initiative a joué, le round de combat est terminé et vous en commencez un nouveau en recommençant le décompte à partir de celui qui a obtenu le meilleur score. S'il y a une égalité, elle est tranchée en comparant les attributs appropriés des personnages concernés. Les attributs à comparer, dans l'ordre, sont abrégés sous l'acronyme ARIP (Atout, Réaction, Intuition, ou pile ou face). Si à chaque étape, au moment de comparer ces attributs, un personnage en a un qui est supérieur à celui de son rival, l'égalité est tranchée en sa faveur et il agit en premier. Tirer à

EXEMPLE D'UTILISATION DES ARMES À FEU

Oda, un honorable samouraï des rues, passe une mauvaise fin de journée à cause d'un groupe de Eye-Fivers qui pensent que le nombre l'emporte sur la compétence. Il est équipé de son fidèle Predator VI et décide qu'il est temps de couper la tête du serpent et de se débarrasser de celui qui a l'air d'être leur chef. Passons en revue chaque étape !

PREMIÈRE ÉTAPE : PRENEZ DES DÉS

Oda tire avec un pistolet en utilisant Armes à feu 5 + Agilité 7 + 1 à cause d'un smartlink sans fil actif (il ne s'inquiète pas qu'il puisse y avoir un hacker parmi les membres du gang) pour une réserve de dés de 13. Le Eye-Fiver se défend avec Réaction 4 + Intuition 3, pour une réserve de dés de 7.

DEUXIÈME ÉTAPE : ATTRIBUTION DE L'ATOUT

Ici, nous comparons le Score Offensif de l'Ares Predator VI (8) au Score Défensif du Eye-Fiver (4 ; Constitution 3 + 1 pour son cuir) et on constate que l'indice d'Oda est supérieur d'au moins 4 points, ce qui lui octroie un point d'Atout.

Puis, nous évaluons la situation. Il fait nuit et les protagonistes se trouvent dans une allée mal éclairée, car Oda voulait qu'ils soient regroupés, mais aussi pour bénéficier de la vision nocturne de ses yeux cybernétiques, avantage que n'ont pas les gangers. Cela lui permet de gagner un second point d'Atout.

Enfin, nous regardons si un autre élément peut aider un des deux camps. Ce n'est pas le cas, nous pouvons donc continuer.

TROISIÈME ÉTAPE : LANCEZ LES DÉS ET DÉPENSEZ DES POINTS D'ATOUT.

Oda décide d'utiliser ces deux points d'Atout d'entrée de jeu en espérant en terminer rapidement. Il utilise les 2 points d'Atout qu'il vient de gagner et 2 qu'il a en réserve pour utiliser un bonus d'Atout de 4 points. Il ajoute son rang de base en Atout à sa réserve de dés, ajoutant 5 dés pour une réserve totale de 18 dés. Grâce au bonus d'Atout qui fait exploser les 6, il obtient 9 succès.

Le chef des Eye-Fiver a bien l'intention de se battre. Il utilise 1 point d'Atout et une de ses actions mineures pour effectuer l'action d'Atout Roulade tactique (p. 52) ce qui lui confère l'avantage de l'état À terre contre cette attaque, soit un bonus de +2 dés pour son test de Défense. Sa réserve de dés pour son test de Défense est donc de 9 (Réaction + Intuition + 2) ; il lance ses dés et obtient 4 succès.

Cela fait 5 succès nets pour Oda (9 succès - 4 succès) et on peut passer à l'étape suivante.

QUATRIÈME ÉTAPE : ENCAISSER LES DOMMAGES

Nous calculons les dommages en utilisant la Valeur de Dommages de base de l'Ares Predator VI (3P) à laquelle nous ajoutons les succès nets (5) pour une Valeur de Dommages modifiée de 8. Le chef des Eye-Fiver a une Constitution de 3 et lance donc 3 dés pour encaisser les dommages et il obtient 1 succès ; il réduit les dommages à 7 cases de dommages physiques.

CINQUIÈME ÉTAPE : ÇA VA FAIRE MAL

Il faut désormais appliquer les dommages au Moniteur d'état du chef des Eye-Fiver qui compte 10 cases ; il en coche 7 et il ne lui en reste plus que 3. Si l'attaque avait des effets secondaires, ils seraient également appliqués, mais ce n'est pas le cas ici. C'est aussi à ce moment qu'on compare le niveau de blessure de l'ennemi à son Professionnalisme pour déterminer s'il combat encore (voir le chapitre **Opposition**, p. 210). Le chef des Eye-Fiver a un Professionnalisme de 3 et 7 cases de dommages ce qui signifie qu'il est temps soit de rester à terre et de perdre tout son sang, soit de tituber hors d'ici, car, pour lui, le combat est terminé.

pile ou face permet aussi de régler un problème d'égalité si la procédure est trop longue.

On ne relance pas l'initiative entre deux rounds de combat. L'ordre déterminé au premier round est conservé, mais il peut évoluer en fonction d'ajustements aux scores d'initiative en raison d'effets particuliers.

ROUND DE COMBAT

Un round de combat dure approximativement 3 secondes dans l'univers du jeu. Pendant un même round de combat, chaque participant dispose d'un potentiel d'actions à utiliser lors de son tour, mais aussi à d'autres moments du round. Le potentiel d'actions de base pour chaque personnage est de 1 action mineure et 1 action majeure par round de combat. Les joueurs gagnent 1 action mineure supplémentaire pour chaque dé d'initiative de leur réserve.

On peut échanger des actions mineures contre des actions majeures et vice-versa, mais il y a des restrictions. Une action majeure peut être utilisée pour effectuer une action mineure, c'est aussi simple que ça. Un personnage peut échanger 4 actions mineures contre 1 action majeure.

Un personnage ne peut jamais débuter son tour avec plus de 6 actions mineures. S'il devait en gagner plus à cause de certaines circonstances, ce nombre est réduit à 6.

Les différentes actions sont décrites p. 44.

EXEMPLE D'INITIATIVE

Au cours d'une autre mauvaise journée, Carson Aims et Oda prennent un verre ensemble quand ils attirent l'attention d'un groupe d'orks du Crimson Crush. Les orks leur demandent d'aller voir ailleurs, Oda leur répond d'aller se faire foutre et une bagarre éclate. Pour commencer, chaque protagoniste détermine son initiative en lançant son ou ses dés d'initiative et en additionnant le résultat à son rang d'initiative de base. Voici ce que cela donne.

Oda a Réaction 6 et Intuition 3 pour un rang d'initiative de 9. Il a 1 dé d'initiative et obtient un 1. Il ajoute le 1 qu'il a obtenu au dé à son rang d'initiative de base de 9 pour un Score d'Initiative final de 10.

Carson Aims a Réaction 5 et Intuition 5. Il a 2 dés d'initiative grâce à ses réflexes câblés et obtient un résultat de 9. Il ajoute le total des dés de 9 à son rang d'initiative de base de 10 pour un Score d'Initiative final de 19.

Le ganger des Crimson Crush A a Réaction 2 et Intuition 2 pour un rang d'initiative de 4. Il a 1 dé d'initiative et obtient un 6. Il ajoute le 6 qu'il a obtenu au dé à son rang d'initiative de base de 4 pour un Score d'Initiative final de 10.

Les gangers B, C et D agissent comme un groupe de figurants avec Réaction 2 et Intuition 2 pour un rang d'initiative de 4. Ils ont 1 dé d'initiative et obtiennent un 4. En ajoutant le 4 obtenu au dé à leur rang d'initiative de base de 4, on obtient un Score d'Initiative final de 8.

Le combat commencera avec Carson Aims à 19 d'initiative.

À 10 en initiative, Oda et ganger A sont à égalité, il faut donc avoir recours à l'ARIP (Atout, Réaction, Intuition, ou pile ou face) pour les départager. En comparant l'Atout, on constate qu'Oda a une valeur de 5 et que le ganger A n'a qu'une valeur de 3 avec son indice de Professionnalisme. L'égalité est départagée en faveur de Oda qui agit en premier suivi par le ganger.

Le groupe de figurants agira en dernier avec une initiative de 8.

SURPRISE

Un combat peut débuter sans que tous les participants soient conscients de ce qui se passe. Dans ce cas, certains peuvent être surpris, ce qui donne un avantage aux autres personnages. Dans une situation au cours de laquelle un camp tente d'en surprendre un autre, il faut effectuer des tests de surprise.

Pour déterminer la surprise, il faut effectuer un test de Réaction + Intuition (3). Le seuil pour ce test peut être modifié en se basant sur la manière dont les différents groupes perçoivent la situation globale, leur perception de la zone, les préparations faites pour l'embuscade, et ainsi de suite. Les personnages qui sont activement responsables de l'embuscade n'effectuent pas le test de surprise.

Quiconque réussit ce test peut lancer son initiative et agir normalement dans l'ordre de l'initiative. Ceux qui ratent ce test déterminent également leur initiative, mais ils ne peuvent pas agir ou dépenser des points d'Atout au cours du premier round de combat. Ils lancent tout de même leurs dés pour se défendre contre des attaques et pour encaisser les dommages, mais ils ne peuvent effectuer d'action de leur propre chef. Une fois le premier round de combat terminé, ils peuvent agir normalement.

SURPRISE

Les Crimson Crush n'ont pas trop apprécié de se prendre une dérouillée dans un bar situé sur leur territoire. Quelques membres ont repéré Oda dans la rue et ont appelé quelques amis pour lui tendre une embuscade. Alors qu'Oda approche, ils l'attaquent et tout le monde effectue un test de surprise.

Oda lance 9 dés (Réaction 6 + Intuition 3) et obtient 3 succès atteignant ainsi le seuil du test. Il ne va pas être surpris. S'il l'avait été, il n'aurait pu effectuer aucune action au cours du premier round de combat et il aurait dû espérer que les gangers ne le rossent pas trop sévèrement.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES/ARMURES

SCORE OFFENSIF/PORTÉE

Ce chiffre représente la puissance et la pénétration de l'arme. Il est comparé au Score Défensif d'un adversaire et varie en fonction de chaque catégorie de portée. Certaines armes sont plus efficaces à certaines portées et certaines sont inefficaces à partir d'une certaine distance. Si une arme n'a pas de Score Offensif à une catégorie donnée de portée, elle ne peut être utilisée à cette portée. La Force du personnage s'ajoute au Score Offensif de ses armes de mêlée et des armes lancées (couteaux, shurikens), comme indiqué dans le chapitre **Équipement**. Le Score Offensif à mains nues est égal à Force + Réaction.

Il y a cinq catégories de portée :

PROCHE : 0-3 MÈTRES

Toutes les armes à feu ont cette portée, mais certaines sont moins efficaces à cette distance, car elles sont trop encombrantes.

COURTE : 4-50 MÈTRES

C'est la portée idéale. Toutes les armes à distance ont cette portée. Pour quelle efficacité, c'est une tout autre question.

MOYENNE : 51-250 MÈTRES

Il vous faut un canon assez long pour être efficace à cette distance. Certaines armes de petite taille peuvent l'atteindre, mais toucher une cible relève du domaine du tour de passe-passe et de la magie plutôt que de celui du talent.

LONGUE : 251-500 MÈTRES

Bienvenue dans l'univers des armes de précision. C'est la distance où la taille compte, tout du moins la taille du canon.

EXTRÊME : 500+

Bien entendu, votre Colt M-23 modifié peut l'atteindre, à peine, mais le Rangers Arms excelle à cette portée.

CAPACITÉ

C'est le nombre maximum de munitions que peut contenir l'arme et le type de mécanisme de chargement dont elle dispose. Les différents mécanismes sont : (c) chargeur, (m) magasin interne, (bande) bande, (cb) canon basculant, (b) barillet, (cn) chargement par le canon.

BONUS DE DÉFENSE

Ce trait concerne les armures et augmente le Score Défensif d'un personnage. La plupart des bonus de défense accordés par des pièces d'armure ne se cumulent pas, mais des traits, des augmentations et des armures complémentaires comme des casques, des boucliers et des plaques peuvent octroyer quelques bonus ici ou là.

SCORE DÉFENSIF

Cela reflète la résistance de l'armure en fer blanc ou du gilet kevlar en soie d'araignée que vous portez. C'est la somme de l'indice d'Armure et de la Constitution et il peut être affecté par des traits et des équipements. On le compare au Score Offensif pour savoir si vous avez un avantage suffisant pour gagner de l'Atout.

VALEUR DE DOMMAGES (VD)

Ce sont les dommages de base infligés en cas d'attaque réussie. Ce chiffre est modifié par les succès obtenus au cours du test d'attaque et peut être légèrement modifié en fonction des munitions utilisées. La Valeur de Dommages de base à mains nues est de 2E. La Valeur de Dommages à mains nues, des armes de mêlée, et des armes lancées (couteaux, shurikens), est augmentée de 1 si la Force du personnage est au moins égale à 7. Ce bonus passe à 2 si sa Force est au moins égale à 10.

MODE DE TIR

Ce sont les modes de tir que vous pouvez utiliser avec une arme. Les armes peuvent être utilisées en mode

EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ ET DE FIGURANTS

Même si leur chef est à terre, les autres membres du gang n'en ont pas terminé. Un groupe constitué de trois d'entre eux approche d'Oda, avec des chaînes de moto à la main, afin de le tabasser. Aucun d'eux n'a d'arme à feu. Passons en revue les étapes d'un combat rapproché !

PREMIÈRE ÉTAPE : PRENEZ DES DÉS

Les Eye-Fivers sont considérés comme des figurants aussi ils attaquent en un seul groupe au lieu d'effectuer trois attaques séparées. Ils utilisent Combat rapproché 2 + Agilité 2 et obtiennent un bonus de +2 pour les attaquants supplémentaires dans leur groupe pour un total de 6 dés. Oda se défend avec Réaction 6 + Intuition 3, pour une réserve de dés de 9.

DEUXIÈME ÉTAPE : ATTRIBUTION DE L'ATOUT

Nous comparons ici le Score Offensif des chaînes de moto des gangers (11 ; Score Offensif de base de 7 + Force 2, +2 pour le bonus de figurants supplémentaires, voir p. 118) au Score Défensif d'Oda (10 ; Constitution 6, +4 pour sa veste pare-balles) ; personne n'a un avantage supérieur de 4 points aussi personne ne gagne d'Atout.

La situation n'a pas changé et l'allée est toujours mal éclairée aussi Oda conserve son avantage de vision nocturne grâce à ses yeux cybernétiqueset gagne donc 1 point d'Atout.

Enfin, il faut déterminer si des équipements ou des traits peuvent aider l'un ou l'autre camp, ce qui n'est pas le cas.

TROISIÈME ÉTAPE : LANCEZ LES DÉS ET DÉPENSEZ DES POINTS D'ATOUT.

Au lieu d'effectuer une attaque pour infliger des dommages, les Eye-Fivers cherchent à prendre un net avantage en dépensant 1 point d'Atout de leur indice de Professionnalisme pour utiliser l'action d'Atout Renverser. Cela ne modifie pas leur réserve de dés de 6 et ils obtiennent 2 succès.

Oda décide de ne pas utiliser d'Atout ; sa réserve de dés pour son test de Défense est de 9 (Réaction 6 + Intuition 3) et il n'obtient aucun succès. Il décide alors d'utiliser son Atout pour relancer un seul dé et parvient à transformer un 1 en 5, ce qui lui fait 1 seul succès pour ce test.

Les gangers obtiennent 1 succès net (2 succès – 1 succès) et on passe à l'étape 4.

QUATRIÈME ÉTAPE : ENCAISSER LES DOMMAGES

Oda lance un nombre de dés égal à sa Constitution contre la Valeur de Dommages modifiée de 3E (Valeur de Dommages de base d'une chaîne, +1 grâce au succès net). Il obtient 2 succès et réduit donc les dommages à 1E.

CINQUIÈME ÉTAPE : ÇA VA FAIRE MAL

Maintenant on coche une case de dommage sur le Moniteur de dommages étourdissants d'Oda et on compare les dommages nets à sa Constitution de 6 pour savoir s'il est mis à terre. Au grand désespoir des gangers, Oda reste debout.

Coup par Coup (CC), en mode Semi-Automatique (SA), en mode Tir en Rafale (TR) et en mode Tir Automatique (TA) ; les modes de tir dépendent du type d'arme ou des modifications qu'elles ont subies. Chaque mode offre un petit quelque chose en plus en échange d'un petit quelque chose en moins. N'avez-vous jamais entendu la phrase : « Tout a un prix ? » Eh bien, elle est toujours d'actualité.

CC : Vous tirez une seule balle. Cela ne modifie pas les attributs de l'arme.

SA : Vous pouvez tirer une seule balle ou deux balles rapidement en appuyant deux fois sur la détente. Quand vous tirez deux balles, réduisez le Score Offensif de votre arme de 2 points et augmentez sa Valeur de Dommages de 1 point.

TR : Vous avez une arme qui peut tirer plusieurs balles en appuyant une seule fois sur la détente (quatre balles par attaque). Vous pouvez utiliser une rafale ciblée, qui réduit votre Score Offensif de 4 et augmente votre Valeur de Dommages de 2, ou effectuer une rafale large et répartir votre réserve de dés entre deux cibles assez proches l'une de l'autre en considérant chacune de ces attaques comme étant effectuée en mode SA et sans avoir recours à l'action mineure Attaques multiples.

À court de munitions ! Si vous n'avez pas assez de munitions pour effectuer une rafale ciblée de quatre balles, réduisez ses effets en conséquence avec une modification du Score Offensif égale au nombre de balles tirées et une Valeur de Dommages augmentée de +1 tant qu'au moins deux balles sont tirées.

TA : Ce mode permet d'attaquer toutes les cibles valides dans un rayon d'un mètre les unes des autres en utilisant sa réserve de dés normale. Un seul test d'attaque est fait et chaque cible fait son propre test de défense pour déterminer si elle est touchée. Ce mode de tir utilise dix balles et réduit le Score Offensif de 6 points. Il est possible d'augmenter le rayon d'un mètre pour chaque réduction supplémentaire de 2 points du Score Offensif, tant que celui-ci reste positif.

TYPES DE DOMMAGES (ÉLÉMENTAIRES, ETC.)

Certaines armes et attaques infligent d'autres types de dommages qu'un simple transfert d'énergie cinétique. Ces formes d'attaques, comme les lance-flammes, les boules de feu, la foudre, les tasers et les vagues toxiques, pour n'en citer que quelques-unes, ont généralement un effet secondaire et/ou infligent un état prolongé en plus des dommages initiaux de l'attaque.

ÉLECTRICITÉ

Se faire électrocuter fait non seulement mal, mais en plus une telle attaque tétanise les muscles et la cible est secouée. Si un personnage ne subit pas de dommages, tout va bien pour lui, mais si ne serait-ce qu'une seule case est cochée sur un moniteur, il subit l'état Électrocuté pendant 2 rounds de combat, sauf mention contraire.

PRODUITS CHIMIQUES (ACIDES, BASES, SUBSTANCES CAUSTIQUES, ETC.)

Les attaques avec des produits chimiques corrosifs comme les acides, les bases, les produits caustiques, les toxines, etc., ont tendance à perdurer et à infliger des dommages au cours des rounds suivants. Les attaques chimiques infligent l'état Corrodé. De plus, si la Valeur de Dommages modifiée d'une attaque est supérieure à l'Armure de la cible, le bonus de défense de cette pièce d'armure est réduit de manière permanente de 1 point à la fin de l'attaque.

FROID

Personne n'aime avoir froid. Les tremblements, les dents qui s'entrechoquent, l'hypothermie et les éventuels dommages cellulaires ne sont que quelques raisons pour lesquelles votre vie sera beaucoup plus compliquée après une attaque de froid. Subir des dommages à cause d'une attaque occasionnant des dommages de Froid inflige l'état Frigorifié pendant 3 rounds de combat, sauf mention contraire. De plus, si la Valeur de Dommages modifiée d'une attaque est supérieure à l'Armure de la cible, le bonus de défense de cette pièce d'armure est réduit de manière permanente de 1 point à la fin de l'attaque.

FEU

Une fois que vous êtes touché par une attaque de feu, les objets inflammables s'embrasent, vous y compris. Cet effet implique que le feu brûle pendant plusieurs rounds après le premier. Subir des dommages à cause d'une attaque occasionnant des dommages de Feu inflige l'état Enflammé.

Note pour le maître de jeu : les dommages et leur durée peuvent être modifiés à votre discrétion en fonction des conditions affectant la victime. Si elle est couverte d'essence ou si elle porte des vêtements amples, l'effet peut durer plus longtemps, infliger plus de dommages ou nécessiter un seuil plus élevé pour être annulé.

CHUTE

Lorsqu'un personnage tombe de plus de trois mètres, il subit des dommages physiques dont la Valeur de Dommages est égale à la moitié de la distance de chute (en mètres), résistés avec la Constitution. Un test d'Athlétisme + Agilité permet d'augmenter d'un mètre par succès net la hauteur au-delà de laquelle ces dommages sont subis.

Le meneur de jeu peut décider d'ajuster le seuil du test et la VD en fonction des circonstances.

ENVIRONNEMENT ET VISIBILITÉ

De nombreux environnements et conditions de luminosité peuvent affecter le combat. Un personnage peut mieux voir qu'un autre ou avoir l'avantage d'un terrain surélevé ou être plus stable. Si un personnage a un net avantage par rapport à son adversaire, il gagne un point d'Atout. Il n'y a aucune liste exhaustive de circonstances dans lesquelles on peut gagner de l'Atout. Pour vous guider, prenez en compte les circonstances de faible luminosité quand un personnage a une vision nocturne ou thermographique et pas les autres combattants. Le personnage ayant une amplification visuelle gagne un point d'Atout dans cette circonstance. À chaque fois qu'un combattant a un avantage similaire, il devrait gagner un point d'Atout (n'oubliez pas qu'on ne peut pas gagner plus de 2 points d'Atout au cours du tour d'un personnage).

OPTIONS DE COMBAT

Les actions d'Atout (p. 51) vous fournissent des options supplémentaires à utiliser en combat, mais en voici quelques autres qui ne nécessitent pas de dépenser des points d'Atout.

ATTAQUES AVEC LA MAIN NON DIRECTRICE

Tout shadowrunner préfère attaquer soit de la main droite, soit de la main gauche (à l'exception de ceux qui ont le trait Ambidextre, p. 73), mais parfois, ils ne peuvent pas utiliser cette main. Peut-être parce qu'elle est blessée, qu'elle est immobilisée ou qu'elle tient quelque chose de très important et il vous faut donc attaquer avec une arme tenue dans l'autre main. Quand vous attaquez avec votre main non directrice, vous ne pouvez gagner de l'Atout ni en utiliser. Si vous attaquez avec vos deux mains, l'attaque effectuée avec votre main directrice peut toujours gagner de l'Atout et en utiliser ; pour les autres règles, voir **Attaques multiples**, ci-après.

MISE À TERRE

Parfois vous voulez faire tomber un adversaire et parfois vous le faites sans le vouloir. À chaque fois qu'un personnage subit des dommages, si ceux qui restent après son test de résistance aux dommages sont supérieurs à son rang de Constitution, alors il tombe et subit l'état À terre. Cet adversaire devra utiliser l'action Se Relever s'il veut se débarrasser des effets de cet état.

LUTTE

On peut effectuer une attaque physique pour mettre à terre un adversaire ou pour tenter de l'immobiliser. Si vous voulez lutter avec un adversaire, dites au maître de jeu ce que vous souhaitez faire puis effectuez normalement un test opposé de Combat rapproché + Agilité. Au lieu de transformer les succès nets en dommages supplémentaires, l'attaquant effectue un jet de Force + succès nets contre la Force de l'adversaire. S'il réussit ce test, il l'a saisi et l'a immobilisé. La seule action physique que peut effectuer l'adversaire, c'est tenter de se dégager, bien que les lanceurs de sorts et les technomanciens puissent utiliser leurs capacités de Magie et de Résonance. Tous les attaquants, y compris le lutteur, gagnent automatiquement de l'Atout contre un défenseur immobilisé et ce dernier subit un malus de -4 dés pour son test de défense. Notez, cependant, que toute attaque ratée contre le personnage immobilisé peut toucher celui qui l'immobilise. Le lutteur fait alors un test de défense contre le même jet d'attaque comme s'il était la cible désignée.

Voici quelques-unes des actions que l'on peut effectuer une fois la lutte engagée. Ce sont toutes des actions majeures. Toute action entreprise par l'attaquant qui échoue permet au défenseur de se libérer.

ATTAQUANT

Immobiliser : l'attaquant peut tout simplement choisir de continuer à immobiliser sa cible. Utilisez le Score Offensif à mains nues de l'attaquant et effectuez un test de Combat rapproché + Force contre Combat rapproché + Force. Le malus de -4 dés s'applique toujours au défenseur.

Blesser l'adversaire : l'attaquant peut tenter d'infliger des dommages au défenseur avec un test de Combat rapproché + Force contre Force + Réaction. On utilise le Score Offensif à mains nues de l'attaquant et le défenseur subit le malus de -4 dés dû à son immobilisation. Si l'attaque réussie, l'attaquant inflige ses dommages à mains nues (VD 2E plus modificateurs habituels) plus ses succès nets.

Mettre l'adversaire à terre : l'attaquant peut décider de mettre à terre son adversaire. 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 pour être immobilisé. Si l'attaque réussie, le défenseur tombe, il subit l'état À terre et des dommages étourdissants égaux à la Constitution de l'attaquant plus ses succès nets ; le défenseur résiste à ces dommages avec sa Constitution.

DÉFENSEUR

Se dégager : avec cette action, le défenseur tente d'échapper à la prise. C'est un test opposé de Combat rapproché + Force en utilisant le Score Offensif à mains nues du personnage qui tente de se libérer et qui ne subit pas le malus de -4 dés à cause de l'immobilisation. S'il réussit le test, il n'inflige aucun dommage, mais il s'est libéré de l'étreinte.

ATTAQUES MULTIPLES

Qu'il s'agisse de tirer de nombreuses balles sur plusieurs personnes, lancer des shurikens à un groupe qui passe ou utiliser une épée dans chaque main, il peut arriver que vous ayez besoin d'effectuer plusieurs attaques en même temps. Les attaques portent sur différents adversaires, à moins d'avoir plusieurs armes, auxquel cas un adversaire peut être attaqué une fois par arme. Dans tous les cas, pour effectuer des attaques multiples, divisez le plus uniformément

possible votre réserve de dés d'attaque par le nombre d'attaques effectuées puis effectuez vos jets. Si vous portez deux types différents d'attaques (par exemple, avec un pistolet dans une main et un couteau dans l'autre), divisez chacune de vos réserves de dés normales par deux en arrondissant à l'inférieur. Les défenseurs se défendent normalement ; si les attaques multiples sont effectuées contre une même cible, cette dernière n'effectue qu'un seul test et ses succès seront comparés aux résultats de l'attaquant pour déterminer si les attaques réussissent ou non.

ATTAQUE POUR TOUCHER UNIQUEMENT

Si l'objectif n'est que de toucher une cible récalcitrante, sans que son armure ne lui apporte de protection, l'indice d'Armure n'est pas pris en compte dans le Score Défensif. Les cas où cette règle s'applique seront explicitement précisés.

ATTAQUE D'ARMES À INJECTION

Certaines armes ont pour but d'injecter une substance nocive pour la cible, dans ce cas l'armure fournit une protection certaine. Afin de parvenir à injecter la substance, l'attaque doit obtenir au moins un succès net contre une cible sans armure ou deux succès nets si la cible est dotée d'une armure de n'importe quel type (naturelle ou non). Les cas où cette règle s'applique seront explicitement précisés.

OBSTACLES

Interposer un mur ou tout autre obstacle entre vous et une attaque est toujours une bonne idée. Un obstacle a deux principaux effets : il est plus difficile de vous toucher et il est plus difficile de vous blesser grâce respectivement aux indices de Couvert et de Structure. Tous les obstacles utilisent également leur indice de Structure pour déterminer la difficulté d'y pratiquer de grands trous pour tirer ou passer à travers.

Pour pouvoir vous blesser, il faut être capable de vous toucher. Un élément clef pour toucher une cible, c'est sa taille. Ce n'est pas pour rien qu'on dit : « Même pas fichu de toucher un troll dans un couloir. » Quand la cible bénéficie d'un couvert partiel, vous ne pouvez viser qu'une surface plus petite puisque le reste de son corps se trouve derrière l'obstacle. Le seul moyen de tirer avantage d'un couvert est d'utiliser l'action mineure Se mettre à couvert. S'il y a un endroit où vous pouvez vous abriter et que vous effectuez cette action, vous bénéficiez de l'état À couvert dont l'effet dépend de votre taille, de celle du couvert et du choix de votre posture. Les indices de couvert sont basés sur la surface de votre corps que vous pouvez protéger tout en pouvant riposter efficacement avant de vous remettre à couvert quand vous en avez besoin.

Quand on utilise l'action Se mettre à couvert, on estime que vous envisagez ou vous souhaitez pouvoir riposter. Si votre seule motivation est de vous cacher, les règles sont un peu différentes. À chaque fois que vous êtes complètement à l'abri derrière un objet et que vous êtes touché, vous bénéficiez de l'indice de Structure du matériau. Cela peut être n'importe quoi, d'une vitre à un bunker en béton armé renforcé, et l'obstacle encaisse tout ou partie de l'attaque. Soustrayez la moitié de l'indice de Structure (arrondir au supérieur) aux dommages non modifiés de l'attaque. Le défenseur doit résister normalement aux dommages qui restent, augmentés par les succès nets obtenus au test d'Attaque.

PERFORER UN OBSTACLE

Pour perforer un obstacle, vous devez utiliser une action d'attaque ou une série d'actions d'attaque avec une arme qui a une Valeur de Dommages au moins égale à la moitié de l'indice de Structure. Les explosifs sont avantagés ainsi que les tirs en automatique et que certaines armes de corps à corps (marteau, hache, pic, etc.).

S'attaquer à un obstacle avec une arme à feu normale ou une arme de mêlée non spécialisée crée un trou de 2 cm de diamètre si la Valeur de Dommages de **base** (VD) de l'arme est au moins égale à la moitié de la Structure

INDICES DE STRUCTURE

INDICE	TYPE	INDICE	TYPE
1	Papier (fin)	11	Porte en bois avec structure ou enrobage métallique, verre blindé
2	Verre (fin)	12	Brique, grand arbre
3	Papier, paquet (1 cm)	13	Placokevlar
4	Verre (1 cm)	14	Plastobéton
5	Plâtre, porte en bois creuse, meuble	15	Béton
6	Plastoplaqué	16	Porte de sécurité
7	Porte en bois/meuble solide	17	Poutre métallique, épaisses plaques métalliques
8	Équipements électroniques, grillage	18	Revêtement en uranium appauvri
9	Verre balistique, tôle	19	Béton armé
10	Densiplast, petit arbre	20	Bunker anti-explosions

DIAMÈTRE DE PERÇAGE D'OBSTACLE EN FONCTION DE L'ATTAQUE ET DE LA STRUCTURE

ATTAQUE	VD ≥ STRUCTURE/2	PAR POINT DE VD > STRUCTURE
Arme à feu normale (selon mode de tir)	2 cm (CC/SA/TR) / 5 cm (TA)	+2 cm
Arme spécialisée (hache, pic, marteau)	8 cm	+3 cm
Explosif	50 cm	+50 cm

de l'obstacle. Chaque point de VD au-delà de la Structure augmente le diamètre du trou de 1 cm.

Les armes tirant en mode CC ne peuvent provoquer qu'un seul trou par attaque. Les armes tirant en mode SA peuvent provoquer deux trous par action d'attaque. Les tirs en rafale provoquent un trou par attaque, mais bénéficient de l'augmentation de la VD d'une rafale ciblée. Le tir automatique est un cas spécial qui nécessite tout un paragraphe.

S'attaquer à un obstacle avec une arme à feu normale en tir automatique crée un trou de 5 cm de diamètre si la VD de l'arme est au moins égale à la moitié de la Structure de l'obstacle. Chaque point de VD au-delà de la Structure augmente le diamètre du trou de 2 cm.

TIRER SUR UN OBSTACLE :

EXEMPLE D'UTILISATION D'UNE ARME À FEU CONTRE UNE PORTE EN BOIS

Cottonmouth a besoin d'une ligne de vue sur des gardes qui vont arriver, mais Carson Aims vient de fermer la porte. Heureusement, Cottonmouth est une chamane Serpent créative. Elle dégaine son Colt Manhunter, l'équipe de son silencieux et tire une seule balle sur la solide porte en bois qui sépare son équipe des agents de sécurité. On compare la VD de base du Manhunter (4P) à l'indice de Structure de la porte (7) ; le VD étant supérieur à la moitié de l'indice de Structure, Cottonmoth réussit à faire un trou de deux centimètres de diamètre dans la porte pour voir à travers.

EXEMPLE D'UTILISATION D'UNE ARME AUTOMATIQUE CONTRE UNE PORTE EN BOIS

Un peu plus loin, Grizzly est confronté à une autre porte, mais celle-ci est verrouillée. N'étant pas d'humeur à demander à Codey B de s'occuper de la serrure électronique ou de faire appel à Carson pour la crocheter, Grizzly prépare sa fidèle AK-97 pour régler le problème à sa manière avec deux rafales bien placées. C'est une autre solide porte en bois avec un indice de Structure de 7. L'AK-97 a une VD de base de 5P. En comparant la VD de base à l'indice de Structure, on constate qu'elle est supérieure à la moitié de cet indice. Cela provoque un trou de cinq centimètres de diamètre et le joueur déclare qu'il tire autour de la serrure dans l'espoir de détruire le mécanisme de fermeture.

Note : Le maître de jeu peut demander un test d'Ingénierie + Logique pour déterminer si le personnage connaît le point faible de la porte.

EXEMPLE D'UTILISATION D'UNE ARME AUTOMATIQUE CONTRE UNE PORTE MÉTALLIQUE

Grizzly traverse la première porte en courant et approche d'une seconde porte ; il lève son AK-47 et tire une nouvelle rafale en automatique au même endroit. L'AK a une VD de 5P, mais Grizzly ne s'est pas rendu compte que la porte suivante a une structure métallique et que son indice de Structure est de 11. La VD de l'attaque n'excède pas la moitié de l'indice de Structure aussi les balles de Grizzly ricochent et la porte reste intacte alors qu'il charge dans sa direction.

BRISER UN OBSTACLE :

EXEMPLE AVEC UN COUP DE COUDE ET UNE VITRE

Grizzly met son AK en bandoulière alors qu'il aperçoit une hache dans un boîtier avec une vitre. Ayant vu trop de tridéos, il décide de briser la vitre avec un coup de coude. C'est un ork robuste et son ossature renforcée en aluminium lui confère une VD de base de 4P. Valeur qu'il faut comparer à l'indice de Structure de la vitre (2). Sa VD est supérieure de 2 points à l'indice de Structure de la vitre et il obtient donc un trou de 4 centimètres de diamètre au lieu de 2. Le maître de jeu décide que c'est suffisant pour compromettre la structure de la vitre et cette dernière se brise complètement.

EXEMPLE AVEC UNE HACHE CONTRE UNE PORTE AVEC UNE STRUCTURE MÉTALLIQUE

La hache à la main, Grizzly s'attaque à la porte avec une structure métallique. Puisque la hache est une arme spécialisée pour briser les choses, Grizzly effectue un test de Force. Avec ses six dés, il obtient 2 succès. Ces deux succès s'ajoutent à la VD de base de 5P de la hache pour une VD modifiée de 7P contre la porte. La VD de 7P est supérieure à la moitié de l'indice de Structure de 11 sans lui être égale. Il parvient à percer un autre trou de cinq centimètres de diamètre autour de la serrure et l'équipe parvient à surmonter un autre obstacle.

EXEMPLE AVEC DES EXPLOSIFS ET UN PANNEAU EN PLASTOPLAQUÉ

À cause d'une information peu fiable fournie par M. Johnson, les runners ont atteint un cul-de-sac alors qu'une escouade de sécurité est sur leur trace. Les artilleurs se chargent de tenir en respect les hommes de la sécurité tandis que Byom, le russe fou fabriquant des bombes, examine le mur qui, selon lui, donne sur l'extérieur ou sur un garage. Quoi qu'il en soit, quand il aura pratiqué un trou dedans, ils pourront continuer. Empruntant la hache de Grizzly, Byom pratique un trou de cinq centimètres de diamètre dans le plastoplaqué (VD 5P contre Structure 6) sans aucune difficulté. Cela suffit pour mettre à jour le béton de l'autre côté. Byom connaît son affaire et prépare un pain d'explosif d'indice 12. Il place la charge dans le trou et prépare la mise à feu en effectuant un test d'Ingénierie 6 + Logique 5 ; il obtient 4 succès sur 11 dés. Cela augmente l'indice de l'explosif à 16. En comparant l'indice de 16 à la Structure de 15, on voit qu'on excède l'indice de Structure de 1 point. Cela provoque un trou de 50 cm pour avoir atteint la moitié de l'indice de Structure, plus 50 cm supplémentaires pour le point supérieur à l'indice ; c'est donc un trou d'un mètre de diamètre qui est pratiqué. Grizzly aura du mal à s'y faufiler, mais les autres pourront passer sans problème.

Note : Avant de déclencher sa charge, Byom a prévenu ses compagnons de s'abriter ou de s'allonger pour éviter d'être blessés à cause de l'explosion. Si l'indice de Structure avait été trop important ou la VD de l'explosif trop faible pour affecter le matériau, le souffle aurait été redirigé vers la salle et les membres de l'équipe auraient été contraints de faire des tests pour encaisser les dommages.

S'attaquer à un obstacle avec une arme de mêlée spécialisée (tels une hache, un pic ou un marteau) offre un léger avantage. Cela crée un trou de 8 cm de diamètre si la VD de l'arme est au moins égale à la moitié de la Structure de l'obstacle. Chaque point de VD au-delà de la Structure augmente le diamètre du trou de 3 cm.

Les explosifs sont conçus pour détruire les obstacles, mais tous ces explosifs ne sont pas égaux. Les grenades, les roquettes et les missiles provoquent une explosion qui projette des shrapnels afin d'endommager des cibles « molles » et c'est ce qu'illustre leur Valeur de Dommages. Les explosifs commerciaux sont conçus pour détruire des choses (comme des obstacles) et sont utilisés différemment (voir p. 121). Pour les grenades, les roquettes et les missiles, utilisez leurs dommages à portée proche quand vous déterminez les dommages de Structure. Les explosifs conventionnels bénéficient de tout leur potentiel explosif.

S'attaquer à un obstacle avec un explosif crée un trou de 50 cm de diamètre si la VD de l'explosif est au moins égale à la moitié de la Structure de l'obstacle. Chaque point de VD au-delà de la Structure augmente le diamètre du trou de 50 cm.

Quand une explosion détruit un obstacle, elle génère une nuée de shrapnels mortels qui affecte la zone autour de la structure. Ces shrapnels ont une VD égale à la VD de l'explosif moins l'indice de Structure de l'obstacle et le rayon d'explosion est égal à la VD modifiée/2.

Cela étant dit, si le MJ estime que le trou provoqué est suffisamment large pour compromettre l'intégrité structurelle d'une partie plus importante de l'obstacle, il peut décider que toute la structure s'effondre. Cela peut signifier qu'une porte se brise, qu'un mur s'écroule ou même que tout un bâtiment s'effondre, car ses structures de soutien ont été détruites.

GROUPES DE FIGURANTS

Pour accélérer les combats un petit peu, nous vous conseillons que les figurants attaquent en un seul ou plusieurs groupes plutôt que de gérer chaque individu. Cela permet d'éviter des jets de dés tout en augmentant les chances de réussite d'un groupe dont les membres travaillent ensemble. Le maître de jeu choisit la taille du groupe d'adversaires, généralement en fonction de qui ils attaquent ou de la manière dont ils attaquent. Si quatre officiers de la Lone Star ont sorti leur matraque et que deux autres ont dégainé leur pistolet, les premiers agissent ensemble tandis que ceux qui utilisent une arme à feu choisissent la cible de leur choix.

Au sein d'un même groupe, prenez parmi tous ses membres la réserve de dés d'attaque la plus élevée et le Score Offensif le plus élevé. Ce sont les indices de base du groupe. Pour chaque membre supplémentaire dans un groupe, ajoutez 1 au Score Offensif et à la réserve de dés d'attaque. En utilisant ces nouvelles valeurs, on effectue un unique test d'attaque pour le groupe.

Il est préférable de limiter le nombre d'individus dans un groupe à cinq, car avec des groupes plus importants, ceux qui les constituent ont tendance à se gêner mutuellement.

EXPLOSIFS, GAZ ET SUBSTANCES ASPERGÉES

Les choses qui explosent ou qui affectent une large zone ont besoin de règles spéciales. Les armes à zone d'effet sont de trois catégories : les armes explosives, les armes à gaz et les armes d'aspersion. Les armes d'aspersion sont des armes comme les lance-flammes et les extincteurs. Les armes explosives incluent les grenades, les obus de mortier, les roquettes et tout ce qui explose. Les armes à gaz sont celles qui libèrent un gaz dans une zone. Préparer des explosifs dans un but précis, comme une charge de démolition pour faire sauter une porte, est expliqué dans la dernière section, Préparer une plus grosse explosion (p. 121).

EXEMPLE AVEC UN GROUPE DE FIGURANTS

Quatre officiers de la Lone Star avec des matraques s'apprêtent à tabasser un pauvre ganger. Ils ont tous des caractéristiques similaires, mais l'ork parmi eux est un peu plus costaud ce qui leur octroie un Score Offensif de base de 11 et une réserve de dés d'attaque de 6 (Combat rapproché 4 + Agilité 2). En tant que groupe de figurants, leur Score Offensif modifié est de 14 (11 de base, +3 pour les membres supplémentaires du groupe) et leur nouvelle réserve de dés d'attaque est de 9 (6 de base, +3 pour les membres supplémentaires du groupe).

ATTAQUES EXPLOSIVES ET DÉVIATION

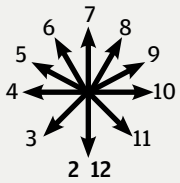
Les dommages des attaques qui ont un effet de souffle varient en fonction de la distance du point d'impact. Pour chaque attaque explosive, les dommages sont indiqués au point d'impact (1 mètre autour de l'explosion), à portée proche (1-3 mètres) et à portée courte (4-50 mètres). Les explosifs manuels, ou utilisés avec des armes d'épaule, présentés dans ce livre ne sont pas assez puissants pour affecter des cibles à portée moyenne, longue et extrême. Un rayon d'explosion maximum est indiqué pour la plupart des explosifs. Si un rayon maximum n'est pas indiqué, considérez qu'il est de cinquante mètres.

DÉVIATION

PORTÉE	DISTANCE EN MÈTRES (LANCER)	DISTANCE EN MÈTRES (AVEC LANCEUR)
Proche	2D6 – 4 – (succès nets)	2D6 + 2 – (succès nets)**
Courte	2D6 – 2 – (succès nets)	2D6 – (succès nets)
Moyenne	2D6 – (succès nets)	2D6 + 2 – (succès nets)
Longue	2D6 + 2 – (succès nets)	2D6 + 4 – (succès nets)
Extrême*	2D6 + 4 – (succès nets)	2D6 + 6 – (succès nets)

*Notez que la plupart des personnages ne pourront pas atteindre cette distance avec une arme de jet.
**La plupart des lanceurs ne peuvent tirer à cette portée à cause de leurs systèmes de sécurité.

DIAGRAMME DE DÉVIATION



EXEMPLE D'UTILISATION DE GRENADES

Après avoir estimé le niveau de menace de ces gangers à la catégorie poids plume, le poids lourd des rues Oda décide qu'il a le temps de leur enseigner ce qu'il en coûte de ne pas combattre dans sa catégorie. Il lance une grenade sur leurs motos stationnées au bout de l'allée.

PREMIÈRE ÉTAPE : PRENEZ DES DÉS

Oda effectue un jet Athlétisme 3 + Agilité 7 pour lancer la grenade. Cette attaque vise un endroit et non un individu, mais tous ceux qui se trouvent dans le rayon d'explosion, ou qui pensent pouvoir être dans cette zone, peuvent utiliser l'action mineure Éviter pour s'écarter tant qu'ils n'ont pas utilisé ce round-ci une action Se déplacer ou Sprinter. Les trois gangers qui ont attaqué ont utilisé une action mineure Se déplacer pour se rapprocher, mais deux autres sont restés en retrait et n'ont pas encore utilisé d'action. Ces deux-là vont avoir recours à l'action Éviter en espérant s'éloigner suffisamment de l'explosion !

DEUXIÈME ÉTAPE : ATTRIBUTION DE L'ATOUT

On compare le Score Offensif à mains nues d'Oda de 12, -1 pour une grenade lancée à portée courte, soit 11, au Score Défensif des motos (6 ; Structure 4 + Blindage 2) ce qui confère à Oda un avantage supérieur à 4 ; il gagne donc un point d'Atout.

L'allée est toujours aussi faiblement éclairée, mais cela signifie juste qu'il peut voir l'endroit où se trouvent ses cibles, rien de plus. Il n'attaque pas directement les gangers, aussi nous ne nous préoccupons pas d'eux.

Enfin, il faut déterminer si des équipements ou des traits peuvent aider l'un ou l'autre camp, ce qui n'est pas le cas.

TROISIÈME ÉTAPE : LANCEZ LES DÉS ET DÉPENSEZ DES POINTS D'ATOUT.

Oda conserve ses points d'Atout pour plus tard juste au cas où son action ne suffirait pas à effrayer suffisamment les gangers. Il effectue son jet d'attaque avec une réserve de 10 dés et obtient 4 succès. Puisque c'est une attaque de lancer ciblant un endroit, le projectile peut dévier de sa trajectoire. Quand on effectue une telle attaque à portée courte, la déviation est de 2d6 - (succès nets + 2) mètres. Le maître de jeu effectue secrètement le jet de déviation et obtient 7 puis soustrait 6 (4 succès nets + 2) pour une déviation de 1 mètre. Il lance aussi 2D6 et consulte le Diagramme de Déviation pour voir dans quelle direction dévie la grenade (11, indiquant à 1 mètre avant la cible et à droite). Suffisamment proche des motos et des gangers.

Les Eye-Fivers détalent dans la direction de leur choix. Le premier se dirige vers la bagarre, l'autre fonce vers les motos en criant « Noooooonnn ! » en se doutant de ce qui va se produire et en croyant pouvoir sauver son engin. Tous les deux se déplacent de 6 mètres et bénéficieront de l'état À terre pour le test de résistance aux dommages en se basant sur les règles de l'action Éviter.

QUATRIÈME ÉTAPE : ENCAISSER LES DOMMAGES

Pour les explosions, on doit savoir quels sont les dommages pour tous les protagonistes impliqués. Les grenades hautement explosives ont un code de dommages de 9P/6P/3P (Point d'impact, portée proche et portée courte, respectivement) et un rayon d'explosion de 15 mètres. Il y a six motos et un ganger dans le rayon d'explosion (celui qui a couru vers la mêlée est hors de la zone). Deux motos sont dans la zone du point d'impact, les quatre autres sont à portée proche et l'imprudence du ganger lui vaut de se trouver également au point d'impact. On effectue pour les motos un test de Structure 4 et le maître de jeu doit déterminer le résultat pour tous les engins avec un seul jet ; il obtient 3 succès. Le ganger lance Constitution 3 et obtient 1 succès. Il est temps de passer à l'étape 5.

CINQUIÈME ÉTAPE : ÇA VA FAIRE MAL

Les deux motos au point d'impact cochent 6 cases de dommages physiques sur leur Moniteur d'état et les quatre situées à portée proche en cochent 3. Le ganger subit 8 cases de dégâts physiques et s'enfuit sans demander son reste.

Les attaques sont effectuées avec un test simple utilisant une compétence d'arme + Agilité pour que l'explosif atteigne sa cible et chaque succès réduit sa déviation par rapport au point d'impact. Pour déterminer la déviation, le MJ lance 2D6 et consulte la table **Déviation**. Cette table indique à combien de mètres du point visé une grenade atterrit à cause du manque de précision, d'un rebond ou d'une action défensive. Puis le maître de jeu lance de nouveau 2D6 pour déterminer la direction de la déviation et consulte le Diagramme de déviation. L'orientation du schéma est par rapport à la direction dans laquelle s'effectue l'attaque. Une fois que le MJ connaît la direction et la distance de la déviation, il peut résoudre l'explosion en utilisant les Valeurs de Dommages aux différentes distances.

Se défendre contre des attaques explosives est un peu différent. Les personnages ciblés par l'attaque, c'est-à-dire tous ceux qui se trouvent dans le rayon d'explosion, peuvent utiliser une action mineure Éviter (s'ils ont encore une action mineure) pour tenter d'échapper à la déflagration. Sans cette action, on résiste aux dommages normalement bien qu'une action Se jeter par terre peut aussi être utilisée pour réduire la Valeur de Dommages de 2 points.

Les grenades lancées à la main utilisent le Score Offensif à mains nues du lanceur pour la portée Proche.

EXEMPLE D'UTILISATION D'UN LANCE-GRENADES

Il s'est passé une chose amusante quand cette grenade a explosé. Plusieurs éclats de shrapnel ont éraflé la peinture d'une Eurocar Westwind appartenant à nul autre que Carson Aims, un runner assez renommé. Carson n'apprécie pas vraiment que sa peinture soit rayée à cause d'une bagarre dans Redmond et il décide de mettre un terme au combat. Il ouvre son coffre et sort son MGL-6, un lance-grenades, avant de tirer une grenade à fragmentation au bout de l'allée, là où sont stationnées les motos.

PREMIÈRE ÉTAPE : PRENEZ DES DÉS

Carson Aims utilise Armes exotiques (Lanceurs) 3 + Agilité 3 + 1 (il a un système smartgun sans fil actif sur son MGL-6), pour une réserve de dés totale de 7 dés. Une grenade à fragmentation a un rayon d'explosion de 20 mètres, aussi tous ceux qui se trouvent dans l'allée et toutes les motos sont pris dans la déflagration. Oda a encore une action mineure et il n'a pas utilisé d'action Se déplacer, il peut donc utiliser l'action Éviter pour filer de là dès qu'il entend le bruit caractéristique du tir du lance-grenades. Tous les gangers ont déjà utilisé soit leur action Se déplacer, soit Éviter, ils ne pourront donc pas éviter le tir.

DEUXIÈME ÉTAPE : ATTRIBUTION DE L'ATOUT

On compare le Score Offensif du lance grenades MGL-6, 8 à cette portée, aux Indices de Défense des motos (7 ; Structure 4 + Blindage 3), des gangers (4 ; Constitution 3 + veste en cuir 1) et d'Oda (10 ; Constitution 6 + veste pare-balles 4). Quand on gère un groupe ou des attaques de zone, il faut comparer le Score Offensif au Score Défensif le plus élevé de toutes les cibles pour le gain d'Atout. Comme Carson Aims n'a pas un avantage de 4 ou plus sur tous ses adversaires, il ne reçoit aucun point d'Atout.

L'allée sombre a fait place à une rue mal éclairée, mais il y a maintenant de la fumée qui s'élève des motos détruites et Carson a donc du mal à voir clairement tous les protagonistes ce qui permet aux gangers et à Oda de gagner un point d'Atout.

Enfin, il faut déterminer si des équipements ou des traits peuvent aider l'un ou l'autre camp, ce qui n'est pas le cas.

TROISIÈME ÉTAPE : LANCEZ LES DÉS ET DÉPENSEZ DES POINTS D'ATOUT.

Carson lance ses dés et n'obtient aucun succès. Heureusement, il a des points d'Atout en réserve et décide d'utiliser le bonus d'Atout de 4 points qui lui permet de relancer tous ses dés ratés. En relançant, il obtient 2 succès. Puisque c'est une attaque avec un lanceur, le projectile peut dévier de sa trajectoire. Quand on effectue une telle attaque à portée courte, la déviation est de 2d6 – (succès nets) mètres. Le maître de jeu effectue secrètement le jet de déviation et obtient 8. Carson est un pro et il utilise un équipement de pro, ce qui signifie qu'il est équipé d'un programmateur d'explosion en vol et qu'il peut doubler son nombre de succès pour réduire la déviation. On prend en compte les 8 mètres de déviation, on retranche 4 mètres (2 × succès nets) et on obtient 4 mètres. Avec un autre jet de 2D6, le MJ obtient un 7, ce qui signifie que la grenade va un peu plus loin avant d'exploser.

Oda est pratiquement sûr de ne pas être loin de la limite du rayon d'effet de l'explosion et de l'angle de l'allée. Il choisit de se déplacer de 5 mètres jusqu'à l'angle et il se jette à terre, car il a excédé la limite de 2 mètres pour l'action Éviter ; mais il est désormais hors de la zone d'explosion.

QUATRIÈME ÉTAPE : ENCAISSER LES DOMMAGES

Là, ça devient pas joli-joli. Les Valeurs de Dommages pour une grenade à fragmentation sont de 8P/7P/5P. Aucune cible ne se trouve sur le Point d'impact. Une moto est située à portée proche (7P) et les quatre derniers gangers, deux motos et le chef du gang sont tous à portée courte (5P). En lançant (Structure 1) × 2 pour les motos, le MJ obtient 1 succès. Le MJ effectue un seul test (Constitution 3) pour les trois gangers qui s'en prenaient à Oda et pour celui qui a fui après la première grenade et il obtient 1 succès. Le chef du gang lance Constitution 4 et obtient 2 succès.

CINQUIÈME ÉTAPE : ÇA VA FAIRE MAL

Commençons par le plus facile. Oda n'a même pas eu à effectuer de jet, car il est à l'abri de l'angle de la rue et hors de la zone d'explosion. La moto à portée proche est en charpie après avoir subi 6 cases de dommages en plus des 6 qu'elle avait déjà encaissés. Les deux motos à portée courte subissent chacune 4 cases de dommages (5-1), mais en plus des 6 cases qu'elles avaient déjà encaissées, il est peu probable que les Eye-Fivers puissent encore prétendre faire partie d'un gang de motards. Les quatre Eye-Fivers subissent 4 cases de dommages.

Le Score Offensif est réduit de 1 à portée Courte et de 6 à portée Moyenne. Il est impossible de lancer une grenade aux portées Longue et Extrême. Les grenades, roquettes et missiles tirés par un lanceur utilisent les Indices d'Attaque du lanceur.

ATTAQUES AU GAZ

Les attaques au gaz ont trois attributs : Portée, Concentration et VD. Les gaz se diffusent, leur efficacité est réduite avec la distance et leurs effets ne sont pas instantanés. L'attaque de base a un indice de Concentration qui se propage sur une certaine portée, mais qui n'est pas ralenti ou stoppé en se cachant derrière des obstacles. Si le gaz emplit un espace peu ventilé, la Concentration augmente.

La diffusion d'une attaque au gaz est basée sur le temps qui passe et la distance du point initial de dispersion. La caractéristique Portée détermine la zone dans laquelle l'attaque fera pleinement effet ; au-delà de cette portée, l'effet est réduit soit de moitié, soit au quart, soit tout simplement annulé. Toute fraction doit être arrondie à l'inférieur. La table **Portée, effets et durée des gaz** indique les différentes portées où un gaz fait effet, la puissance de cet effet et combien de temps il dure. Le nombre de rounds indiqué sur cette table fait référence au nombre de rounds après le déclenchement de l'attaque. L'impact des réductions d'effet à la moitié et au quart de l'effet initial est généralement à l'appréciation du MJ.

ATTAQUES D'ASPERSION

Ce qu'il y a de bien avec une arme comme le lance-flammes c'est que si la cible est à portée, il est difficile de la rater. Ce qu'il faut déterminer, c'est quelle quantité de produit a touché la victime et quelle zone vous voulez affecter. Ce sont des choses à connaître pour savoir qui est encore debout et qui est calciné.

Quand vous effectuez une attaque d'aspersion, choisissez un de ces trois modes : direct, oscillant ou balayage. Une attaque directe est telle qu'on l'imagine, une attaque visant à toucher directement la cible. Avec une attaque oscillante, l'utilisateur modifie légèrement l'orientation de son tir pour balayer une zone d'environ trois mètres de large. Une attaque par balayage permet d'affecter une zone de dix mètres de large.

Une attaque directe est gérée normalement sans modification au Score Offensif ou à la Valeur de Dommages. Tout ce qui se trouve sur la trajectoire de la projection quand l'arme est utilisée est affecté. Une attaque oscillante est plus difficile à esquiver, mais ses effets sont réduits ; augmentez le Score Offensif de 2 points, mais réduisez la VD de 1 point. Une attaque par balayage ne fait qu'amplifier le mode précédent ; augmentez le Score Offensif de 4 points et réduisez la VD de 3 points.

EXEMPLE DE GRENADE À GAZ

Oda s'est retrouvé en plein milieu d'une manifestation publique. Les gens qui se pressent autour de lui sont tous habillés aux couleurs du Policlub Humanis et la foule scande ses menaces de plus en plus bruyamment, aussi Oda décide de tirer un coup en l'air, histoire de signifier à ces bigots de PH ce qu'il pense de leurs slogans et de leur gâcher un peu la fête.

Les agents de Knight Errant stationnés dans le coin ripostent en tirant une série de grenades à gaz dans la foule. Ne sachant pas trop dans quelle direction aller, Oda ne bouge pas et attend que les projectiles touchent le sol et se dispersent avant de décider dans quelle direction il doit courir. S'il l'avait choisi, il aurait pu utiliser l'action Éviter et opter pour une direction dans laquelle se précipiter, mais dans une foule aussi dense, ses options auraient été limitées.

Trois agents de Knight Errant tirent des grenades dans un arc assez large. La grenade au centre atterrit à 20 mètres au cœur de la foule. La grenade à gauche est à 10 mètres de la grenade au centre et la grenade à droite est à 20 mètres de la grenade du centre.

L'effet des grenades a une portée de 5 et elles commencent à diffuser leur gaz dans un rayon de 20 mètres (Portée × 4) Oda se trouve hors de la zone d'effet, mais s'il se dirige vers la foule au cours des cinq prochains rounds, il aura à subir un quart des effets normaux du gaz.

Que ce soit avec une attaque oscillante ou par balayage, vous pouvez choisir de balayer la zone rapidement. Vous remplacez l'un de vos dés normaux de votre réserve par le Dé libre.

PRÉPARER UNE PLUS GROSSE EXPLOSION

Les explosifs peuvent être disposés et conçus pour augmenter leur efficacité en dirigeant leur souffle et les shrapnels dans une direction précise afin d'engendrer un effet précis comme détruire un mur ou faucher une escouade adverse. Les armes explosives, comme les grenades, les roquettes et les missiles, sont toutes conçues dans l'idée d'exploser pour envoyer des éclats contre des cibles molles afin de leur infliger des dommages. Elles ne sont pas prévues comme armes de démolition, mais sans trop d'effort, on peut s'arranger pour qu'elles fassent l'affaire. C'est l'inverse pour les explosifs conventionnels. Ils ne sont pas prévus pour tuer des gens, mais, avec un peu d'ingéniosité, on peut aussi les utiliser pour ça.

Pour cela, il faut avoir recours à un test de Démolition en utilisant Ingénierie + Logique. Il y a quatre applications

PORTÉE, EFFET ET DURÉE DES GAZ

PORTÉE	ROUNDS AVEC EFFET MAXIMUM	ROUNDS AVEC EFFET RÉDUIT DE MOITIÉ	ROUNDS AVEC EFFET RÉDUIT AU QUART	ROUNDS SANS EFFET
Portée	1-5	6-8	9-10	11+
Portée × 2	–	1-5	6-8	9+
Portée × 3	–	1-4	5-6	7+
Portée × 4	–	–	1-5	6+

possibles à ce test qui sert à augmenter la Valeur de Dommages des armes explosives et des explosifs commerciaux contre un type particulier de cibles (les personnes ou les structures). Les voici.

Pour **augmenter les dommages des armes explosives contre des personnes**, effectuez un test d'Ingénierie + Logique (2). Chaque succès supérieur au seuil ajoute 1 à la VD de l'arme explosive dans l'une des catégories de portée. Plusieurs succès peuvent augmenter la VD dans une seule portée ou peuvent être répartis entre différentes portées. Pour cela, l'arme explosive doit être préparée dans un endroit précis. Ce test ne peut être effectué sur une arme avec l'intention d'en augmenter les dommages après l'avoir lancée ou avoir utilisé un lanceur. Tout le secret est de placer l'arme d'une certaine manière pour maximiser les dommages qu'elle va infliger.

Les armes explosives utilisent toujours leur Valeur de Dommages à portée proche contre les structures. Pour **augmenter les dommages des armes explosives contre des structures**, effectuez un test d'Ingénierie + Logique (2). Chaque succès net augmente de 1 point la VD à portée proche dans le but d'endommager une structure. La VD ne peut jamais être augmentée au-delà de la VD au point d'impact, quel que soit le nombre de succès obtenu.

Les explosifs conventionnels sont principalement utilisés pour endommager des structures, mais les métahumains ne manquent pas d'imagination pour augmenter leur efficacité. Vous pouvez utiliser la compétence Ingénierie pour **préparer des explosifs, identifier les points faibles d'une structure et concentrer la déflagration dans une direction ou un arc précis**. Chaque succès au test d'Ingénierie + Logique ajoute 1 point à l'indice effectif de l'explosif conventionnel quand on le compare à l'indice de Structure. Il n'y a pas de seuil ici, car c'est exactement ce pour quoi ces explosifs ont été conçus. Si vous voulez augmenter les dommages infligés aux personnes avec des explosifs conventionnels, appliquez un seuil de 2 au test précédent. Que le test consiste à trouver un point faible ou à installer l'explosif dans une bonbonne pleine de clous dépend de l'effet souhaité par le personnage. Le choix doit être fait à l'avance, car on ne peut pas faire les deux.

La Valeur de Dommages d'un explosif est basée sur son indice qui est une estimation de sa puissance explosive et de la quantité utilisée sans pour autant définir précisément ces deux éléments. L'indice est utilisé comme VD de base contre les indices de Structure. En tant qu'arme anti-personnel, chaque charge explosive a la VD suivante : Point d'impact : indice, Proche : indice/2, Courte : indice/4 ; Rayon d'explosion : indice.

Des explosifs avec des indices différents peuvent être fusionnés uniquement s'ils font partie de la même Catégorie d'indice (les catégories sont 1-3, 4-6, 7-9, 10-10, etc.). L'indice de l'explosif résultant est égal à l'indice maximal des explosifs fusionnés augmenté de 1, sans pouvoir dépasser le maximum de la Catégorie d'indice. Il n'est pas

EXEMPLE D'ARMES EXOTIQUES ET D'ASPERSION

Ce qu'il y a de pire dans les Barrens de Redmond, c'est à quel point ses habitants sont tarés. À partir de son appartement au premier étage, le postulant Halloweener Joseph Jonas Jones, Trip-J pour ses amis de la rue, entend le vacarme et décide de tester son lance-flammes qu'il a lui-même fabriqué. Il se penche à sa fenêtre, aperçoit Carson Aims en contrebas et appuie sur la détente.

PREMIÈRE ÉTAPE : PRENEZ DES DÉS

Trip-J utilisera pour ce test Armes exotiques (Lance-flammes) 3 + Agilité 2 pour une réserve de 5 dés. Carson Aims va tout faire pour éviter la langue de feu en lançant Réaction 5 + Intuition 5 afin d'éviter d'être incinéré. Il y a une autre cible prise dans la langue de feu, une magnifique voiture qui n'a aucun moyen d'éviter l'attaque et pour laquelle on ne lancera aucun dé avant l'étape 4.

DEUXIÈME ÉTAPE : ATTRIBUTION DE L'ATOUT

Le lance-flammes a un Score Offensif de 9, mais Trip-J choisit d'effectuer un tir oscillant ce qui augmente l'indice de 2 points pour un total de 11. On compare cette valeur au Score Défensif de Carson Aims (7 ; Constitution 5 + vêtements pare-balles 2). Nous constatons que Trip-J l'emporte de 4 points et obtient donc un point d'Atout.

L'attaque-surprise venue du dessus semble être une bonne raison d'accorder un autre point d'Atout à Trip-J qui en a donc gagné 2.

Quant aux équipements et aux traits, rien à signaler surtout avec ce novice des rues et son arme incendiaire improvisée.

TROISIÈME ÉTAPE : LANCEZ LES DÉS ET DÉPENSEZ DES POINTS D'ATOUT.

Trip-J tente le tout pour le tout et décide de balayer la zone rapidement en échangeant un de ses dés par un dé libre. Tout ou rien ! Il lance 3 dés, obtient un succès normal plus un succès avec le dé libre (valant 3 succès) puis utilise les 2 points d'Atout qu'il a gagnés pour transformer un 4 obtenu sur un dé en un 5 ; c'est un autre succès pour un total de 5 succès.

Carson lance 10 dés et obtient 3 succès. Il préfère éviter d'être touché par un lance-flammes, aussi il utilise ses 4 points d'Atout pour relancer les 7 dés ratés, mais il n'obtient qu'un succès supplémentaire.

Trip-J a donc obtenu 1 succès net contre Carson et 5 contre la voiture.

QUATRIÈME ÉTAPE : ENCAISSER LES DOMMAGES

Carson effectue un test de Constitution 6 contre la Valeur de Dommages modifiée du lance-flammes, 3P (base 3P, -1 pour le balayage +1 succès net). Il obtient 2 succès. Cela se présente mal.

Pour la Westwind, on effectue un test de Structure ×2 (8) contre la Valeur de Dommages modifiée du lance-flammes, 7P (base 3P, -1 pour le balayage +5 succès nets). La voiture obtient 5 succès.

Passons à l'étape 5 pour savoir si la situation est vraiment grave !

CINQUIÈME ÉTAPE : ÇA VA FAIRE MAL

Carson coche une case de dommages physiques et subit l'état Enflammé. La Westwind subit 2 cases de dommages et elle a aussi l'état Enflammé. Ce n'est pas un bon jour pour Carson.

possible de mélanger des explosifs de différentes catégories, du fait de leurs différences de composition (et pour éviter que des joueurs ne décident d'abuser du système en achetant des milliers d'explosifs avec un faible indice pour construire une arme nucléaire avec des M-80).

SOINS

Nous vous avons expliqué comment faire mal, alors maintenant, voyons comment soigner les gens. Les soins dans *Shadowrun* sont un mélange de techniques de premiers secours, de magie miraculeuse, de technologie futuriste et de récupération naturelle héroïque. Reprendre le combat est beaucoup plus amusant que de rester dans un lit d'hôpital pendant des semaines ou des mois.

La première chose que nous allons aborder, c'est la procédure pour les soins. Avez-vous besoin d'utiliser Premiers soins avant ou après un effet magique ? Pouvez-vous utiliser la magie pour soigner quelqu'un qui a déjà été traité par un médikit ? La réponse est simple : l'ordre n'a aucune importance, mais on soigne en premier le surplus de dommages. Tout personnage bénéficie d'un certain délai pour être soigné avant de devoir traîner ses blessures quelques jours. L'important ici c'est le délai pour utiliser chacun de ces traitements. Tous les détails sont indiqués pour chaque type de traitement.

PREMIERS SOINS

BIOTECH + LOGIQUE (5 - ESSENCE)

Comme son nom l'implique, ce sont probablement des premiers soins que vous devez utiliser en premier, car vous avez peu de temps pour le faire. Après une rencontre de combat au cours de laquelle un personnage a été blessé, il a 1 minute (20 rounds de combat si un autre combat survient) pour bénéficier de Premiers soins.

Pour utiliser Premiers soins, un personnage doit avoir les bons outils, dans ce cas, un kit de Premiers soins. Tout test effectué sans kit est soumis à un malus de -2 dés et on ne peut pas utiliser d'Atout.

Effectuez un test de Biotech + Logique contre un seuil égal à 5 - l'Essence de la cible. Si la cible n'a aucune sorte d'implant, et qu'elle est donc 100 % naturelle, le soigneur bénéficie d'un succès automatique ajouté au résultat de son test. Cela représente la difficulté de s'occuper de quelqu'un dont le corps contient des éléments métalliques ou des organes qu'on ne trouve pas chez des individus normaux. Les succès nets peuvent être utilisés pour récupérer une case de dommages étourdissants par succès net ou une case de dommages physiques ou de surplus pour deux succès nets. Les dommages dus au Drain ne peuvent pas être guéris par des premiers soins.

Un personnage ne peut bénéficier des effets des Premiers soins qu'une seule fois pour la même série de blessures.

MÉDIKIT

BIOTECH + LOGIQUE OU INDICE (5 - ESSENCE)

Les médikits sont plus complexes. Le patient doit être connecté aux moniteurs du médikit et diagnostiqué après quoi il recevra des injections et des traitements par intraveineuse. Après une rencontre de combat au cours de laquelle un personnage a été blessé, il a 1 heure pour être

branché à un médikit ou être soigné par un professionnel formé à l'utilisation des médikits. Une fois ce délai écoulé, un médikit ne peut l'aider.

Il faut une minute pour brancher le patient, attendre que le médikit parvienne à un diagnostic et que le traitement commence. Le processus de soin demande 1 minute par case cochée (donc, si le processus est interrompu, vous savez combien de cases ont été soignées). Chaque fois qu'un médikit est utilisé, il consomme une charge. On ne peut tenter de traitement si l'appareil n'a plus de charge.

Effectuez un test de Biotech + Logique ou indice du médikit + Logique contre un seuil égal à 5 - l'Essence de la cible. Si la cible n'a aucune sorte d'implant, et qu'elle est donc 100 % naturelle, le soigneur bénéficie d'un succès automatique ajouté au résultat de son test. Encore une fois, comme pour Premiers soins, cela permet de traiter des matériaux biologiques, pas des machines. Chaque succès net peut être utilisé pour soigner une case de dommages étourdissants, de dommages physiques ou de surplus de dommages, mais pas les dommages provoqués par le Drain.

Il y a une limite pour les traitements médicaux. Un personnage ne peut bénéficier des effets d'un médikit qu'une seule fois pour la même série de blessures.

SORTS

SORCELLERIE + MAGIE (5 - ESSENCE)

Nombreuses sont les merveilles de la magie. Les sorts de soins font partie de ceux qui sont les plus étudiés par ceux qui travaillent dans les rues. Certains utilisent leurs compétences pour arrondir leurs fins de mois en rafistolant des gangers ; d'autres travaillent avec une équipe de runners et s'arrangent pour que leurs coéquipiers restent en état de se battre quand les balles commencent à toucher leurs cibles. Ceux qui ont un cœur en or travaillent comme médecins de rue pour donner aux habitants des Barrens une chance de rester en bonne santé.

La bonne nouvelle à propos des soins magiques, c'est qu'ils fonctionnent à la vitesse d'un sort ; une fois lancé, il fait effet.

Les soins magiques peuvent soigner des blessures physiques et des blessures étourdissantes, mais pas celles provoquées par le Drain. La souillure résiduelle de l'épuisement généré par le mana empêche la magie de soins de se connecter aux tissus endommagés pour les guérir. Comme avec les médikits, les succès nets peuvent être utilisés pour soigner des cases de dommages étourdissants, physiques ou de surplus au taux de 1 case par succès. Pour plus d'informations sur l'utilisation des sorts de soins, voir p. 140.

EXEMPLES DE SOINS

Carson Aims a été salement amoché. Tandis que son équipe prend la fuite dans le van, il gît sur le dos, inconscient (10 cases de dommages étourdissants, 11 cases de dommages physiques et 2 cases de surplus). Candyman, le toubib de l'équipe, s'occupe de lui avec Cottonmouth, la chamane Serpent et une soigneuse compétente. Candyman voit bien qu'Aims est dans un sale état et il décide de lui administrer les premiers soins avant la limite de soixante secondes ; cependant les cahots du véhicule risquent de lui compliquer la tâche.

Candyman commence par un test de Premiers soins. Il lance Biotech 5 + Logique 4 avec un seuil de (5 – Essence 3), soit 2. Les occupants du van en fuite sont secoués et le MJ décide que c'est un stress suffisant pour que Candyman ne puisse utiliser l'Atout pour ce test. Il lance 9 dés et obtient 4 succès. C'est 2 succès de plus que le seuil et cela permet de récupérer 1 case de surplus.

Avec une réussite aussi limitée, Candyman attend un peu pour se servir de son médikit que le van se trouve sur une route un peu plus tranquille. Il a une heure pour l'utiliser donc tout va bien. En attendant, il branche l'appareil à son patient afin qu'il soit prêt à être utilisé. Quand vient le bon moment, et que le van fait moins d'embardées, Candyman effectue un autre test de Biotech 5 + Logique 4 avec un seuil de 2 ; cette fois-ci, il choisit d'utiliser un bonus d'Atout de 4 points pour ajouter son attribut Atout de 5 à son jet. Il lance 14 dés et obtient six succès grâce aux 6 qui explosent. C'est 4 points au-dessus du seuil ce qui lui permet de soigner la dernière case de surplus avec 1 succès, 2 cases de dommages physiques avec 2 succès et une case de dommages étourdissants avec l'autre succès. Cela permet à Carson de reprendre conscience bien qu'il souffre le martyre à cause de ses blessures. Heureusement, le médikit lui injecte les bonnes substances pour calmer la douleur.

Candyman s'écarte et laisse Cottonmouth prendre le relais. Pour lancer son sort de Soins, Cottonmouth effectue un test de Sorcellerie 6 + Magie 6 avec un seuil de 2 (5 – Essence 3, comme précédemment). Puisque Candyman a tiré Carson de la zone dangereuse, Cottonmouth ne va pas utiliser d'Atout pour son sort, mais elle réussit à obtenir 5 succès avec 12 dés. Cela fait 3 succès au-dessus du seuil, qu'elle utilise pour soigner deux autres cases de dommages physiques (2 succès) et une case de dommages étourdissants (1 succès).

Carson a encore 8 cases de dommages étourdissants et 7 cases de dommages physiques. Pour ces blessures, il doit désormais récupérer naturellement, mais, grâce à un service qu'on lui doit, il peut bénéficier pendant deux jours d'une assistance médicale auprès d'un doc des rues.

Il faut deux heures pour arriver chez le doc des rues. Pendant ce temps, Carson se repose et effectue deux tests pour récupérer des cases de dommages étourdissants en effectuant un jet de Constitution + Volonté. Il obtient 3 succès à son premier test et 4 à son second. Il ne lui reste plus qu'une seule case cochée de dommages étourdissants quand il arrive chez le doc des Rues, mais, physiquement, il a encore de sérieuses blessures.

Au bout d'une heure passée à la clinique, Carson se débarrasse de la dernière case de dommages étourdissants en récupérant naturellement et grâce au bonus de +2 qu'il doit au personnel de la clinique.

Après la première journée, Carson effectue un test de Constitution + Constitution + 2 et obtient 4 succès qui lui permettent de récupérer 4 cases. Il n'en reste plus que 3. La deuxième journée, il refait un test avec le bonus et obtient 3 succès. Il est comme neuf ! Pas mal pour un run qui a un peu dérapé.

Un personnage ne peut être soigné par magie qu'une seule fois pour la même série de blessures.

RÉCUPÉRATION NATURELLE /ASSISTANCE MÉDICALE

(VARIABLE EN FONCTION DES TYPES DE DOMMAGES)

Une fois que toutes les autres options ont été utilisées, s'il reste des blessures il faut désormais du repos et peut-être l'aide d'un professionnel de la médecine (ou juste le toubib de votre équipe). Le repos consiste juste à ne pas pratiquer une activité mentale ou physique éprouvante, en gros il sera interrompu par tout ce qui nécessite un jet de dés. Une assistance médicale vous octroie un bonus pour le jet de récupération. Si une personne formée en Biotech surveille le personnage pendant au moins la moitié de la période de repos, le blessé gagne un bonus de +2 dés pour les tests de guérison présentés ci-après.

Il y a deux délais différents pour la récupération naturelle, le premier pour les dommages étourdissants et le second pour les dommages physiques.

Pour soigner des dommages étourdissants, effectuez un test de Constitution + Volonté une fois par heure. Chaque succès permet de récupérer une case de dommages étourdissants après cette heure de repos.

Pour soigner des dommages physiques, effectuez un test de Constitution + Volonté une fois par jour. Chaque succès permet de récupérer une case de dommages physiques après cette journée de repos. Dans les deux cas, les modificateurs de blessures ne s'appliquent pas. Les dommages étourdissants et physiques peuvent guérir simultanément.

Les cases de surplus de dommages se récupèrent comme des dommages physiques et doivent être soignées avant que le personnage puisse reprendre conscience.

TOXINES ET DROGUES

Il n'y a pas que le plomb et le mana qui peuvent vous nuire ou vous aider dans le Sixième Monde. Parfois l'ennemi est de nature chimique et ces molécules peuvent vous baiser aussi sûrement qu'une balle en pleine tête ou vous stimuler avec la même efficacité que cet implant que vous ne pouvez pas vous offrir. Les toxines et les drogues sont très diverses dans *Shadowrun* ; les premières sont généralement militarisées et les secondes s'utilisent pour se distraire ou pour se booster. Cette section aborde leurs bons et leurs mauvais côtés, mais nous n'évoquerons pas dans ces règles le problème de l'addiction à ces substances. Vous pouvez en choisir une en tant que trait, mais les règles régissant les addictions seront abordées dans un futur supplément.

Les toxines et les drogues ont des attributs similaires pour leur utilisation en jeu.

VECTEUR

Le vecteur détermine comment la substance est introduite dans la cible.

Les toxines avec le vecteur **Contact** peuvent être solides, liquides ou gazeuses. Elles attaquent la victime à travers la peau. On peut enduire une arme d'une toxine qui existe sous forme liquide. Dans ce cas, elle peut agir après une attaque de mêlée réussie, que cette attaque ait infligé ou non des dommages. Une isolation chimique (p. 275) protège complètement contre ce vecteur à moins que le dispositif d'isolation soit déchiré.

Les toxines avec le vecteur **Ingestion** doivent être avalées par la victime. Elles peuvent être solides ou liquides. Puisqu'elles doivent être avalées, elles mettent généralement plus de temps à agir.

Les toxines avec le vecteur **Inhalation** sont utilisées comme un gaz ou un aérosol et elles doivent être respirées par la cible. Les masques à gaz, les isolations chimiques et les réservoirs d'air interne actifs protègent complètement contre ces toxines ; les cibles peuvent également retenir leur respiration pendant Constitution × 10 rounds de combat.

Les toxines avec le vecteur **Injection** doivent être introduites dans le système sanguin de la cible que ce soit grâce à une fléchette, une seringue hypodermique ou une simple coupure. On peut aussi les utiliser en enduisant une arme de mêlée tranchante, mais elles n'affectent qu'une cible touchée par une attaque réussie qui provoque des dommages physiques.

RAPIDITÉ

La Rapidité détermine avec quelle vitesse la victime subit les effets de la substance. Ces effets s'appliquent toujours à la fin d'un round de combat. **Immédiate** signifie que l'effet est appliqué à la fin du même round de combat au cours duquel la victime a été exposée. Une Rapidité de 1 round de combat signifie que l'effet est appliqué à la fin du prochain round de combat et ainsi de suite.

DURÉE

La Durée indique pendant combien de temps la substance reste active dans le système sanguin pour déterminer sa Concentration et ses effets.

VIRULENCE

La Virulence détermine la puissance de la toxine. Pour les toxines qui infligent des dommages, étourdissants ou physiques, la Virulence sert de VD de l'attaque. Un **test de résistance aux toxines** (Constitution + Volonté + l'indice de tout équipement ou système de protection approprié) est utilisé pour réduire ces dommages. Si la Virulence d'une substance est réduite à 0, il n'y a aucun dommage et aucun autre effet à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description de la substance. Certaines toxines n'infligent pas de dommages réels, mais leur Virulence est tout de même utilisée pour leurs autres effets.

EFFET

L'effet est ce qui arrive à la victime exposée à la toxine. De nombreuses toxines infligent tout simplement des dommages ; dans ce cas, l'effet indique quel type de dommages. Les dommages des toxines sont considérés comme n'importe quelle autre blessure. Certaines toxines produisent d'autres effets comme imposer au personnage un état particulier (p. 55). Ces états sont indiqués dans la description de la substance. À moins que le contraire ne

soit indiqué, tous les effets se produisent à moins que la Virulence de la toxine soit réduite à 0 grâce à un test de résistance aux toxines. Si on résiste complètement à une toxine, les états imposés ne s'appliquent pas à moins que cela soit indiqué dans la description de la substance.

CONCENTRATION

Parfois un personnage est confronté à une grande quantité de toxine. S'il est exposé à plus d'une dose à un moment ou à un autre, il faut augmenter la Virulence de la toxine de +1 par dose additionnelle. De même, si un personnage reste en contact avec une toxine pendant une période de temps prolongée, les effets peuvent être amplifiés. Si une victime est encore exposée à la toxine après 10 rounds de combat, effectuez un autre test de résistance aux toxines et recommencez tous les 10 rounds de combat. Pour chaque nouveau test de résistance aux toxines après le premier, augmentez la Virulence de la toxine de +1. Cette augmentation se cumule de test en test.

ANTIDOTES

Pour être efficace, un antidote doit être administré avant que l'effet de la toxine ne se déclenche ; dans ce cas les effets de la toxine sont annulés. Un antidote pris après ne diminue pas les dommages infligés par la toxine, mais peut réduire les autres effets de la substance et sa durée. Si la victime a subi un surplus de dommages à cause d'une toxine alors l'administration d'un antidote approprié empêche tout nouveau surplus de dommages.

Notez qu'il n'y a pas d'antidotes efficaces contre certaines toxines, particulièrement les neurotoxines. Il revient au meneur de jeu de décider de l'existence et de la facilité à se procurer un antidote pour une toxine donnée.

TOXINES

Le terme « toxine » est utilisé pour désigner toutes sortes de substances y compris les drogues faisant perdre connaissance, les gaz innervants, les sérums de vérité et bien d'autres encore. Si vous comptez en utiliser une comme arme, plutôt que pour vous améliorer ou pour le plaisir, elle tombe dans cette catégorie. Ce qui suit ne constitue que quelques exemples d'armes chimiques aussi bien offensives que défensives auxquelles peuvent être confrontés les shadowrunners. Les MJ doivent noter que le vent et d'autres conditions environnementales peuvent disperser des toxines gazeuses quand elles sont utilisées à l'extérieur.

GAZ LACRYMOGÈNE/INCAPACITANT

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : (6 – Constitution) × 5 minutes, minimum 5 minutes
- Virulence : 8
- Effet : État Désorienté, état Nauséeux, dommages étourdissants

Le gaz lacrymogène est un irritant qui affecte les yeux, la peau, les muqueuses en provoquant une sensation de brûlure. Le réel danger est l'inhalation, qui stimule une réponse physiologique de panique : augmentation du rythme cardiaque, souffle court et ainsi de suite. Le gaz lacrymogène devient inerte au bout de deux minutes au contact de l'air.

GAMMA-SCOPOLAMINE

- Vecteur : Injection
- Rapidité : Immédiate
- Durée : (6 – Constitution) × 30 minutes, minimum 30 minutes
- Virulence : 12
- Effet : État Désorienté, état Immobilisé, sérum de vérité (voir description).

Cette substance particulièrement déplaisante, dérivée de la belladone, est un inhibiteur neuromusculaire qui paralyse sa cible. Il fait effet immédiatement provoquant des vertiges, la dilatation des pupilles, la perte de la parole, des délires et la paralysie. L'ensemble de ses effets durent environ une heure. Une fois les premiers effets dissipés, les résidus encore présents dans l'organisme de la victime agissent comme un « sérum de vérité » pendant encore une heure. Réduisez la Volonté de la cible de 3 points (minimum 1) pour le reste de la durée de la toxine.

NARCOJECT

- Vecteur : Injection
- Rapidité : Immédiate
- Durée : (6 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 15
- Effet : Dommages étourdissants

Sédatif assez répandu, le narcoject est principalement utilisé avec des fusils hypodermiques. Il n'a aucun effet secondaire.

GAZ VOMITIF

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : 3 rounds de combat
- Durée : (6 – Constitution) minutes, minimum 1 minute
- Virulence : 9
- Effet : État Désorienté, état Nauséeux

Utilisé pour réprimer des émeutes, ce gaz provoque des nausées et une irrésistible envie de vomir. Le gaz vomitif devient inerte au bout de deux minutes au contact de l'air.

NEURO-STUN (VIII, IX, X)

- Vecteur : Contact
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : (6 – Constitution) × 10 minutes, minimum 10 minutes
- Virulence : VIII 9 ; IX 12 ; X 15
- Effet : État Désorienté, dommages étourdissants

Le Neuro-Stun n'a ni couleur ni odeur. C'est le gaz étourdissant standard pour des situations de maîtrise de

situation en urgence et il en existe différentes concentrations. Le Neuro-Stun VIII devient complètement inerte après dix minutes au contact de l'air ; les Neuro-Stun IX et X deviennent inertes au bout d'une minute.

GAZ POIVRE

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : (8 – Constitution) × 20 minutes, minimum 20 minutes
- Virulence : 11
- Effet : État Aveuglé I, état Désorienté, état Nauséeux, dommages étourdissants

Le gaz poivre est un irritant qui combine le gaz lacrymogène et la capsaïcine, un dérivé d'un ingrédient actif dans le piment rouge, ainsi que d'autres produits chimiques. On l'utilise généralement sous forme d'un spray liquide pour se protéger et dissuader un éventuel agresseur ; cette substance est souvent mêlée à des marqueurs RFID ou d'autres colorants pour identifier les victimes de cette substance. Quelqu'un qui est soumis au gaz poivre ressent une brûlure intense sur toute la surface de la peau exposée à la substance ; cet effet est encore plus prononcé si le produit pénètre dans les yeux, le nez ou la bouche. Les victimes qui sont touchées aux yeux ont du mal à voir et ont du mal à respirer.

SEVEN-7

- Vecteur : Contact
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : (6 – Constitution) × 10 minutes, minimum 10 minutes
- Virulence : 12
- Effet : État Aveuglé I, état Désorienté, état Nauséeux, dommages physiques

C'est un autre gaz sans couleur et sans odeur spécifiquement mis au point pour contourner les mesures de protection chimique. En plus des dommages physiques, une victime du Seven-7 est sujette à des crampes, une nausée et des troubles de la vision. Le Seven-7 s'oxyde et devient inerte après dix minutes d'exposition à l'air.

DROGUES

Les drogues sont des toxines que l'on prend volontairement et vont de la bière aux substances affectant votre humeur et augmentant vos performances. Elles peuvent avoir d'importants effets sur l'humeur et la personnalité d'un individu. Si un personnage est soumis aux effets de drogues de la rue, il ne faut pas l'occulter et privilégier le *roleplay*. Les gens soumis à ces drogues se comportent souvent de manière très différente. Selon la drogue utilisée, ils peuvent manifester une joie délirante ou être complètement abattus. Les drogues peuvent aussi stimuler leur excitation sexuelle avec ou sans une perte de toute

inhibition. Les victimes peuvent devenir paranoïaques et céder à une véritable folie meurtrière. Les drogues ont les mêmes caractéristiques que les toxines.

ALCOOLS

- Vecteur : Ingestion
- Rapidité : 1 minute
- Durée : (8 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 6
- Effet : Réaction -1, Logique -1, Endurance à la douleur (p. 74)

Allant du vin et de la bière jusqu'aux alcools purs et confectionnés de différentes manières pour plaire aux goûts de chacun, l'alcool est consommé dans le monde entier, bien que, de nos jours, il s'agisse plutôt de synthanol, un alcool synthétique souvent utilisé, car la fermentation et le traitement des alcools demandent du temps.

BLISS (EXTASE)

- Vecteur : Inhalation, Injection
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : (6 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 8
- Effet : Réaction -1, Volonté -1, Endurance à la douleur (p. 74)

Narcotique tranquillisant, le bliss est un opiacé synthétisé à partir du pavot. Il doit son nom à la sensation qu'éprouve l'utilisateur. Les joueurs interprétant un consommateur de bliss peuvent privilégier le fait d'utiliser cette drogue pour échapper au quotidien chaotique et déprimant de ce monde.

CRAM

- Vecteur : Ingestion, Inhalation
- Rapidité : 10 minutes
- Durée : (12 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 8
- Effet : Réaction +1, dés d'initiative +1D6

Le cram est un stimulant extrêmement populaire. Quand cette drogue cesse de faire effet, son consommateur subit un sérieux contrecoup et subit 6 cases de dommages étourdissants (auxquels il ne peut pas résister). Les utilisateurs de cram semblent toujours sur le qui-vive jusqu'à paraître totalement paranoïaques. Ils réagissent rapidement, souvent sans même réfléchir, et ils sont sujets à des accès de colère irrationnelle. Il est fréquent aussi qu'ils soient énervés et incapables de rester en place.

DEEPWEED

- Vecteur : Ingestion, Inhalation
- Rapidité : Immédiate
- Durée : (6 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 7
- Effet : Volonté +1, force les personnages Éveillés à percevoir l'astral

Le deepweed est un narcotique dérivé d'une forme d'algue éveillée par les houngans des Caraïbes. C'est une substance très aguichante pour les Éveillés et elle est parfois utilisée pour droguer la cible d'une possession. Le deepweed force tout utilisateur magiquement actif à percevoir l'astral même si l'utilisateur est un adepte sans la capacité de perception astrale. Une fois que ses effets se sont dissipés, le consommateur de deepweed subit un malus de -1 dé pendant la même durée que l'effet initial. La perception astrale forcée n'est pas sans danger, comme attirer l'attention de forces indésirables. On peut illustrer les effets du deepweed en interprétant un personnage qui semble ne pas être totalement présent puisque c'est le cas.

JAZZ

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : Immédiate
- Durée : 10 × 1D6 minutes
- Virulence : 9
- Effet : Réaction +1, dés d'initiative +2D6

Le jazz est un stimulant conçu pour augmenter les capacités des officiers de police ordinaires qui sont confrontés à des samouraïs des rues augmentés. On l'utilise souvent avec un inhalateur ne contenant qu'une seule dose (ou « *popper* »). Quand les effets du jazz se dissipent, l'utilisateur se sent complètement abattu et misérable et il subit l'état Désorienté (p. 56) pendant une durée égale à la Durée de l'effet initial. Le jazz rend les gens aussi nerveux et hyperactifs qu'un enfant de deux ans sous caféine. Jouer un consommateur de jazz revient à interpréter un personnage qui a trop d'énergie à dépenser et bien trop d'énergie pour se concentrer.

KAMIKAZE

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : Immédiate
- Durée : 10 × 1D6 minutes
- Virulence : 10
- Effet : Constitution +1, Agilité +1, Force +2, Volonté +1, dés d'initiative +2D6, Endurance à la douleur (p. 74)

Le kamikaze est un stimulant de combat. Quand ses effets se dissipent, l'utilisateur subit un malus de -1 en Réaction, de -1 en Volonté et l'état Fatigué II pendant le double de la Durée de l'effet de la drogue. Il subit également 6 cases de dommages étourdissants (auxquels il ne peut pas résister).

L'utilisation répétée du kamikaze a un effet destructeur sur le métabolisme du consommateur. De fortes doses peuvent provoquer une forte excitation, des tremblements, une euphorie temporaire et la dilatation des pupilles. Des doses excessives (à la limite de l'overdose) provoquent l'anxiété, des hallucinations et des contractions musculaires incontrôlées. Une dose encore plus forte provoque la mort. Les consommateurs de kamikaze sont presque fous ; ils se sentent insensibles à tout et invulnérables semblant n'avoir aucune considération pour leur bien-être. Ils peuvent être assez distrayants à observer tant que vous ne vous trouvez pas face à eux.

LONG COURS

- Vecteur : Injection
- Rapidité : 10 minutes
- Durée : 4 jours
- Virulence : 11
- Effet : réduit le besoin de dormir.

Combinaison d'hormones de synthèse et d'autres produits chimiques régulant le cerveau, le long cours stimule les fonctions cérébrales et maintient son utilisateur éveillé qui ne ressent plus le besoin de dormir. Un personnage soumis aux effets du long cours peut rester éveillé pendant quatre jours sans subir de malus à cause de la fatigue. Cependant, une fois ce délai écoulé, il perd immédiatement connaissance et dort profondément pendant 8D6 heures. Si le personnage est maintenu éveillé pendant cette période, il subit l'état Fatigué I (p. 56) et il est affecté par des hallucinations et une incapacité à se concentrer. Si une seconde dose de long cours est ingurgitée après que la première a cessé de faire effet, le personnage peut rester éveillé encore (1D6/2) jours, mais il subit l'état Fatigué I. Une troisième dose n'offre qu'une seule journée supplémentaire sans dormir, mais inflige l'état Fatigué II. Une quatrième dose permet de gagner une seule autre journée et inflige l'état Fatigué III. Après ça, les doses supplémentaires n'ont aucun effet et l'utilisateur subit 12 cases de dommages étourdissants (auxquels il ne peut résister) et doit dormir comme cela est indiqué précédemment. Le long cours ne peut maintenir un personnage éveillé après cette période, quel que soit le nombre de doses qu'il prend. Si on le force à se réveiller avec un stim patch, l'état Fatigué III persiste jusqu'à ce qu'il se soit reposé 8D6 heures (il est vraiment dans une sorte de coma).

NITRO

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : 10 × 1D6 minutes
- Virulence : 12
- Effet : Force +2, Volonté +2, Perception +2, dés d'initiative +1D6, Endurance à la douleur (p. 74)

Dangereuse combinaison de drogues puissantes appréciée par les gangers trolls, la nitro est un redoutable stimulant qui peut tuer son utilisateur. Une fois les effets de la drogue dissipés, le sujet subit 9 cases de dommages étourdissants (auxquels il ne peut résister) et subit -2 dés à tous ses tests (y compris ses tests de résistance aux dommages) pendant la même durée. Les utilisateurs de nitro se sentent pleins d'énergie, leur capacité d'attention est réduite et ils parlent constamment (y compris à eux-mêmes).

NOVACOKE

- Vecteur : Inhalation, Injection
- Rapidité : 1 round de combat
- Durée : (10 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 12
- Effet : Réaction +1, Charisme +1, Perception +1, Endurance à la douleur (p. 74)

DISPONIBILITÉ ET COÛT DES TOXINES

TOXINE	DISPO.	COÛT
Gaz lacrymogène/incapacitant	2 (L)	20 ¥
Gamma-Scopolamine	7 (I)	200 ¥
Narcoject	4 (L)	50 ¥
Gaz vomitif	3 (L)	25 ¥
Neuro-Stun VIII	5 (L)	60 ¥
Neuro-Stun IX	6 (L)	60 ¥
Neuro-Stun X	7 (L)	100 ¥
Gaz poivre	–	5 ¥
Seven-7	10 (I)	1000 ¥

DISPONIBILITÉ ET COÛT DES DROGUES

TOXINE	DISPO.	COÛT
Alcools	–	5 ¥ - 500 ¥
Bliss (extase)	2 (I)	15 ¥
Cram	2 (L)	10 ¥
Deepweed	4 (I)	400 ¥
Jazz	2 (L)	75 ¥
Kamikaze	3 (L)	100 ¥
Long cours	–	50 ¥
Nitro	2 (L)	50 ¥
Novacoke	2 (L)	10 ¥
Psyché	–	200 ¥
Zen	3 (L)	5 ¥

Stimulant dérivé de la coca, le novacoke est une drogue sociale hautement addictive. Une fois les effets de la drogue dissipés, le Charisme et la Volonté tombent à 1 pendant une durée égale à celle de l'effet initial.

PSYCHÉ

- Vecteur : Ingestion
- Rapidité : 10 minutes
- Durée : (12 – Constitution) heures, minimum 1 heure
- Virulence : 8
- Effet : Intuition +1, Logique +1

Ce stimulant est particulièrement apprécié par les magiciens et les technomanciens. En plus des effets indiqués ci-dessus, les utilisateurs Éveillés et Émergés ne subissent également qu'un malus de -1 dé à leur réserve de dé pour chaque sort ou forme complexe maintenus (au lieu de -2). Les consommateurs de psyché sont à la fois hyper conscients et détachés, facilement absorbés par des détails et obsédés par certains faits ou problèmes.

ZEN

- Vecteur : Inhalation
- Rapidité : 5 minutes
- Durée : 10 × 1D6 minutes
- Virulence : 7
- Effet : Réaction -2, Volonté +1, -1 dé pour les actions basées sur des attributs physiques

Hallucinogène psychédélique, le zen est très populaire parmi ceux qui veulent échapper à la réalité ou qui veulent entrer en transe. Cela ne vous aidera guère au cours d'un run à moins de l'utiliser contre un adversaire.

MAGIE

USER DE MAGIE POUR LE PLAISIR ET LE PROFIT

Si vous êtes un mage, vous êtes une personne rare. Puissante. Recherchée. Traquée.

Vous pouvez faire des choses que personne d'autre ne peut accomplir, mais il se peut que vous ne sachiez pas complètement contrôler ce pouvoir. Vous avez des capacités dont les autres personnes ne peuvent que rêver, mais en comparaison de celles des individus les plus puissants du monde, ce n'est rien. Cela suffit pour faire de vous une cible, mais peut-être pas pour vous sauver la vie. À moins que vous soyez capable *d'accroître* votre pouvoir.

La science de la magie est, et a été, un sujet longuement discuté dans les salles d'augustes institutions comme le Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy, mais seuls quelques Éveillés ont appris à maîtriser leur art de cette manière. La plupart d'entre eux, particulièrement les shadowrunners, ont appris par essais et erreurs, en se retrouvant dans les ennuis jusqu'au cou et en essayant de s'en sortir grâce à leurs pouvoirs.

Les rues du Sixième Monde sont jonchées des cadavres de ceux qui n'ont pas appris assez rapidement.

Le mana peut être canalisé de différentes manières et ceux qui étudient la magie, que ce soit dans la rue ou dans les laboratoires universitaires, en découvrent régulièrement de nouvelles. Les limites entre les différentes écoles et catégories ne sont pas toujours très claires et comprendre pourquoi un individu peut faire certaines choses avec le mana, mais pas les autres, a poussé à la folie plus d'un professeur de thaumaturgie. Cependant, malgré les incertitudes et les contours flous, le cerveau des métahumains a besoin de classification et d'organisation, voici donc comment les Éveillés utilisent le mana le plus fréquemment.

Sorts : le grand classique. La première chose à laquelle vous pensez quand on parle de magie. Vous agitez les mains, vous prononcez une phrase et, hop, il se produit quelque chose d'impossible. Mais dans le Sixième Monde, vous n'avez pas besoin de gestes, ni de paroles, ni d'ingrédients magiques, vous avez juste besoin de volonté, de connaissances et de la capacité de faire en sorte que cela se produise. Cependant de nombreux lanceurs de sorts, ou sortileros, aiment particulièrement faire des gestes et prononcer des paroles dramatiques, car qui n'apprécie pas de voir des éclairs jaillir de ses doigts ou de projeter un flot d'acide par la bouche ? Et si vous avez rencontré suffisamment de sortileros, vous devriez connaître leur penchant pour le spectaculaire et le dramatique.

Réalité astrale : une des choses que certains lanceurs de sorts, mais pas tous, ont découvert après l'Éveil, c'est qu'ils pouvaient faire bien plus qu'utiliser le mana. En se synchronisant correctement, il était possible de le voir, de discerner les filaments et les vrilles de mana présents dans notre monde. Bien entendu, en faisant cela, le reste de la réalité n'était quasiment plus discernable, mais aujourd'hui, plus que jamais, la vie est une question de compromis. Les experts chargés de donner des noms à ces choses ont rapidement qualifié ce plan d'existence de plan astral puisqu'il ressemblait à un univers dont on avait

longtemps soupçonné l'existence. Découvrir comment obtenir des informations en étudiant ce plan et trouver le moyen d'y projeter sa conscience sont devenues deux compétences magiques fondamentales.

Conjuration : presque inévitablement, toute découverte dans le Sixième Monde s'accompagne d'un ou deux rebondissements. D'abord, on a découvert l'existence du mana, puis on a compris qu'il était possible de le percevoir en altérant légèrement nos sens et enfin on a appris que les métahumains n'étaient pas les seuls à pouvoir s'y projeter. L'univers, ou plus exactement le métavers, regorge d'entités qui capturent l'essence de certains éléments de notre réalité. Notre monde est plein d'animaux, il y a donc des créatures sauvages qui ont été baptisées les esprits des bêtes. Il y a des créatures qui canalisent les anciens éléments fondamentaux qui sont aujourd'hui appelés les esprits de l'air, de l'eau, du feu et de la terre. Puis il y a les esprits qui adoptent le comportement et l'apparence des métahumains pour des raisons qu'ils sont seuls à connaître. De plus, ces esprits ont souvent leur propre plan d'origine et il en résulte un vaste métavers qui, étrangement, donne l'impression que l'univers physique, pourtant infini, est minuscule.

On a récolté de nombreuses informations au sujet de ces métaplans, mais la première chose que doivent savoir les Éveillés est simple : ils regorgent d'esprits qui peuvent être invoqués et contrôlés. Ces esprits sont devenus incroyablement utiles pour de nombreux shadowrunners et incroyablement dangereux pour ceux qui les affrontent. Les corpos, naturellement, n'ont pas raté le train de la sécurité astrale, ce qui signifie que toute installation qui se respecte aura des esprits qui vous y attendent afin de vous mener la vie dure. Ou de l'abréger.

Enchantement : c'est peut-être le domaine de la magie qui a été le plus longtemps convoité par l'humanité. Dans la Grèce antique, Persée était équipé d'une épée et d'un bouclier magiques tandis qu'Ajax et Achille avaient des boucliers magiques pendant la Guerre de Troie. Dans la mythologie sumérienne, Marduk brandissait Imhullu, l'épée du vent, contre Tiamat lors de la création du monde. Et vous avez des amulettes de protection, des glyphes de préservation, des gris-gris, des pierres de chance, des nazars pour se protéger du mauvais œil et bien d'autres choses encore. De nos jours, nous avons des telesmas, des focus et des préparations pour sort pour contenir la magie et parfois la libérer à des moments opportuns.

Pouvoirs d'adepte : pour certains Éveillés, la magie ne se manifeste pas à travers des sorts et des esprits. Elle se déverse dans leur corps et altère leurs muscles, leurs nerfs, leurs os ou leur organisme, développant leurs capacités au-delà des normes humaines. Ils peuvent être plus forts, plus rapides ou même plus séduisants. Ils peuvent développer leurs sens bien au-delà de ce que certains d'entre nous parviennent à faire avec des implants cybernétiques. Ils sont surhumains, ce qui signifie qu'ils sont tout ce dont nous avons toujours rêvé et tout ce que nous redoutons.

Voilà ce que fait la magie. Comment ? C'est à cette question que va répondre le reste du chapitre.

ACTIONS MAGIQUES

ACTIONS MINEURES	ACTIONS MAJEURES
Activer (Désactiver) un focus (I) (p. 157)	Bannir un esprit (I) (p. 151)
Déclencher une préparation (I) (p. 152)	Contrer un sort (L) (p. 146)
(Commande)	Invoquer un esprit (I) p. 150)
Commander un esprit (I) (p. 151)	Lancer un sort (I) (p. 135)
Modifier sa perception (I) (p. 162)	Purifier (I) (p. 162)
	Se manifester (I) (p. 163)
	Se projeter dans l'astral (I) (p. 162)

BASES DE LA MAGIE

COMPÉTENCES

Les principales compétences dont ont besoin les Éveillés sont Sorcellerie, Conjuration et Enchantement ; Astral est aussi utile sur le plan astral, que cela soit pour lire les auras ou combattre des entités astrales. Les trois compétences magiques sont associées à l'attribut Magie tandis qu'Astral est associé à Intuition. Un très grand nombre d'actions magiques ciblent d'autres personnages ou entités d'une manière ou d'une autre, ce qui implique que la plupart des tests sont opposés.

ACTIONS

La table **Actions magiques** liste l'ensemble des actions liées à la magie et indique où trouver le détail des règles correspondantes.

DRAIN

La magie est épuisante. Plus ce que vous voulez en faire est ambitieux, plus vous en subirez le contrecoup. Ceci est représenté par le concept de Drain, les dommages auxquels un personnage Éveillé doit résister après avoir canalisé la magie. Par défaut, le Drain inflige des dommages étourdissants, mais dans certaines conditions ces dommages peuvent être physiques. Ces conditions sont décrites dans les parties consacrées au **Lancement de sorts**, à la **Conjuration**, aux **Adeptes** et à l'**Enchantement**.

Nombre d'Éveillés s'entraînent pour supporter la fatigue induite par le lancement d'un sort et ils y résistent souvent de mieux en mieux avec l'expérience. Les dés lancés pour résister au Drain varient en fonction de la tradition de chaque Éveillé. Ces individus ont une réserve de dés égale à (attribut de la tradition) + Volonté et ils réduisent les dégâts du Drain de 1 point par succès obtenu jusqu'à un minimum de 0. Les dommages du Drain ne peuvent être soignés autrement qu'en se reposant, ce qui signifie que la magie et les médikits ne servent à rien. L'Atout, cependant, peut être utilisé pour récupérer des dommages du Drain.

TRADITIONS

La magie dans le Sixième Monde est très individuelle. Chaque adepte, lanceur de sorts, conjurateur, mage et autre, apprend à faire s'écouler le mana d'une certaine manière et a ses propres techniques pour affiner son focus mental afin de l'aider à être le plus efficace possible. Cela signifie que même si les mots et les gestes ne sont pas nécessaires pour faire de la magie, certains peuvent tout de même les utiliser, car cela les aide à se concentrer.

Les gens abordent également la magie en fonction de leurs idées préconçues et de la manière dont ils voient le monde. C'est naturel ; chaque individu filtre constamment les informations qu'il reçoit à travers le prisme de ses expériences et de ses croyances pour avoir un contexte

afin de comprendre son univers. De nombreuses choses influent sur ce filtre, y compris la culture dans laquelle un individu est élevé, mais aussi celles qu'il découvre au cours de sa vie, auxquelles il est sensible et qui lui permettent de donner un sens à ce monde.

Dans le royaume de la magie, ces filtres sont généralement appelés des **traditions**. Une tradition est vitale pour les Éveillés qui apprennent à canaliser et à interagir avec le mana. Si vous percevez le monde avec une tradition religieuse, vous pouvez intégrer la magie à cette manière de voir les choses et considérer que la magie est le reflet ou non de la volonté divine. En étant originaire par exemple d'une ancienne culture, comme celle des Igbos du Nigéria ou des Sioux d'Amérique du Nord, d'innombrables récits et coutumes vous auront enseigné comment la magie s'intègre au monde, et en découvrant ce qu'elle est capable de faire, vous continuerez à l'utiliser dans ce cadre.

Et puisque le Sixième Monde abrite une large variété de cultures et de croyances, il recèle également une grande variété de traditions. Dans ce livre de règles, nous en abordons deux que l'on peut considérer comme les traditions fondamentales qui reflètent les deux principales manières de comprendre la magie : la tradition hermétique et la tradition chamanique. Il existe d'autres traditions, de nombreuses autres, et elles jouent toutes un rôle dans la manière dont les Éveillés interagissent avec le mana.

Chaque tradition possède un attribut de tradition qui est utilisé dans différentes circonstances allant de la résistance au Drain jusqu'à la détermination du Score Offensif astral.

CHAMANISME

ATTRIBUT DE TRADITION : CHARISME

Le chamanisme a un message qu'il aimerait faire passer concernant l'hermétisme et le plus souvent, c'est en brandissant un majeur. Les adeptes du chamanisme trouvent à la fois amusante et exaspérante la manie des hermétiques de tout vouloir caser dans une sorte de hiérarchie froide et calculée. Eux préfèrent légèrement modifier un vieux dicton en affirmant qu'écrire au sujet de la magie revient à danser pour évoquer l'architecture. La magie est faite pour être ressentie et vécue, pas étudiée dans des laboratoires austères et des salles de classe assommantes. Ils stipulent que le concept même de traditions différentes prouve qu'il y a une approche individuelle de la magie et ils estiment que les équations froides de l'hermétisme ne peuvent rendre compte de la variété des différentes expressions de la magie.

Les partisans de la tradition chamanique pensent que la magie ne doit pas être mise sous verre, mais ressentie et pratiquée comme un art. Si parfois cela mène à des résultats incohérents ou à des blessures accidentelles, eh bien, c'est ce qui se produit dans les domaines de l'art, de l'amour et dans de nombreux autres aspects de la vie. Aussi pourquoi les choses seraient-elles différentes avec la magie ?

Les hermétiques ont tendance à considérer les chamans comme des individus désordonnés et indisciplinés et c'est exactement ce qu'apprécient ces derniers.

HERMÉTISME

ATTRIBUT DE TRADITION : LOGIQUE

Les interprétations de l'hermétisme ont évolué au fil des siècles, mais les croyances des hermétiques du Sixième Monde reposent sur un point fondamental : bien que la magie ne soit pas complètement comprise, elle est compréhensible. Les fidèles de cette tradition ont une approche scientifique de la magie, organisant de manière rigoureuse chacune de leurs procédures expérimentales et chacun de leurs tests en laboratoire pour mieux comprendre les fondements de la logique. Il n'est pas étonnant que les facultés des principales universités thaumaturgiques du monde regorgent de mages hermétiques.

Les hermétiques considèrent qu'ils font partie d'une longue et fière tradition qui tente de comprendre et de manipuler les lois fondamentales du monde. Ils ne manquent pas de souligner que les recherches alchimiques d'Isaac Newton lui ont pris beaucoup plus de temps que ses travaux sur la physique et que des gens comme John Dee et Aleister Crowley, qui avaient été marginalisés dans les milieux universitaires, ont vu leur réputation grandement s'améliorer après l'Éveil. Puisque les hermétiques pensent comprendre la magie, ils estiment constituer le milieu académique le plus important puisque tous les autres domaines de connaissances ne sont enracinés que dans ce monde. Cela contribue à leur réputation d'individus snobs et arrogants, une réputation qu'ils ont tendance à accepter en affirmant qu'il ne s'agit pas d'arrogance à partir du moment où vous pouvez appuyer vos prétentions sur des faits.

IDENTIFIER LA MAGIE

Dans certaines circonstances, la magie veut désespérément être reconnue pour ce qu'elle est. Une boule de feu éclatante, un éclair spectaculaire, le mage qui les lance veut que ces sorts infligent des dégâts, mais il veut aussi qu'ils soient effrayants et intimidants. Mais ce n'est pas toujours le cas. La plupart du temps, la magie fonctionne mieux quand on a du mal à la percevoir. L'illusion qui provoque la mystification, le sort d'invisibilité qui permet de se dissimuler, le sort mana subtil qui assomme des adversaires avant qu'ils comprennent ce qui se passe. Tout cela nécessite une certaine finesse. Aussi, comment savoir que vous êtes soumis aux effets de la magie et, c'est le plus important, comment savoir qu'on est sur le point de l'utiliser contre vous ?

Votre meilleure et votre première ligne de défense face à la magie, ce sont les autres Éveillés. Le sort qui est caché dans le monde physique est généralement visible dans l'astral comme une lanterne ou un commlink réglé sur sa fonction éclairage ou toute autre source de lumière que vous pouvez imaginer. Un membre de votre équipe qui peut voir l'astral vous offre un avantage considérable dans le domaine de la perception de la magie.

Cependant, ce n'est en rien une garantie. Pour chaque action, il existe une réaction égale et inverse, aussi, pour chaque méthode permettant d'obtenir une information, il existe un moyen de la cacher. N'avoir aucune stratégie pour percevoir l'astral est stupide ; se contenter de cette seule méthode pour percevoir la magie est dangereux.

Alors, à quoi devez-vous faire attention pour savoir si de la magie a été libérée ? Voici quelques astuces :

Sachez comment le monde fonctionne et ce qui ne cadre pas avec ce fonctionnement : le meilleur moyen de remarquer quelque chose d'anormal, c'est de comprendre ce qui est naturel afin de mieux identifier les anomalies. Le Sixième Monde est, bien évidemment, un endroit extrêmement complexe dans lequel ce qu'on peut

considérer comme normal peut parfois s'avérer surprenant et étrange. Cependant, en vous montrant attentif, vous pourrez savoir que quelque chose cloche. Ne venez-vous pas de voir passer dans ce night-club une nuée de pixies laissant derrière elles des traînées brillantes ? Ainsi va le monde. Ne venez-vous pas de voir un centaure débouler sur la I-5 dans une Hyundai Shin-Hyung ? C'est probablement une illusion, Hyundai n'a pas encore produit de modèle de ce type adapté aux centaures. Observer attentivement aide toujours.

Trouvez le point d'origine : un des principaux aspects du Sixième Monde, c'est que la vaste majorité des sorts requièrent que le lanceur voie ses cibles. Aussi, si vous voyez des choses bizarres et que vous n'êtes pas tout à fait certain qu'il s'agisse de magie, tentez de déterminer le cœur du phénomène. Puis essayez de voir s'il y a quelqu'un qui se trouve en son centre et qui balaie toute la zone pour s'assurer d'avoir tout ce qu'il souhaite dans son champ de vision. Dans ce cas, ce que vous observez est probablement de la magie et l'individu au cœur du phénomène est sans doute le lanceur de sorts.

N'oubliez pas que, parfois, ils font des gestes : les gestes sont-ils nécessaires pour utiliser la magie ? Non. Est-ce que des gens y ont encore recours ? Bien entendu. Observez bien les mains et les doigts. S'il y en a qui bougent, c'est que vous avez probablement trouvé le lanceur de sorts.

INFORMATIONS DE JEU

Remarquer la magie nécessite un test de Perception + Intuition ; le seuil est le rang de Magie de la personne observée auquel on soustrait la Valeur de Drain de l'action magique entreprise ou le Potentiel de la préparation. Si l'action n'inflige pas de Drain, considérez la Valeur de Drain comme nulle, à l'exception du contresort, pour lequel la Valeur de Drain du sort contré est utilisée. Notez que cela ne s'applique que pour remarquer la magie dans le monde normal ; sur le plan astral, c'est plus facile, mais ce sujet sera abordé plus tard.

MAGIE, TECHNOLOGIE ET RÉSISTANCE

La magie et la technologie n'ont jamais fait bon ménage. Pourquoi ? Allez demander à un professeur du MIT&T quand vous aurez un peu de temps à tuer, vous en apprendrez plus sur la nature du mana, mais vous n'obtiendrez pas une réponse claire. Que l'on comprenne ou non le pourquoi de cette opposition, elle existe et elle joue un rôle fondamental pour définir la manière dont les Éveillés se comportent.

Un des effets majeurs, c'est que les personnages Éveillés évitent le cyberware et le bioware. Ces choses réduisent leur Essence, ce qui limite une partie de leurs capacités de canalisation du mana. Ce que veulent éviter la plupart des Éveillés.

L'autre effet majeur, c'est que plus il y a de technologie et d'artifices dans un objet, plus il est difficile qu'il soit affecté par la magie. C'est ce que l'on appelle la Résistance d'objet qui permet souvent de déterminer le degré de réussite d'un sort lancé sur des objets. Basez-vous sur la table **Résistance d'objet**, ci-dessous, pour définir cet indice.

RÉSISTANCE DES OBJETS

CATÉGORIE D'OBJETS	INDICE
Objets naturels	3
Arbres, rochers, terre, bois, métaux travaillés à froid manuellement, eau non traitée	
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie	6
Brique, verre, cuir, papier, plastiques simples	
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie	9
Plastiques avancés, alliages, béton, équipements électroniques, armes à feu, senseurs	
Objets hautement transformés	15+
Commlinks, cyberdecks, drones, véhicules, déchets toxiques complexes, Cheez-Bitz	

ACTIONS D'ATOUT

Tout personnage peut utiliser les actions et les bonus d'Atout standards (voir Utiliser les points d'Atout, p. 50) en effectuant un test en lien avec la Magie. En plus de cela, les Éveillés peuvent utiliser les options d'Atout suivantes :

- **Lancement de sort rapide (4 points d'Atout, action mineure) :** vous pouvez lancer un sort en une action mineure.
- **Détection étendue (2/3/4 points d'Atout, bonus, avant le jet) :** vous pouvez augmenter la portée d'un sort de détection. La portée est multipliée par 2 pour 2 points d'Atout, par 4 pour 3 points d'Atout et par 8 pour 4 points d'Atout.
- **Résistance au Drain (1 point d'Atout, bonus, avant le jet) :** vous pouvez augmenter votre rang de Magie de 1 dans le but de déterminer si le Drain d'une action magique est physique ou étourdissant.

LOGES MAGIQUES

Certains adeptes de la Wicca ont des cercles de magie, les Pueblos utilisent des kivas et les mages hermétiques des bibliothèques. Tous ces éléments peuvent jouer le rôle de loges magiques, des endroits où les Éveillés peuvent concentrer leur pouvoir et focaliser leurs énergies afin d'accomplir différentes tâches magiques.

Une loge magique est un espace de la taille d'une petite salle qui est entièrement consacré à la pratique de la magie et qui reflète la tradition de son utilisateur. Les murs y sont couverts d'éléments qui ne sont pas de simples décorations, ce sont des objets qui ont une signification et qui aident le propriétaire à se concentrer pour focaliser sa magie et son énergie mentale.

On peut utiliser une loge magique pour :

- *Apprendre des sorts* (p. 134)
- *Dresser une barrière mana* (p. 164)
- *Utiliser la magie rituelle* (p. 147)

L'énergie dont la loge dispose pour ces deux fonctions, déterminant aussi son coût, est définie par la Puissance de la loge. Les personnages peuvent créer une loge temporaire avec des réactifs (voir p. 156) ou ils peuvent en faire une permanente. Pour cela, il vous faut des matériaux pour loge magique (qui coûtent Puissance × 500 nuyens) appropriés à votre tradition. Une fois que vous avez les ingrédients, il faut trouver un espace (comme votre appartement ou une grotte en pleine nature ou un tunnel

d'égout abandonné), un endroit où vous pourrez passer du temps et où vous serez en sécurité sans attirer l'attention. Puis vous devez passer un nombre de journées égal à la Puissance de la loge pour installer les composants physiques, façonner sa forme astrale, ériger des barrières et l'harmoniser à votre aura. Une fois que vous avez terminé, votre loge est constituée et active. Une loge magique active agit comme une barrière mana (p. 164) et partage votre signature astrale.

Une loge n'est pas conçue pour être transportable. Si vous voulez la déplacer, il vous faut un jour pour la démonter et la transformer à nouveau en matériaux pour loge magique ; vous pouvez alors la reconstruire ailleurs. Si vous voulez améliorer votre loge, il suffit d'ajouter de nouveaux matériaux aux éléments déjà existants et d'y consacrer un nombre de journées égal à la Puissance finale que vous voulez pour votre loge (pas uniquement la différence entre l'ancienne valeur de Puissance et la nouvelle).

APPRENTISSAGES MAGIQUES

De nouveaux sorts (qui permettent aussi de faire des préparations alchimiques) et rituels peuvent être appris en étudiant des formules de sort ou en trouvant un mentor (soit un esprit, soit un autre Éveillé) pour vous les enseigner. Certains magiciens peuvent avoir la chance de disposer d'une bibliothèque de parchemins et de grimoires dont ils ont hérité. Ils peuvent aussi avoir un Éveillé dans leur famille qui peut leur enseigner de nouveaux sorts. Pour les autres Éveillés, il existe des communautés dans la Matrice telles que SpellSource et Magicknet qui disposent de collections de formules pour différentes traditions. Ces réseaux sont généralement financés par une ou plusieurs corporations, ce qui signifie que pour y avoir accès vous aurez besoin d'un SIN légal et d'une licence pour pratiquer la magie. Ou des faux de qualité ! Les magiciens établis enseignent parfois leur art à des magiciens sans licence, œuvrant dans cette zone grise afin de gagner quelques nuyens de plus en transmettant leurs connaissances à des individus moins expérimentés qu'eux.

Si vous voulez apprendre seul, vous pouvez acheter une formule de sort ou de rituel (les prix sont indiqués sur la table **Articles magiques**, p. 171). Si vous voulez des enseignants vivants en chair et en os, leurs tarifs sont généralement d'environ (compétence Influence × coût de la formule) nuyens ; c'est très cher, mais généralement ça vaut chaque nuyen investi. Quoi qu'il en soit, vous aurez besoin d'une loge magique de votre tradition (voir p. 131).

Une fois que vous avez accès à une loge magique et soit à une formule, soit à un professeur pour le sort ou le rituel que vous désirez connaître, vous êtes prêt à l'apprendre. Le temps nécessaire pour apprendre le sort ou le rituel est d'une semaine (voir p. 70).

Si vous avez un professeur, il peut réduire ce temps avec un test d'Enseignement en suivant les règles décrites p. 103. Tous les malus de blessures s'appliquent ainsi que ceux pour les sorts maintenus, les mauvaises conditions d'apprentissage et ainsi de suite. Si la formule ou votre professeur n'est pas de la même tradition que vous, l'enseignant subit un malus de -4 dés à son test d'enseignement.

À la fin de la période d'étude, dépensez 5 points de Karma pour apprendre la formule du sort (qui permet aussi de faire des préparations alchimiques) ou du rituel.

Pendant que vous apprenez votre sort, vous devez consacrer huit heures par jour à cette étude sinon vous échouez et vous devez tout recommencer. Dans ce cas, vous ne dépensez pas de points de Karma, mais l'argent que vous avez éventuellement payé pour votre instruction est bel et bien dû et dépensé.

SORTS

Quand on leur parle de magie, les gens pensent tout d'abord aux sorts. Les sorts constituent le processus par lequel la magie se manifeste, sa canalisation en un effet qui modifie le monde ou vous évite d'être remarqué. Voici comment ils fonctionnent.

LANCER DES SORTS

Lancer un sort est une action majeure qui se déroule en quatre étapes principales (auxquelles les sorts de combat ajoutent une étape supplémentaire de gain d'Atout) :

- Choisir la cible ;
- Ajuster le sort ;
- Effectuer un test de Lancement de sorts (Sorcellerie + Magie) ;
- Encaisser le Drain.

CHOISIR LA CIBLE

La première étape est de choisir la ou les cibles. Le magicien doit être capable d'établir un lien mystique avec sa cible, ce qui nécessite de la voir ou de la toucher, selon les sorts.

La cible doit se trouver dans le même plan d'existence que le magicien : un magicien sur le plan physique ne peut jeter des sorts que sur des cibles présentes dans le monde physique, et un magicien en projection astrale ne peut jeter des sorts que sur des cibles présentes dans le monde astral. Les créatures de nature duale, tout comme les magiciens en perception astrale, sont présentes dans les deux plans et peuvent donc lancer des sorts sur des cibles dans les deux plans. La réciproque est également vraie : ils peuvent être pris pour cible depuis les deux plans.

Les sorts mana ne peuvent être lancés que sur des cibles ayant une composante astrale, ce qui est le cas de tous les êtres vivants, mais ils ne peuvent pas cibler des objets ou des véhicules. À l'inverse, les sorts physiques peuvent être lancés sur des cibles vivantes comme inanimées, mais ne fonctionnent que sur le plan physique.

AJUSTER LE SORT

Ajuster un sort n'est pas toujours nécessaire et parfois même impossible. Un magicien peut effectuer autant d'ajustements que son rang le plus élevé entre Magie et Sorcellerie :

Amplification : uniquement pour les sorts de combat. Pour chaque point de dommages de base que le lanceur veut ajouter à un sort de combat, augmentez le Drain pour le lancer de 2 points.

Extension de zone : les sorts affectant une zone ont un effet de base limité à une sphère de deux mètres de rayon. Pour chaque augmentation de 2 mètres de ce rayon, augmentez le Drain pour le lancer de 1 point.

EFFECTUER LE JET DE LANCEMENT DE SORTS

Le test de Lancement de sorts s'effectue avec Sorcellerie + Magie ; le nombre de succès nécessaire et/ou le test opposé requis sont indiqués dans la description du sort (p. 135).

ENCAISSER LE DRAIN

Chaque sort a une Valeur de Drain qui peut être augmentée par les ajustements effectués par le lanceur. Le lanceur de sorts effectue un test de Volonté + son attribut de tradition (Logique pour les mages hermétiques et Charisme pour les chamans). Chaque succès réduit la Valeur de Drain de 1, potentiellement jusqu'à l'annuler. Si les dommages après le test de résistance sont supérieurs au rang de Magie du lanceur de sorts, les dommages sont physiques, sinon ils sont étourdissants. Les dommages du Drain ne peuvent être soignés que par la récupération naturelle (p. 125), ou en dépensant de l'Atout (p. 50).

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts dans *Shadowrun* ont les éléments suivants :

Catégorie : les sorts dans Shadowrun sont répartis en cinq catégories : Combat, Détection, Santé, Illusion et Manipulation. Puisque les sorts d'une même catégorie ont des points communs, ils sont classés ensemble.

Portée : la portée peut être au **Contact**, ce qui signifie que la cible doit être touchée pour que le sort fasse effet (pour toucher une cible récalcitrante, utilisez la règle des attaques pour toucher uniquement, p. 116). Ce test de combat ne consomme pas d'action majeure supplémentaire, mais en cas d'échec, le magicien doit néanmoins résister au Drain en considérant que le sort a été lancé sans aucun succès) ; **LdV**, ce qui signifie que le lanceur de sort doit avoir une ligne de vue physique sur sa cible (les lentilles optiques comme les jumelles comptent pour définir une ligne de vue physique, les effets magiques et les images digitalisées comme les lunettes de vision thermographique ne comptent pas) ; **LdV (Z)** signifie que le sort a une portée égale à la ligne de vue, mais aussi une zone d'effet qui se concrétise sous la forme d'une sphère de 2 mètres de rayon ; **Spéciale**, ce qui signifie que la portée est définie dans la description du sort.

Durée : définit combien de temps le sort a un effet. La durée est soit **Instantanée (I)**, ce qui signifie qu'il fait effet puis se dissipe ; soit **Maintenue (M)**, ce qui signifie que l'effet dure tant que le lanceur de sorts le maintient (cesser de maintenir un sort ne nécessite aucune action, le sort cesse tout simplement d'agir) ; **Limitée (L)**, ce qui signifie que le sort peut être maintenu un certain temps, mais pas au-delà tout en sachant qu'on peut l'interrompre avant si on le souhaite ; et **Permanente (P)**, ce qui signifie que l'effet ne se dissipe pas et reste actif sans que le lanceur ait besoin de faire un effort ou de se concentrer, le sort fait désormais pleinement partie du

COÛTS DE MAINTIEN

La magie est épuisante et demande une forte concentration aussi si vous essayez de maintenir un sort en faisant autre chose il y aura un prix à payer en raison de l'énergie et de la concentration nécessaires pour maintenir ce sort. À chaque fois qu'un magicien maintient un sort, il subit un malus de -2 dés pour tout test d'action par sort maintenu.

LANCEMENT DE SORTS INDIRECTS

Cass Wandering Horse a joué le jeu aussi longtemps qu'il le pouvait, mais les négociations ont échoué et il est temps de lancer une Sphère de feu. Il va bien falloir que ces imbéciles comprennent.

Quand c'est au tour de jouer de Cass, il décide où ira la Sphère de feu. Il y a deux agents de sécurité dans un groupe et deux autres proches l'un de l'autre avec un troisième qui n'est pas très éloigné. Une déflagration de deux mètres de rayon permettrait d'englober l'un des deux groupes, mais Cass pense pouvoir toucher un autre garde avec un effet d'Extension de zone et c'est donc ce qu'il fait. Puisque cela ajoute un point à la Valeur de Drain, il décide de ne pas augmenter les dommages du sort. Il ne veut pas qu'une simple Sphère de feu le mette KO.

Les cibles choisies, Cass calcule son Score Offensif. Il est un chaman avec 6 en Magie et un Charisme de 5 aussi son Score Offensif en lançant le sort est de 11. Le Score Défensif le plus élevé dans le groupe qu'il cible est de 8 ; la différence est de 3 aussi aucun Atout n'est attribué. Il est temps de lancer les dés !

Cass lance Sorcellerie 5 + Magie 6 et avec ces 11 dés, il obtient 5 succès. Le MJ effectue le test pour les trois défenseurs et obtient 3 succès. Cass les a touchés tous les trois.

Les dommages de base sont égaux au rang de Magie de Cass divisé par deux et une Sphère de feu inflige des dommages physiques, les gardes subissent donc 3P. Il a obtenu 2 succès nets et les dommages sont donc augmentés à 5P. Les gardes effectuent un test avec leur rang de Constitution (qui est de 3) et obtiennent 2 succès. Cela signifie qu'ils subissent tous des dommages égaux à 3P.

La Sphère de feu inflige l'état Enflammé à toutes les cibles blessées avec une valeur égale aux succès nets ; aussi les trois gardes ont désormais l'état Enflammé 2. S'ils n'éteignent pas le feu, cet état leur infligera des dommages supplémentaires.

Maintenant il est temps pour Cass de payer le prix de sa Sphère de feu. La Valeur de Drain de base est de 6 et avec l'effet Extension de zone elle est de 7. Cass a un Charisme de 5 et une Volonté de 5 aussi il lance 10 dés. Avec seulement 3 succès, il peut potentiellement encaisser 4 points de dommages étourdissants, ce qu'il préfère éviter. Il dépense 2 points d'Atout pour relancer des dés et obtient un succès supplémentaire pour un total de 4 succès ; les dommages qu'il encaisse sont réduits à 3 points. Ça fait mal, mais le feu qui ravage ses adversaires leur fera beaucoup plus mal.

monde. Maintenir un sort M ou L impose des pénalités, comme indiqué dans l'encart **Coûts de maintien**.

Déplacement de zone (sorts maintenus uniquement) : le lanceur peut déplacer la zone affectée par un sort maintenu vers une autre zone située à portée du sort. La possibilité de déplacer la zone d'effet est indiquée dans la description du sort. Ce déplacement nécessite une action mineure qui peut intervenir n'importe quand (libre) et ne provoque pas de Drain supplémentaire.

Type : le type est soit M (pour Mana), soit P (pour Physique), ce qui influe sur les cibles potentielles, tel que décrit dans l'étape 1 : choisir la cible.

Valeur de Drain (VD) : c'est la valeur de base à laquelle le lanceur de sorts doit résister pour éviter de subir le Drain. Elle peut être augmentée si le lanceur ajuste son sort avec une Amplification ou une Extension de zone.

Ce sont les caractéristiques de chaque sort ; il peut y avoir d'autres caractéristiques dans chaque catégorie qui sont décrites dans la présentation de cette catégorie.

SORTS DE COMBAT

Pour le dire simplement, les sorts de Combat servent à faire mal. Ce sont ceux que vous lancez pour effrayer vos ennemis, leur faire perdre connaissance ou les tuer.

Le lancement des sorts de Combat comporte une étape supplémentaire juste après le choix des cibles : l'attribution d'Atout.

ATTRIBUTION DE L'ATOUT

Une fois les cibles connues, comparez le Score Offensif au Score Défensif pour savoir si le lanceur de sorts gagne de l'Atout. Dans le cas de cibles multiples, le lanceur de sorts gagne un point d'Atout si son Score Offensif est supérieur d'au moins quatre points au Score Défensif le plus élevé de ses cibles. À l'inverse, chaque cible dont le Score Défensif est supérieur d'au moins quatre points au Score Offensif du lanceur de sort gagne un point d'Atout. Le Score Offensif du lanceur de sorts est égal à Magie + son attribut de tradition ; le Score Défensif se calcule normalement et dépend du fait que le défenseur soit sur le plan matériel ou sur le plan astral (voir p. 164).

Il y a deux principaux types de sorts de Combat : Les sorts **directs** et les sorts **indirects**.

SORTS DE COMBAT DIRECTS

Pour les sorts de Combat directs, vous manipulez le mana pour affecter directement vos cibles, les dommages étant *infligés* par la magie pure. Dans le cas des sorts de zone, cela signifie que seules les cibles que vous pouvez voir sont affectées par le sort. Quand vous lancez un sort de Combat direct, effectuez un test de Sorcellerie + Magie opposé à Volonté + Intuition de la cible. Les succès nets sont des dommages et sont ajoutés aux dommages d'Amplification choisis par le lanceur. On ne résiste pas aux dommages des sorts de combat directs. En cas d'égalité, les dommages d'Amplification sont infligés. En revanche, si la cible obtient plus de succès que le lanceur, aucun dommage n'est appliqué.

SORTS DE COMBAT INDIRECTS

Plutôt qu'utiliser la magie directement contre une cible, les sorts de Combat indirects produisent un effet qui inflige les dommages en embrasant une Sphère de feu, par exemple, ou en projetant un éclair. Dans le cas des sorts de zone, cela signifie que tout ce qui est présent dans l'aire d'effet sera affecté, que vous le voyiez ou non. Quand vous lancez un sort de Combat indirect, effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Réaction + Volonté. Si le lanceur obtient autant ou plus de succès que la cible, le sort prend effet et inflige des dommages égaux à la moitié (arrondie au supérieur) de la Magie du lanceur + les succès nets + les dommages d'Amplification. Si la cible obtient plus de succès que le lanceur, alors elle ne subit aucun dommage. Le lanceur doit résister au Drain normalement dans les deux cas de figure. Les cibles effectuent un test avec leur Constitution pour résister aux dommages comme pour un combat physique. Les sorts de Combat indirects s'accompagnent souvent d'effets élémentaires (p. 113)

En plus de leurs autres caractéristiques, pour les sorts de Combat sont indiqués les types de dommages infligés : Étourdissants (E) ou Physiques (P).

ÉCLAIR DE FORCE
(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	4	P

SPHÈRE DE FORCE
(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	5	P

Version plus extrême de Frappe à distance, Éclair de force inflige à une cible des dommages physiques ; Sphère de force fait la même chose, mais dans une zone.

ÉCLAIR ÉTOURDISSANT
(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	M	I	3	E

SPHÈRE ÉTOURDISSANTE
(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	M	I	4	E

Parfois, vous avez besoin de vous montrer un peu plus subtil. Ces sorts canalisent le mana de manière à étourdir leurs cibles. Éclair étourdissant n'affecte qu'un seul individu tandis que Sphère étourdissante est un sort à effet de zone.

ÉCLAIR MANA
(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	M	I	4	P

SPHÈRE MANA
(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	M	I	5	P

Un sort essentiel qui permet de modeler le mana pour briser des crânes. Qui peut nier la pureté de cette magie ? Éclair mana n'affecte qu'un seul individu tandis que Sphère mana est un sort à effet de zone.

FLOT ACIDE
(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	5	P, Spécial

VAGUE TOXIQUE
(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	6	P, Spécial

Ces sorts projettent de l'acide sur leurs cibles, infligeant des dommages immédiats ainsi que des dommages Chimiques (p. 114) et en soumettant les cibles à l'état Corrodé (p. 55) avec un indice égal aux succès nets du test de Lancement de sorts. Flot acide n'affecte qu'une cible tandis que Vague toxique est un sort à effet de zone.

FOUDRE
(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	5	P, Spécial

SPHÈRE DE FOUDRE
(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	6	P, Spécial

C'est ce que les divinités comme Zeus ou Thor utilisaient pour châtier ceux qui suscitaient leur courroux, ce qui signifie donc que ça devrait vous convenir parfaitement. Foudre n'affecte qu'une seule cible tandis que Sphère de foudre est un sort à effet de zone. Les deux sorts infligent des dommages élémentaires d'Électricité (p. 114), imposant l'état Électrocuté (p. 56) pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets du test de Lancement de sorts.

FRAPPE À DISTANCE
(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	3	E

DÉFLAGRATION
(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	4	E

Petit sort très fourbe ; la magie ne touche pas la cible, mais agit sur l'air pour donner le coup. C'est une véritable démonstration de la puissance d'érosion du vent

appliquée à la tête de la cible. Frappe à distance cible un seul individu à la fois tandis que Déflagration est un sort à effet de zone.

LANCE DE GLACE
(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	5	P, Spécial

TEMPÊTE DE GLACE
(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	6	P, Spécial

Quand tous les agents de sécurité corporatistes auxquels vous vous heurtez commencent à porter des sous-vêtements ignifuges, il est temps de changer un peu et d'utiliser un autre extrême dans le domaine des températures. Ces sorts affectent leurs cibles avec un froid glacial en infligeant des dommages élémentaires de Froid (p. 114) et imposent l'état Frigorifié (p. 56) pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets du test de Lancement de sorts. Lance de glace n'affecte qu'un seul individu tandis que Tempête de glace est un sort à effet de zone.

TRAIT DE FEU
(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	5	P, Spécial

SPHÈRE DE FEU
(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	6	P, Spécial

Un classique. Quand vous songez à blesser des gens avec la magie, la première chose qui vous vient à l'esprit c'est d'utiliser le feu. Ce sont les sorts qui peuvent vous le permettre. Trait de feu n'affecte qu'un individu à la fois tandis que Sphère de feu est un sort à effet de zone. Les deux sorts infligent des dommages élémentaires de Feu (p. 114) et imposent l'état Enflammé (p. 56) avec un indice égal aux succès nets obtenu au test de Lancement de sorts.

SORTS DE DÉTECTION

SUCCÈS NET	RÉSULTATS
1	Informations générales sans détails
	Exemples : deux formes de vie présentes, c'est un appareil médical, une sorte de sort est actif
2	Plus d'informations sur la forme et la fonction sans détails précis
	Exemples : les deux formes de vie sont animales, c'est un outil de diagnostic, c'est un sort d'Illusion
3	Plus de détails sur les éléments détectés
	Exemples : les animaux sont des chiens, l'appareil effectue un scan interne pour repérer d'éventuelles blessures, c'est un sort de Confusion de masse
4	Des détails précis sont fournis, dont d'éventuelles émotions et fonctions
	Exemples : les chiens sont en colère et affamés, l'appareil ne semble qu'en partie fonctionnel, le sort a été lancé par un puissant lanceur de sorts

SORTS DE DÉTECTION

Cette catégorie de sorts sert à amplifier vos sens, à en améliorer un pour qu'il soit plus affûté ou pour le projeter à grande distance ou à travers un obstacle, afin d'obtenir des informations autrement inaccessibles. Pour les sorts de Détection, le test de Sorcellerie + Magie est opposé à Constitution + Volonté quand les cibles sont dotées d'une conscience, à la Résistance d'objet quand ce n'est pas le cas.

Les informations obtenues grâce à des sorts de Détection sont basées sur la table **Sorts de Détection**.

Les sorts de Détection sont généralement lancés sur un sujet qui peut être le lanceur de sorts (Portée : Contact) ; l'augmentation sensorielle se produit généralement dans une zone distante du sujet. Contrairement à de nombreux sorts qui nécessitent une ligne de vue sur la cible, la zone d'extension sensorielle peut être séparée du sujet par des murs ou d'autres obstacles. Cette zone a une taille de (rang de Magie du lanceur de sorts + succès nets du test de Sorcellerie) en mètres, qui peut être augmentée par l'ajustement Extension de zone.

ANALYSE D'OBJET

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	2

Bien sûr vous savez à quoi ressemble un commlink, mais cela ne signifie pas pour autant que vous pouvez identifier la fonction de cette étrange boîte noire avec une seule prise de connexion. Et que les esprits vous viennent en aide si vous êtes confronté à une machine des années 50. Analyse d'objet vous fournit des informations sur des objets inconnus en fonction du nombre de succès nets que vous obtenez (la Résistance d'objet de l'appareil est utilisée pour le test opposé). La première fois qu'un personnage tente d'utiliser un appareil en maintenant ce sort, il gagne un nombre de points d'Atout égal à ses succès nets obtenus à ce test (sans pouvoir dépasser la limite de gain de 2 points d'Atout par tour).

ANALYSE DE LA MAGIE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	3

Parfois, vous avez besoin de savoir quel est l'effet d'une magie sans percevoir l'astral. Considérez ce sort comme si vous utilisiez l'Observation astrale (voir p. 162). Le test s'oppose à 2 × le total des succès du test de compétence d'origine (Conjuration, Enchantement ou Sorcellerie) qui a généré l'effet magique que vous analysez.

ANALYSE DE LA VÉRACITÉ

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Le sujet du sort peut sentir si la cible dit la vérité ou tout du moins si elle croit la dire. Avec au moins 1 succès net, vous le savez. Notez que le sujet du sort doit pouvoir

entendre directement ce qui est dit pour pouvoir l'évaluer ; des déclarations écrites, des enregistrements ou des transmissions audio/vidéo ne peuvent être analysés. Parce que c'est le mana, voilà pourquoi.

CLAIRAUDIENCE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

La personne sur laquelle ce sort est lancé gagne la capacité d'entendre des sons distants. Le sujet peut choisir et déplacer la zone dans laquelle il écoute ; la dimension de cette zone est déterminée selon les règles normales des effets de zone et peut être ajustée avec Extension de zone et déplacée avec Déplacement de zone. Le sujet ne peut entendre que les sons dans la zone ciblée tant que le sort fait effet (et non les sons proches de la zone) et toute augmentation de l'ouïe dont il pourrait bénéficier n'a aucun effet.

CLAIRVOYANCE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Comme pour Clairaudience, mais pour voir au lieu d'entendre, donc la personne sur laquelle ce sort est lancé gagne la capacité de voir à distance. Le sujet peut choisir et déplacer la zone dans laquelle il observe ; la dimension de cette zone est déterminée selon les règles normales des effets de zone et peut être ajustée avec Extension de zone et déplacée avec Déplacement de zone. Le sujet ne peut voir que dans la zone ciblée tant que le sort fait effet (et non voir ce qui se trouve autour de la zone) et toute augmentation visuelle dont il pourrait bénéficier n'a aucun effet.

DÉTECTION DE LA MAGIE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	4

Personne n'a envie de fouiller toute une décharge pour trouver un anneau magique parmi les détritus, mais parfois il faut bien le faire. C'est pourquoi un mage entreprenant a développé ce sort qui alerte le lanceur dès qu'il détecte de la magie active à portée de ses sens. Cela inclut des focus, des réactifs, des sorts actifs, des runes, des préparations alchimiques, des esprits et des rituels actifs, mais n'inclut pas les Éveillés, les métacréatures, les signatures astrales, les préparations alchimiques qui ont été déclenchées ou qui ont perdu leur potentiel ou les effets des sorts permanents une fois qu'ils sont devenus permanents.

DÉTECTION DE LA VIE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Des gens se cachent-ils derrière ce tas de décombres ? Ou dans cette forêt ? Ce sort vous le dira. Malgré son nom, il ne détecte pas toutes les formes de vie, uniquement les êtres dotés d'une conscience.

DÉTECTION DES ENNEMIS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	4

Ce sort permet au sujet de savoir si quiconque situé à portée du sort a des intentions hostiles envers lui. Ce sort ne fonctionne que sur des gens, pas des choses, et il ne détecte que des individus dont l'hostilité est dirigée contre le sujet pas ceux qui ont une haine généralisée pour toute la métahumanité (si c'était le cas, toute la population des barrens ferait réagir le sort). Idéal pour détecter des embuscades !

LIEN MENTAL

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Les commlinks et les sms ? C'est du passé. Projeter ses pensées dans celles d'un autre est la méthode de communication ultime ! Dès le premier succès à votre test de Sorcellerie + Magie, vous établissez un lien et vous pouvez partager une communication mentale avec le sujet du sort sous la forme qui vous paraît la plus sensée. Le lanceur de sorts et le sujet doivent rester à portée l'un de l'autre pour que le lien continue à fonctionner ; s'ils s'écartent trop avant de revenir à portée, ils peuvent reprendre leur communication tant que le sort a été maintenu sans interruption.

SENS DU COMBAT

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	5

Le sujet a une plus grande perception des dangers possibles et peut y réagir plus rapidement. Les succès nets du test de Lancement de sorts s'ajoutent aux réserves de dés de défense et pour les tests de surprise (voir p. 112) tant que le sort est maintenu.

SONDE MENTALE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	5

Le sujet de ce sort peut pénétrer dans l'esprit d'une cible, percevoir ses pensées tout en faisant le tri entre la vérité et ce qu'elle imagine. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Logique ; les succès nets déterminent les informations que l'on peut extraire de la tête de la cible. La table **Sonde mentale** indique le type d'informations qu'on peut obtenir de la cible si celle-ci est à portée (déterminée normalement).

SONDE MENTALE

SUCCÈS NET	RÉSULTAT
1-2	Le sujet ne peut lire que les pensées de surface de la cible.
3-4	Le sujet peut découvrir tout ce que la cible sait de manière consciente et peut voir ses pensées récentes (jusqu'à 72 heures).
5+	Le sujet peut explorer l'inconscient de la cible et obtenir des informations dont la cible peut ne pas être consciente, comme des problèmes psychologiques, des peurs profondes ou des souvenirs cachés.

SORTS DE SANTÉ

Ces sorts permettent à la magie de s'écouler des mains du lanceur de sorts dans le corps de ses cibles afin de guérir leurs blessures et améliorer leur santé. Une faible Essence complique les soins puisque la magie et la technologie ne font généralement pas bon ménage et le type de magie utilisé pour soigner les êtres biologiques n'a presque aucun effet sur le métal, le plastique et l'électronique. Les effets de l'Essence sont indiqués dans la description de chaque sort.

ANTIDOTE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	5

Ce sort libère du mana qui va parcourir le corps afin de trouver et de purger les toxines. Effectuez un test étendu de Sorcellerie + Magie (Virulence, 1 round), chaque succès réduisant la Virulence de la toxine d'un point. Si la virulence de la toxine est réduite à zéro, elle est éliminée. Chaque jet est une action majeure, mais le Drain n'est subi qu'une fois, lors de la première action, le sort n'étant lancé qu'une fois.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	3

Le toucher du mage renforce ou accélère les capacités de la cible, augmentant temporairement un de ses attributs. Le lanceur de sorts décide quel attribut sera affecté avant d'utiliser son sort. Puis il effectue un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence), ce qui fournit donc un succès automatique si la cible a une Essence de 6. Le mage peut choisir le nombre de succès nets qu'il utilise pour augmenter l'attribut au taux de 1 point d'augmentation par succès net (bonus maximum de +4) ; pour chaque succès net utilisé après le premier, le Drain du sort est augmenté de 1 point. Ce sort ne peut affecter l'Atout, l'Essence, la Magie ou la Résonance.

AUGMENTATION DE RÉFLEXES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	5

La cible augmente sa vitesse et réagit plus vite, ce qui lui permet de mieux anticiper les situations et de réagir plus vite aux actions des autres. Le lanceur de sorts effectue un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence), ce qui fournit donc un succès automatique si la cible a une Essence de 6. Le mage peut choisir le nombre de succès nets qu'il utilise pour augmenter à la fois le rang de Réaction et le nombre de dés d'initiative de la cible au taux de 1 point d'augmentation et de 1 dé d'initiative par succès net sans pouvoir dépasser 5 dés d'initiative. Chaque dé d'initiative gagné grâce à ce sort fournit une action mineure supplémentaire, tel que décrit p. 43. Pour chaque succès net utilisé après le premier, le Drain du sort est augmenté de 1 point. Les effets de ce sort ne s'appliquent pas en Réalité Virtuelle.

DIMINUTION D'ATTRIBUT

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	3

Le toucher du mage affaiblit, ralentit ou stupéfait la cible, réduisant temporairement un de ses attributs (jusqu'au minimum de 1). Le lanceur de sorts décide quel attribut sera affecté avant d'utiliser son sort. Puis il effectue un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + attribut ciblé. Le mage peut choisir le nombre de succès nets qu'il utilise pour réduire l'attribut au taux de 1 point de réduction par succès net ; pour chaque succès net utilisé après le premier, le Drain du sort est augmenté de 1 point. Ce sort ne peut affecter l'Atout, l'Essence, la Magie ou la Résonance.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Bien qu'il ne permette pas de soigner, ce sort permet à la cible d'ignorer les effets des dommages et de continuer comme si elle ne souffrait pas. Le lanceur de sort effectue un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence), ce qui fournit donc un succès automatique si la cible a une Essence de 6 : pour chaque succès net, la cible réduit de 1 le malus à sa réserve de dés à cause des dommages.

SOINS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	3

Un run s'accompagne souvent de bosses, de contusions et de blessures par balles et la magie est peut-être la méthode la plus rapide et la plus efficace pour les soigner. Quand on lance ce sort, il faut effectuer un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence), ce qui fournit donc un succès automatique si la cible a une Essence de 6. Il permet de récupérer 1 case de dommages au choix étourdissants, physiques ou de surplus par succès net. Les blessures ne peuvent être traitées qu'une seule fois par un sort de Santé (y compris Soins purificateurs, Soins refroidissants et Soins réchauffants).

SOINS PURIFICATEURS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	5

Ce sort a les mêmes effets guérisseurs que le sort de Soins (jet de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) et soigne 1 case de dommages étourdissants, physiques ou de surplus par succès net). De plus, cette variante ajoute un élément purificateur qui élimine l'état Corrodé dont pourrait souffrir le patient. Les blessures ne peuvent être traitées qu'une seule fois par un sort de soins.

SOINS RÉCHAUFFANTS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	5

Ce sort a les mêmes effets guérisseurs que le sort de Soins (jet de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) et soigne 1 case de dommages étourdissants, physiques ou de surplus par succès net). De plus, cette variante ajoute un élément réchauffant qui élimine l'état Frigorifié dont pourrait souffrir le patient. Les blessures ne peuvent être traitées qu'une seule fois par un sort de soins.

SOINS REFROIDISSANTS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	5

Ce sort a les mêmes effets guérisseurs que le sort de Soins (jet de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) et soigne 1 case de dommages étourdissants, physiques ou de surplus par succès net). De plus, cette variante ajoute un élément refroidissant qui élimine l'état Enflammé dont pourrait souffrir le patient. Les blessures ne peuvent être traitées qu'une seule fois par un sort de soins.

STABILISATION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	2

C'est le sort à utiliser quand quelqu'un a encaissé du surplus de dommages. Le lanceur de sorts effectue un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence), ce qui fournit donc un succès automatique si la cible a une Essence de 6. Il permet de récupérer 1 case de surplus de dommages par succès net. Les blessures traitées peuvent ensuite être traitées par un sort de Santé comme Soins.

SORTS D'ILLUSION

Les sorts d'Illusion ont pour but de convaincre les gens de la réalité d'une chose irréelle, que quelque chose qui n'est pas là est bien présent ou vice versa. Ces sorts sont lancés avec un test opposé au cours duquel on oppose Sorcellerie + Magie à différentes combinaisons d'attributs indiquées dans la description du sort.

Les sorts d'Illusion de type mana affectent uniquement les créatures vivantes ; les sorts d'Illusion de type physique peuvent aussi affecter les caméras et les autres appareils technologiques.

Un sort d'Illusion peut être **unisensoriel** (ce qui signifie qu'il n'affecte qu'un seul sens) ou **plurisensoriel** (il affecte plusieurs sens).

AGONIE
(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	M	3

Ce sort inflige la souffrance, mais sans vraiment blesser la cible. On effectue un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Logique ; chaque succès net agit comme si une case était cochée sur les moniteurs de dommages étourdissants et de dommages physiques pour déterminer le malus dû aux blessures. Si toutes les cases d'un des moniteurs ou des deux sont cochées, l'individu ciblé reste conscient, mais il souffre tellement qu'il ne peut agir. Une fois que le sort est interrompu, la cible ne subit aucun autre effet secondaire à cause de la douleur.

Le sort de base n'affecte qu'un seul individu, mais l'effet d'Extension de zone peut être utilisé pour le transformer

en sort à effet de zone (en commençant par une zone de 2 mètres de rayon pour +1 en Drain). Quand il s'agit d'un sort à effet de zone, on peut utiliser l'effet Déplacement de zone.

ANTI-DÉTECTEURS
(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	2

Invisibilité supérieure, Masque supérieur et d'autres sorts de ce type sont parfaits quand vous voulez vous cacher à la fois des regards et des appareils technologiques, mais qu'en est-il quand il n'y a aucun être vivant dans le coin et uniquement des caméras, des détecteurs et des appareils de ce genre ? Anti-détecteurs est le sort qu'il vous faut. Il confère à la cible une version de l'état Invisible (supérieur), mais il n'a aucun effet sur les êtres vivants et dotés de conscience uniquement sur les détecteurs technologiques.

CONFUSION
(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	M	3

CONFUSION SUPÉRIEURE
(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	4

Confusion affecte la cible avec un déferlement d'images et d'émotions qui la laisse désorientée et confuse. On effectue un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Logique : la cible subit l'état Confus avec un indice égal aux succès nets du test. La cible subit un malus à sa réserve de dés égal à cet indice pour tous ses tests sauf ceux de résistance aux dommages.

Confusion supérieure produit le même effet, mais il affecte aussi les caméras, les microphones et les autres formes de technologie.

Le sort de base n'affecte qu'un seul individu, mais l'effet d'Extension de zone peut être utilisé pour le transformer en sort à effet de zone (en commençant par une zone de 2 mètres de rayon pour +1 en Drain). Quand il s'agit d'un sort à effet de zone, on peut utiliser l'effet Déplacement de zone.

FANTASME
(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	3

FANTASME SUPÉRIEUR
(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	4

Avec ce sort, l'utilisateur projette une image dans la zone d'effet (avec les sons et les odeurs qui vont avec). Il peut s'agir de l'image d'un dragon qui attaque, d'un jardin bucolique ou celle d'un individu ; quoi qu'il en soit, cela doit être quelque chose que le lanceur de sorts a déjà vu et le fantasme doit rester dans sa ligne de vue. Le lanceur de sorts effectue un test de Sorcellerie + Magie : les succès nets forment le seuil à atteindre pour tout test de Volonté + Intuition visant à déjouer cette illusion.

Fantasme n'affecte que les êtres vivants qui voient l'illusion ; Fantasme supérieur affecte également les caméras, les microphones et les autres appareils technologiques.

INVISIBILITÉ
(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE
(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

La cible n'est plus visible et devient transparente pour pouvoir passer inaperçue. Invisibilité octroie au personnage ciblé l'état Invisible (p. 57) et l'indice devient le seuil qu'il faut atteindre pour tout test visant à voir ce personnage. Le sort Invisibilité supérieure octroie l'état Invisible (supérieur) qui fonctionne également contre les caméras et les autres appareils technologiques.

MASQUE
(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

MASQUE SUPÉRIEUR
(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Parfois, vous ne voulez pas être vu ; d'autres fois, vous voulez qu'on vous prenne pour quelqu'un d'autre. Dans ce dernier cas, Masque s'avère très utile. Le sort modifie les caractéristiques critiques d'une personne, son apparence, son odeur, le son de sa voix et ainsi de suite. On effectue un test de Sorcellerie + Magie et on note le nombre de succès obtenus ; ces succès servent de seuil quand des individus tentent de déjouer cette illusion ce qui nécessite un test de Volonté + Intuition. Masque n'affecte que les êtres vivants tandis que Masque supérieur affecte également les caméras, les microphones et les autres appareils technologiques.

SILENCE
(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

SILENCE SUPÉRIEUR
(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

La cible est soumise au silence et ne peut faire le moindre bruit même si elle le veut. Cela peut être idéal

pour des individus essayant de ne pas être remarqués ou une bonne méthode pour semer la confusion parmi des gens en train de dialoguer. Silence impose à la cible l'état Silencieux (voir p. 57) avec un indice égal aux succès nets obtenus au test de Sorcellerie + Magie. Cet indice agit comme un seuil pour toute tentative visant à entendre le personnage. Silence supérieur a le même effet, mais il impose l'état Silencieux (supérieur) et les microphones et autres systèmes technologiques ne peuvent entendre le personnage.

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de Manipulation permettent de modifier la réalité, de la plier et de la déformer à votre guise. Le monde est un endroit désordonné et difficile à manipuler aussi, cette famille de sorts vous permet de le transformer en quelque chose qui vous convient mieux. Malheureusement, la réalité a souvent tendance à résister quand vous tentez de la modifier. Bien entendu, cela signifie juste que vous devrez travailler plus dur.

Les sorts de Manipulation ciblent des éléments vivants ou non vivants. Les jets pour résister à chaque sort sont précisés dans leur description. Les cibles non-vivantes ciblées résistent avec leur Résistance d'objet (voir p. 133).

Les succès nets du test de lancement de sorts déterminent la durée et, pour les objets non vivants, ils déterminent la quantité de matière affectée. Certains sorts de Manipulation ne peuvent pas être maintenus indéfiniment ; dans ce cas, leur durée est Limitée à un nombre de minutes égal aux succès nets du test de lancement de sorts, sauf mention contraire. La quantité de matière non vivante affectée varie selon le sort. Voir la table **Volumes** pour plus d'informations sur les mesures de volumes de différents objets communs.

VOLUMES

RÉSULTAT	EXEMPLE
½ mètre cube	Réfrigérateur de base
1 mètre cube	Canapé
1,5 mètre cube	Moto
2 mètres cubes	Benne à ordures
2,5 mètres cubes	Une table de salle à manger avec huit chaises
3 mètres cubes	David de Michel-Ange

ANIMATION DU MÉTAL

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	L	6

ANIMATION DU PLASTIQUE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	L	3

ANIMATION DE LA PIERRE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	L	5

ANIMATION DU BOIS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	L	4

Un morceau de matériau du type affecté s'anime et se déplace selon les instructions du lanceur de sorts. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre la Résistance d'objet de l'objet/matériau animé. Vous pouvez modeler ½ mètre cube de matière par succès net (voir la table **Volumes** en haut de cette page pour plus d'informations). Le matériau peut se déplacer en fonction de sa forme, mais généralement il ne peut aller plus vite que 5 mètres par round de combat à moins qu'il soit doté de roues ou de quelque chose qui lui permette d'aller plus vite. L'objet est généralement incapable de mouvements coordonnés aussi ses attaques sont lentes et peuvent être facilement bloquées. Il peut cependant frapper une cible immobile ou inconsciente du danger infligeant 4P dommages s'il est en métal, 3P en pierre, 2E en bois et 1E en plastique.

Commander la substance animée nécessite une action mineure. Si quelqu'un tente d'empêcher l'objet d'obéir à vos ordres, utilisez les succès nets du test de Lancement de sorts, +4 (pour le métal), +3 (pour la pierre), +2 (pour le bois) et +1 (pour le plastique) contre Constitution + Force pour savoir si l'objet est empêché d'agir pour répondre à cet ordre.

Choisir le bon sort peut être délicat si un objet n'est pas constitué d'un même matériau ; une table peut être en bois ou en plastique, mais avoir des éléments métalliques. Dans ce cas, choisissez le matériau dominant dans l'objet à animer et utilisez le sort correspondant. La magie qui imprègne le matériau majoritaire est assez puissante pour animer les autres.

EXEMPLE D'ANIMATION DU BOIS

Kumiho est en mauvaise posture. Ses compagnons sont coincés à la sortie du garage et elle doit traverser un étage de bureaux avant de descendre deux escaliers pour les rejoindre. Un peu d'aide ne serait pas de refus. Devant elle se trouve une longue table ; puisque c'est un beau bureau, elle est en bois, pas en plastique. Elle lance un sort d'Animation du bois sur la table en passant à côté.

Kumiho a Sorcellerie 6 et Magie 5 et la Résistance d'objet de la table est de 3. Kumiho obtient 3 succès et la table 2 ; c'est 1 succès net ce qui suffit pour animer ½ mètre cube de matière. La table est suffisamment petite pour qu'elle s'anime entièrement.

Tandis que Kumiho court, elle déplace la table dans le couloir derrière elle pour bloquer toute poursuite. Ce n'est pas exactement une attaque, mais le MJ décide qu'un des poursuivants de Kumiho doit effectuer un test d'Athlétisme + Agilité pour éviter la table avec un seuil de 3 à cause de la longueur du meuble et de son animation imprévue. Avec seulement 1 succès, le poursuivant ne peut éviter la table et la percute, subissant des dommages égaux à 2E. Le garde peut tenter d'encaisser les dommages avec son rang en Constitution ; puis, il devra surmonter cet obstacle pour poursuivre sa poursuite.

Kumiho doit encaisser un Drain de 4 à cause du sort ; elle fait un test de Charisme 6 + Volonté 5 pour un total de 11 dés et 3 succès. Cela ne la dérange pas d'encaisser 1E en dommages si la table peut ralentir ses adversaires.

ARMURE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Votre magie imprègne le corps de la cible en le renforçant pour qu'il puisse mieux encaisser les dommages. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie et ajoutez les succès nets au Score Défensif de la cible.

ARMURE ASTRALE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Vous renforcez magiquement la forme astrale d'une cible pour qu'elle puisse mieux encaisser les dommages. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie et ajoutez les succès nets à son Score Défensif en combat astral ou contre des sorts de combat basés sur le mana.

ARMURE ÉLÉMENTAIRE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	5

Comme le sort d'Armure (ci-dessus), effectuez un test de Sorcellerie + Magie et ajoutez les succès nets au Score Défensif de la cible. De plus, il ajoute un bonus supplémentaire. Quand vous le lancez, vous choisissez un élément contre lequel la cible sera protégée. En fonction de votre choix, la cible ne peut plus subir certains états comme cela est indiqué dans la table **Protection contre les éléments**. La cible peut encore être blessée par une arme ou un sort qui inflige ce type de dommages ; par exemple, si elle bénéficie d'une armure réfrigérante, elle peut encore être blessée par une Sphère de feu si le jet d'attaque initial est réussi et qu'elle n'encaisse pas tous les dommages, mais elle ne subira pas l'état Enflammé.

PROTECTION CONTRE LES ÉLÉMENTS

TYPE D'ARMURE	PROTÈGE CONTRE...
Armure réfrigérante	Feu
Armure isolante	Électricité
Armure neutralisante	Substances chimiques
Armure chauffante	Froid

BARRIÈRE MANA

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	5

Vous voulez qu'aucun esprit ne puisse pénétrer dans cette pièce ? Vous voulez faire respecter votre politique de « pas de focus » dans votre bar ? Alors la Barrière mana peut vous être utile. Ce sort crée une barrière mana sur le plan physique ou astral, au choix du magicien, dont les effets sont décrits p. 164. Pour lancer une Barrière mana, effectuez un test de Sorcellerie + Magie ; l'indice de Structure du mur astral que vous créez est égal à (succès nets + Magie du lanceur).

De base, ce sort génère une barrière de deux mètres sur deux et de deux centimètres d'épaisseur. Extension de zone peut permettre d'ajouter deux mètres en longueur et en largeur (mais pas en épaisseur) à chaque fois qu'on choisit cet effet. Le lanceur de sort peut choisir comme il le souhaite la forme de sa barrière.

Pour plus d'informations sur les barrières mana, voir p. 164.

BARRIÈRE PHYSIQUE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	6

Parfois vous voulez tenir à distance la magie et d'autres fois vous voulez que rien ne puisse approcher de vous. Barrière physique crée un mur là où vous voulez qu'il soit avec un indice de Structure égal à (Magie + succès d'un test de Sorcellerie + Magie). Le sort de base génère une barrière de deux mètres sur deux et de deux centimètres d'épaisseur. Extension de zone peut permettre d'ajouter deux mètres en longueur et en largeur (mais pas en épaisseur) à chaque fois qu'on choisit cet effet.

CONTRÔLE DES ACTES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	L	4

Le lanceur de sorts agit comme un véritable marionnettiste et prend le contrôle d'une autre personne pour la faire danser selon sa propre volonté. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Logique.

La cible est consciente de ce qui se passe, mais elle ne peut rien y faire. Pour la commander, le lanceur de sort utilise le même type d'action que celle qu'il lui demande d'effectuer ; aussi lui demander de se déplacer est une action mineure et lui demander d'attaquer est une action majeure.

Ce sort peut être transformé en sort à effet de zone avec l'effet Extension de zone. Une fois le sort lancé, l'effet affecte les individus qui n'y ont pas résisté même s'ils quittent la zone d'effet initiale.

CONTRÔLE DES PENSÉES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	L	4

Similaire à Contrôle des actes, mais plus insidieux, ce sort permet au lanceur d'entrer dans la tête de sa cible pour lui imposer sa volonté. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Logique.

Contrairement à Contrôle des actes, il n'est pas certain que la victime soit consciente qu'on utilise ce sort contre elle. Plus les pensées du lanceur sont proches de celles de la victime, moins cette dernière est susceptible de remarquer l'intrusion. À la discrétion du MJ, la victime peut effectuer un test de Logique + Intuition après la fin du sort pour savoir si elle peut se rendre compte qu'elle a été soumise à ses effets ; le seuil est alors basé sur la différence entre ses pensées normales et celles qu'elle a eues pendant qu'elle était contrôlée.

Bien que le lanceur de sorts ait une forte influence sur les pensées de la cible, certains instincts sont très difficiles à neutraliser. Une victime va ainsi souvent résister à des pensées telles que « Je devrais sauter du sommet de ce bâtiment » ou « Je devrais attaquer mon meilleur ami/épouse/partenaire. » Avec de telles pensées, le MJ peut décider que la victime effectue un autre test de Volonté +

Logique afin de résister à ce type de suggestion et elle peut utiliser de l'Atout avant le test si la pensée est trop étrangère à son attitude normale ou si elle viole ses instincts de base.

LÉVITATION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	6

Ce n'est pas tout à fait la même chose que de voler, mais ça reste tout de même un sacré défi à la gravité. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie ; pour chaque succès, vous pouvez faire léviter jusqu'à 50 kilos de matériaux ou d'individus. Dans le second cas, si la personne n'est pas très emballée de se mettre à flotter dans les airs, elle peut effectuer un test de Constitution + Force et chaque succès réduit les vôtres de 1.

La cible doit demeurer dans votre ligne de vue si vous voulez qu'elle reste en l'air ; à la seconde où vous la perdez de vue, elle tombe. Ce problème, ainsi qu'une certaine prudence quand on soulève quelqu'un dans les airs avec un sort qui peut être interrompu, a tendance à limiter l'altitude à laquelle vous pouvez envoyer quelqu'un dans les airs avec ce sort.

La cible n'est pas obligée de rester en vol stationnaire. Elle peut être déplacée par le lanceur à une vitesse de (Magie du lanceur) mètres par tour. La déplacer nécessite une action mineure.

LUMIÈRE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	3

TÉNÈBRES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	3

Ces sorts sont les deux faces d'une même pièce et permettent de modifier le niveau de luminosité de votre environnement à votre convenance. Pour chaque succès net obtenu, vous pouvez augmenter (grâce à Lumière) ou baisser (grâce à Ténèbres) le niveau de luminosité de la zone autour de vous, ce qui peut vous aider à déterminer si vous gagnez de l'Atout en fonction de l'environnement et de la visibilité (p. 115). Ce sont des sorts à effet de zone et ils peuvent être ajustés avec Extension de zone et Déplacement de zone.

MODELER LE BOIS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	3

MODELER LE MÉTAL

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	5

MODELER LA PIERRE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	4

MODELER LE PLASTIQUE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	2

Ces sorts vous donnent la capacité de rendre malléable le matériau sélectionné afin de le modeler de vos mains (mentales). Vous pouvez modeler le matériau tant que le sort est maintenu ; quand le sort cesse de faire effet, le matériau conserve la forme que vous lui avez donnée. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Résistance d'objet ; la quantité de matériau que vous pouvez façonner est déterminée par les succès nets du test. Vous pouvez modeler 1 mètre cube de matière par succès net (voir la table Volumes p. 143 pour plus d'informations). Pour pouvoir utiliser ce sort sur un objet, ce dernier n'a pas besoin d'être entièrement constitué de la matière choisie, mais ça doit être la matière prédominante.

OVERCLOCK

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	4

La magie se marie rarement bien avec la technologie, mais parfois on trouve un moyen de combiner les deux. Avec ce sort, un mage peut brièvement amplifier la puissance d'un appareil électronique pour qu'il marche mieux et plus rapidement. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre la Résistance d'objet. Pour chaque succès net, vous pouvez augmenter un attribut de l'appareil (Indice d'Appareil, Attaque, Traitement de données, Firewall ou Corruption) de 1 point. Le lanceur peut décider de ne pas utiliser tous les succès nets s'il veut ménager l'appareil.

Cette utilisation de la magie met l'appareil à rude épreuve. Une fois le sort terminé, l'appareil subit des dommages matriciels égaux aux succès nets utilisés, auxquels il résiste avec Firewall.

PROJECTILE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	I	5

S'il vous est arrivé de penser, « Si j'avais des pouvoirs magiques, je catapulterais des objets dans le ciel, mais sans catapulte, » alors ce sort est fait pour vous. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre la Résistance d'objet. Pour chaque succès net, vous pouvez projeter un demi-kilo de matière dans les airs et les succès nets déterminent aussi le seuil d'un test de Réaction + Intuition que doivent effectuer des cibles pour éviter cet objet. Les objets projetés ont les Scores Offensifs suivants : Proche (Magie), Courte : (Magie + 2), Moyenne (Magie + 1), Longue : (Magie - 2), Extrême : —, et ils infligent des dommages étourdissants égaux à leur poids en kilos, arrondi au supérieur.

RENFORT DE MUR

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	4

Que vous tentiez de consolider un mur que vos adversaires essaient de briser ou que vous vouliez l'isoler pour ne plus entendre les gens qui se trouvent de l'autre côté, renforcer un mur existant peut être utile. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Résistance d'objet pour le

mur que vous tentez d'affecter ; l'indice de Structure est augmenté de 1 point par succès net. Avec la version de base de ce sort vous pouvez affecter une surface de quatre mètres carrés ; en utilisant Extension de zone, vous augmentez cette surface de quatre mètres carrés à chaque fois que vous augmentez le Drain de 1 point. L'ajustement Déplacement de zone peut être utilisé avec ce sort.

SURCHARGE DE FOCUS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	L	7

Les focus peuvent être des aides précieuses pour les magiciens, mais qui ne s'est jamais retrouvé dans une situation où il a besoin d'y puiser un peu plus de puissance ? Avec Surcharge de focus, vous pouvez puiser un peu plus d'énergie de votre focus ou octroyer ce bénéfice à quelqu'un d'autre. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie contre Puissance du focus × 2. Si vous obtenez des succès nets, augmentez l'indice effectif du focus de 1 tant que le sort est maintenu. Un échec critique au test de Lancement de sorts réduit la Puissance du focus de 2 points de manière permanente.

TONNERRE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	3

Une distraction très bruyante peut toujours être utile. En lançant ce sort, le mage affecte les ondes sonores pour générer le bruit de son choix, qu'il s'agisse d'un coup de tonnerre, du vacarme de véhicules aux heures de pointes ou des cris de voix lointaines, etc. La zone de base affectée par le sort est une sphère de deux mètres de rayon ; elle peut être étendue par l'effet Extension de zone. Pour chaque succès obtenu à un test de Sorcellerie + Magie, le bruit continue pendant 1 round de combat après que le lanceur ne se concentre plus sur son sort. Les succès nets servent de malus à la réserve de dés pour ceux qui tentent d'entendre d'autres sons dans la zone affectée.

CONTRESORT

Le contresort est l'inverse du lancement de sorts, dans les mêmes proportions. Des mages obtiennent des avantages grâce à leurs sorts, tandis que d'autres utilisent leurs dons pour les contrer. Le contresort est une réaction rapide de défense d'un lanceur de sorts et il peut se manifester de deux manières : Défense augmentée ou Dissipation.

DÉFENSE AUGMENTÉE

C'est une défense préventive au cours de laquelle le lanceur tente de bloquer un sort. Pour l'utiliser, un personnage choisit une action majeure Contrer un sort et effectue un test de Sorcellerie + Magie. De base, l'action affecte une sphère de deux mètres de rayon dans la ligne de vue du lanceur de sorts (le rayon peut être augmenté de 1 mètre par drachme de réactifs utilisée). Les succès nets du test sont ajoutés à la réserve de dés de tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet pour se défendre contre n'importe quel sort. Cette augmentation dure un nombre de rounds de combat égal à la Magie du lanceur de sorts.

DISSIPATION

On utilise cette fonction contre des sorts maintenus ou qui ont des effets prolongés. Le personnage choisit l'action majeure Contrer un sort et effectue un test de Sorcellerie + Magie contre la Valeur de Drain du sort × 2 (incluant tout ajustement effectué pour le sort au moment de son lancement). Chaque succès net de ce test annule un succès net du sort ; si les succès nets tombent à zéro, le sort est totalement dissipé.

MAGIE RITUELLE

LANCER UN RITUEL

Tandis que le lancement d'un sort est une manipulation rapide du mana, la magie rituelle permet de modeler le mana sur une plus longue période de temps. Et avec plus de temps, vous pouvez manipuler le mana d'une manière que ne vous permet pas un simple lancement de sort. Les rituels doivent être appris individuellement, et ont le même coût en Karma que les sorts. Les rituels peuvent être effectués par une personne ou par un groupe. Certains rituels incorporent un sort, qui doit alors être connu du maître du rituel. Lorsqu'un sort est incorporé à un rituel, il peut être ajusté comme n'importe quel sort, les modificateurs de Drain qui en résultent sont appliqués à la Valeur de Drain du rituel.

Pour lancer un rituel suivez les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 :

CHOISISSEZ LE MAÎTRE DE RITUEL

Chaque rituel doit avoir un maître qui connaît le rituel et peut accomplir la dernière étape permettant de le sceller. Au cours de cette étape, les officiants doivent déclarer qu'ils participent au rituel avec le maître désigné. Les officiants n'ont pas besoin de connaître le rituel ; ils doivent simplement être volontaires pour l'entreprendre. Tous les effets du rituel ont la signature astrale du maître de rituel (p. 162). Chaque participant n'appartenant pas à la même tradition que le maître subit un malus de -2 dés pour toutes ses actions pour ce rituel. Si vous effectuez un rituel seul, vous en êtes le maître.

ÉTAPE 2 :

CHOISISSEZ LE RITUEL

Le maître doit choisir le rituel à effectuer. Si nécessaire, le maître choisit également le sort qui sera inclus dans le rituel. Si le rituel nécessite de connaître un sort ou une catégorie de sorts, seul le maître a besoin de le connaître.

ÉTAPE 3 :

ÉTABLIR LA FONDATION

Un rituel doit être accompli dans une loge magique correspondant à la tradition du maître et qui est définie comme étant la fondation du rituel. Il peut s'agir d'une loge magique (p. 133), ou d'une loge temporaire créée en utilisant des réactifs (p. 156). Une fois la loge active, aucun participant (à l'exception d'un observateur s'il en faut un) ne peut quitter la fondation jusqu'à la fin du rituel sans provoquer l'échec de la cérémonie.

ÉTAPE 4 :

UTILISEZ DES RÉACTIFS

Le maître de rituel doit dépenser une quantité de réactifs définie par le rituel, ou égale au seuil du rituel. Le maître peut utiliser plus de réactifs pour réduire le Drain quand il le scelle (étape 6). Pour chaque drachme de réactifs purs dépensée (après l'offrande initiale), la Valeur de Drain est réduite de 1 point jusqu'à un minimum de 2.

Ces réactifs servent à sceller la fondation du rituel.

ÉTAPE 5 :

EFFECTUEZ LE RITUEL

Au cours de cette étape, vous effectuez le rituel proprement dit. La durée de cette étape dépend de chaque rituel (c'est indiqué dans leur description).

ÉTAPE 6 :

SCELLEZ LE RITUEL

L'étape finale de tout rituel consiste à le sceller afin de le terminer. Le maître effectue un test de Sorcellerie + Magie avec un seuil déterminé par le rituel. Les autres participants peuvent participer avec un test d'équipe afin d'augmenter la réserve de dés du maître. Si nécessaire, chaque description de rituel explique comment sont utilisés les succès nets obtenus lors de cette étape.

Une fois l'effet du sort déclenché, chaque participant subit un Drain égal au nombre de succès sur un test de Seuil du rituel × 2 (minimum 2). Si les dommages du Drain après le test de résistance sont supérieurs au rang de Magie du lanceur de sorts, les dommages sont physiques, sinon ils sont étourdissants.

ÉCHEC D'UN RITUEL

Il existe quelques rares éléments qui peuvent faire échouer un rituel. Si un participant quitte la fondation après l'étape 3, mais avant la fin du rituel, ce dernier échoue. Si le maître est neutralisé (ou tué) avant l'étape 6, le rituel s'effondre et échoue. Si la fondation est perturbée ou endommagée après l'étape 3, le rituel échoue.

Quand un rituel échoue, chaque participant subit immédiatement le Drain. Effectuez un test en lançant un nombre de dés égal au seuil du rituel ; le Drain est égal à deux fois le nombre de succès obtenus à ce test en dommages étourdissants. Tous les réactifs utilisés au cours de l'étape 4 sont gâchés.

COMPLICATION

Une complication lors d'un rituel peut provoquer une augmentation du Drain (par exemple, Valeur de Drain +2), une augmentation de 1 point du seuil du rituel ou forcer le maître à sceller seul le rituel. En cas d'échec critique, tout est possible (préparez-vous à devoir abattre un serviteur devenu fou, découvrir que vous avez raté votre cible, comprendre que le cercle de soins que vous vouliez créer est en fait un portail astral et que tout le monde se retrouve sur une sorte de métaplan ou tout autre événement déplaisant auquel peut penser le MJ).

RITUELS

Voici les rituels que vous pouvez apprendre et lancer. Vous apprenez un rituel de la même manière que vous apprenez un sort (p. 134). Certains rituels ont des mots clefs qui correspondent à des règles spéciales comme pour les mots clefs de sorts.

Ancré : tous les rituels ancrés doivent être placés sur un objet physique ou un symbole ayant une signification mystique, qui sert de point de focalisation. Il peut s'agir d'un élément utilisé spécialement pour le rituel (une pierre ou une porte pour ancrer une rune, par exemple) ou une inscription mystique (écrite avec de l'encre, de la peinture, du sang ou gravée, etc.) ou même la fondation elle-même. L'ancre ne peut être déplacée par rapport à la Gaïasphère (la planète) pendant toute la durée de l'effet du rituel ou ce dernier s'effondre et ses effets cessent immédiatement.

Lien matériel : le rituel nécessite un lien matériel vers la cible, quelque chose qui faisait autrefois partie de cette cible. Les liens matériels d'un être vivant ne sont pas utilisables éternellement ; voir l'encadré Liens matériels ci-dessous pour plus de détails.

Serviteur : le rituel engendre une entité semi-autonome qui, généralement, est là pour aider le magicien qui l'a créé. Quel que soit le serviteur créé, il est lié au maître de rituel qui ne peut avoir plus de serviteurs en même temps que son rang en Charisme.

Sort : ce rituel est utilisé en conjonction avec un sort que le maître de rituel connaît. Certaines de ses caractéristiques peuvent être modifiées, comme cela est expliqué dans le rituel. Si le sort du maître est modifié grâce à un esprit mentor, ces modifications s'appliquent également au rituel. Ces rituels sont vulnérables à la dissipation (p. 147).

Observateur : si le maître ne voit pas la cible du rituel, il a besoin de désigner quelqu'un qui peut la voir à sa place et qui est appelé un observateur. L'individu ayant le rôle d'observateur doit faire partie du groupe lançant le rituel (ou un esprit servant un membre du groupe) et il doit être capable de percevoir la cible astralement. L'observateur doit être présent sur la fondation du rituel quand ce dernier débute puis il doit se déplacer physiquement ou astralement à l'endroit d'où il pourra observer astralement la cible du sort ; c'est une exception à la règle qui impose de ne pas quitter le cercle au cours de l'étape 3. La cible n'a pas besoin d'être astralement active (et c'est généralement plus sûr pour l'observateur si elle ne l'est pas) ; l'observateur doit juste être capable de l'observer astralement afin d'établir le lien mystique nécessaire. Si le sort est un sort à effet de zone, l'observateur doit être capable d'observer astralement la zone visée. Pendant toute la durée du rituel, un lien est établi entre l'aura de l'observateur et le groupe rituel. Si l'observateur est remarqué par la cible, il est possible d'utiliser le lien pour traquer les membres participant à la cérémonie jusqu'à l'endroit où ils se trouvent physiquement. L'observateur n'effectue pas de test d'équipe avec le reste des participants, mais subit le même Drain qu'eux.

LIEN MATÉRIEL

Un lien matériel est quelque chose qui fait partie intégrante de la cible. Si la cible est un objet inanimé, le lien doit être un élément essentiel de la structure de l'objet. Une brique d'un mur peut être un lien matériel ; un tableau accroché au mur ou d'autres objets de ce type dans un immeuble ne peuvent pas l'être. Si la cible est un être vivant, cela doit être un échantillon biologique. Mais les échantillons biologiques se décomposent avec le temps et cessent de devenir des liens matériels valables. Des cheveux, du sang et d'autres fluides corporels, des fragments d'ongles et ainsi de suite sont viables pendant quatre à cinq heures tandis qu'un doigt ou un échantillon biologique plus grand peuvent être utiles pendant trois à quatre jours avant que la décomposition ne soit trop avancée. Les méthodes de préservation chimique annulent instantanément la viabilité d'un échantillon organique en tant que lien matériel, mais des échantillons congelés peuvent être utilisés pendant des années.

CERCLE DE PROTECTION
(ANCRÉ)

Seuil : 6

Le cercle de protection est une petite barrière astrale et physique. Même s'il est appelé cercle, le sort crée une sphère autour de l'ancre qui a un rayon en mètres égal au rang de Magie du maître de rituel. Le cercle agit à la fois comme un sort de Barrière physique et un sort de Barrière mana (p. 164) avec un indice de Structure égal à (rang de Magie du maître de rituel + succès nets du dernier test de Sorcellerie). La barrière mana est de nature duale.

La barrière dure un nombre d'heures égal aux succès nets de l'étape 6 durant laquelle le rituel est scellé. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de la barrière est protégé contre les attaques magiques et les objets physiques extérieurs. Si quelque chose franchit la barrière à partir de l'intérieur, alors la protection est annulée. Il faut quatre heures pour accomplir ce rituel.

CERCLE DE SOINS
(ANCRÉ, SORT)

Seuil : 7

Ce rituel est utilisé pour lancer un sort de Santé sur plusieurs cibles en même temps. Même s'il est appelé cercle, le sort crée une sphère autour de l'ancre qui a un rayon en mètres égal au rang de Magie du maître de rituel. Il faut cinq heures pour accomplir ce rituel. Les succès nets de l'étape 6 au cours de laquelle le rituel est scellé sont utilisés comme les succès nets du sort et comme un bonus à la réserve de dés pour tous les tests de soins effectués dans le cercle. Si le sort intègre un aspect élémentaire (comme Soins refroidissants ou Soins réchauffants), il s'applique également aux individus présents dans le cercle. Ce cercle dure un nombre de jours égal aux succès nets de l'étape 6 durant laquelle le rituel est scellé.

DÉTECTION À DISTANCE
(SORT, OBSERVATEUR)

Seuil : 5

Ce rituel vous permet de lancer n'importe quel sort de Détection avec une plus grande portée. La zone d'effet du

sort est augmentée à (rang de Magie du maître de rituel + succès du test de Sorcellerie de l'étape 6) × 100 mètres. Le sujet du sort doit être présent sur la fondation au cours du rituel puis il peut projeter son nouveau sens hors de la fondation tant que les officiants maintiennent le sort. Tous les participants au rituel perçoivent la même chose que ce que perçoit le sujet grâce au sort. Si le sort est dirigé contre une cible (comme lorsqu'on utilise un sort de Lien mental ou de Sonde mentale au cours du rituel), vous aurez besoin d'un observateur qui voit cette cible.

Il faut trois heures pour accomplir ce rituel. Après, si un des participants cesse de maintenir le rituel, il se termine.

MALÉDICTION
(LIEN MATÉRIEL, SORT)

Seuil : 5

Une malédiction permet de lancer un sort d'Illusion sur un sujet à travers un lien matériel plutôt qu'un lien mystique établi en observant le sujet. Une malédiction peut être utilisée sur n'importe quelle cible, qu'elle soit ou non visible du maître de rituel, tant qu'il y a un lien avec elle. Si le sort est dirigé contre plusieurs cibles, alors il faut un lien avec chacune d'elles.

Le lien est utilisé au moment de l'offrande et il est donc détruit au cours du rituel.

Pendant toute la durée du rituel, il existe un lien entre la cible et le groupe du rituel pendant que le sort est maintenu. Il est possible de remarquer ce lien astralement et de le suivre pour remonter jusqu'à la localisation physique des officiants.

Il faut trois heures pour accomplir ce rituel. Après, si un des participants cesse de maintenir le rituel, il se termine.

RENOUVELLEMENT
(ANCRÉ, SORT)

Seuil : 6

Ce rituel permet de maintenir et d'alimenter pendant un certain temps un sort de Manipulation à effet de zone. La zone d'effet du sort est une sphère avec un rayon égal au rang de Magie du maître de rituel et l'effet est basé sur les succès nets obtenus au moment de le sceller. La durée de base est d'une heure, mais elle est doublée pour chaque succès net obtenu au moment de sceller le rituel.

Il faut quatre heures pour accomplir ce rituel.

RUNE
(ANCRÉ)

Seuil : 6

La Rune est un rituel de base appris à de nombreux magiciens. Il crée une barrière mana (p. 164), présente dans les plans physiques et astraux, dont l'indice est égal au rang de Magie du maître de rituel ajouté aux succès nets obtenus au test de Sorcellerie de l'étape 6 du rituel. La rune peut affecter un volume maximum de cinquante mètres cubes multiplié par la somme des rangs de Magie des participants.

Il faut quatre heures pour accomplir ce rituel. La rune dure un nombre de semaines égal aux succès nets de l'étape 6 durant laquelle le rituel est scellé. Si le maître de rituel dépense 6 points de Karma, la rune est permanente.

SORT PRODIGUE
(SORT, OBSERVATEUR)

Seuil : 6

Ce rituel vous permet de lancer n'importe quel sort de Combat sur une cible éloignée qui est hors de la ligne de vue des participants. Le sort de Combat peut être direct ou indirect. Les sorts de Combat directs atteignent la cible en empruntant l'espace astral. Les sorts de Combat indirects atteignent la cible par l'espace physique et il faut donc une trajectoire dégagée (pas forcément directe) dans le monde physique entre le lieu du rituel et la cible pour que le sort puisse atteindre sa destination. Le sort part de la fondation jusqu'à la cible en évitant les obstacles sur sa trajectoire.

Il faut quatre heures pour accomplir ce rituel.

VEILLEUR
(SERVITEUR)

Seuil : 4

Les veilleurs sont comme des esprits, mais sont en fait des entités engendrées par la cérémonie à partir de l'esprit du maître de rituel et non d'un métaplan. Ce sont des créations de mana imprégnées des personnalités des participants. Un veilleur peut parler n'importe quelle langue connue de ses créateurs (ce qui inclut le maître de rituel et les officiants). Un veilleur n'est lié qu'au maître de rituel et obéit à ses ordres. Le veilleur existe pendant un nombre d'heures égal à (succès nets du test de l'étape 6 pour sceller le rituel × 3). Les attributs et compétences d'un veilleur sont au début de rang 2. Ils augmentent de 1 par heure supplémentaire du rituel, ainsi que le seuil du rituel.

Un veilleur dispose des compétences Astral et Perception et des pouvoirs Forme astrale et Recherche.

Un maître de rituel peut révoquer un veilleur qui lui est lié avec une action mineure. Les veilleurs ne peuvent être bannis et ne sont pas affectés par les contresorts. Il faut une heure pour accomplir ce rituel.

CONJURATION

L'union fait la force et c'est tout aussi vrai avec des êtres de chair et de sang qu'avec des créatures immatérielles. Le Sixième Monde abrite de nombreux types d'esprits, des visiteurs venus d'autres plans qui adoptent les caractéristiques de l'air, de la terre, de l'eau, du feu, des bêtes ou même des gens. Leur nature exacte fait toujours débat : sont-ils des échos des formes de vie terrestre ? Sont-ils les âmes des défunts ? Un peu des deux ? Autre chose ? En tout cas, leur utilité est certaine. L'invocation des esprits peut être très utile aux Éveillés en leur permettant d'avoir des assistants avec des compétences et des capacités pour les aider. Qu'ils servent d'éclaireurs, à attaquer des ennemis ou à perturber les stratégies adverses, les esprits peuvent être un atout majeur pour une équipe de shadowrunners ou leur poser de sérieux problèmes.

Les personnages font deux choses quand ils conjurent des esprits. Tout d'abord, ils les invoquent, c'est-à-dire qu'ils les font apparaître ; et ensuite, ils les obligent à leur rendre un certain nombre de services basé sur la puissance de l'invocation. Abordons plus en détail ces deux points.

INVOCATION

Invoquer un esprit est une action majeure ; décidez de la Puissance de l'esprit que vous voulez conjurer (en vous basant sur le pouvoir que vous souhaitez que cet esprit ait) et effectuez un test de Conjuration + Magie contre (Puissance × 2). Au moins un succès net est nécessaire pour invoquer l'esprit. Les services que vous pouvez demander sont égaux aux succès nets. Puis vous devez résister à un Drain égal au nombre de succès (pas uniquement les succès nets) obtenus par l'esprit en faisant un test de Volonté + attribut de tradition (Logique pour les mages hermétiques et Charisme pour les chamans), chaque succès réduisant le Drain d'un point. Si les dommages après le test de résistance sont supérieurs au rang de Magie de l'invocateur, les dommages sont physiques, sinon ils sont étourdissants. Si l'invocateur tombe inconscient à cause du Drain, l'esprit retourne dans son métaplan. Les esprits ont une limite de temps qui leur est imposée : une fois qu'il y a eu un lever et un coucher de soleil (ou l'inverse) après l'invocation, l'esprit retourne sur son plan d'origine même s'il n'a pas rendu tous les services. Eh oui, cela signifie que les invocateurs dans les régions polaires se lâchent un peu au cours de chaque solstice.

Vous pouvez dépenser une quantité de réactifs égale à la Puissance de l'esprit que vous tentez d'invoquer pour obtenir une remise d'Atout de 1. Vous ne pouvez pas avoir au même moment des esprits actifs dont la Puissance combinée est supérieure à (Magie de l'invocateur × 3).

Les esprits peuvent être combattus avec tout ce qui peut affecter les entités astrales ou avec des armes normales s'ils se matérialisent. Ils n'ont qu'un Moniteur d'état, basé sur leur Puissance, dans lequel les dommages étourdissants et physiques sont comptabilisés. Lorsqu'il est rempli, l'esprit est renvoyé dans son métaplan d'origine.

SERVICES

Un service est une action unique et clairement définie. « Fais tout ce que je te dis, » ou « Veille à ma sécurité » est une instruction trop large pour être considérée comme

un service. « Apporte ce paquet à M. Johnson au centre de recherche » ou « Distrais ces gardes pendant dix minutes » sont deux services plus explicites et acceptables. Il est difficile de définir exactement ce qui est ou non un service acceptable. Les maîtres de jeu ont le dernier mot sur ce point.

Commander un esprit est une action mineure. Elle permet au magicien de demander un service à un esprit ou à un groupe d'esprits sous son contrôle ou bien de les renvoyer vers leur métaplan. Le service doit être le même pour tous les esprits. Si le personnage veut demander des services différents, il doit utiliser plusieurs actions mineures.

BANNISSEMENT

Le bannissement est l'inverse de l'invocation et permet de tenter d'éliminer un esprit qui contrecarre vos plans. Pour tenter de bannir un esprit, il faut utiliser une action majeure et effectuer un test de Conjuration + Magie contre (Puissance de l'esprit × 2). Chaque succès net obtenu annule un des services que doit encore rendre l'esprit. Une fois que le nombre de services est réduit à zéro, l'esprit retourne dans son métaplan.

Comme pour l'invocation, le bannissement provoque un Drain qui est égal à deux fois le nombre de succès (pas seulement les succès nets) obtenus par l'esprit à son test pour résister au bannissement. Si les dommages après le test de résistance sont supérieurs au rang de Magie du bannisseur, les dommages sont physiques, sinon ils sont étourdissants.

Vous pouvez dépenser une quantité de réactifs égale à la Puissance de l'esprit que vous tentez de bannir pour bénéficier d'une remise d'Atout de 1 pour ce test.

ESPRITS ET ATOUT

Les esprits ne peuvent gagner de l'Atout pour leur propre compte ou pour leur invocateur, mais ils ont tout de même un Score Offensif et Défensif pour déterminer si leur adversaire gagne de l'Atout. Selon la règle normale, l'invocateur ou un allié peut dépenser 2 points d'Atout pour donner à l'esprit 1 point d'Atout qu'il peut alors utiliser à sa guise. L'esprit doit se trouver dans un rayon de (Puissance × 10) mètres de la personne qui veut lui donner de l'Atout.

TYPES D'ESPRITS

Dans ce livre, vous trouverez six types d'esprits : les esprits de l'air, des bêtes, de la terre, du feu, de l'eau et des aînés. Il y a quatre types d'esprits élémentaires et les deux autres sont liés aux animaux et aux individus. Leurs caractéristiques sont indiquées p. 223, dans le chapitre **Opposition**.

LIEN MENTAL DES ESPRITS

Un esprit invoqué est lié à son invocateur et ils n'ont pas besoin de parler pour communiquer. Ils partagent une communication mentale, quelle que soit la distance qui les sépare, mais pas d'un métaplan à l'autre. C'est une communication basée sur des concepts ce qui signifie qu'elle n'inclut pas d'éléments audio, vidéo ou même des images. Ce lien implique que si un esprit invoqué est dissipé ou banni, l'invocateur le sait immédiatement.

EXEMPLE DE CONJURATION ET DE BANNISSEMENT

Parfois la meilleure personne pour battre un shadowrunner, c'est un autre shadowrunner et c'est comme ça que Cass Wandering Horse et Kumiho se sont retrouvés tous les deux à essayer de capturer un cadre de Renraku qu'ils sont censés extraire. Cass décide qu'un esprit serait parfait pour gêner sa rivale dans cette situation. Il opte pour la vitesse pure et la discrétion d'un esprit de l'Air et décide qu'une Puissance de 4 sera suffisante pour donner du fil à retordre à l'autre équipe. Il a Conjuration 4 et Magie 6, ce qui lui donne 10 dés pour son test. Le MJ lance Puissance × 2, soit 8 dés, pour l'esprit. Cass obtient 3 succès tandis que l'esprit en obtient 2. Cass a obtenu un service. Il doit aussi résister à une Valeur de Drain de 2 ; il lance 11 dés pour son test de Charisme + Volonté et obtient 3 succès, il ne subit donc aucun dommage. Il donne un ordre simple à l'esprit : « ralentis l'Americar noire qui me suit. »

Kumiho se trouve à bord de cette Americar, en surveillance astrale, ce qui l'aide à remarquer l'esprit qui vient vers elle. Elle pourrait tenter de le combattre, mais elle décide qu'un bannissement sera plus efficace. Elle a Conjuration 5 et Magie 5, elle lance donc 10 dés et l'esprit a une nouvelle fois Puissance × 2 dés pour un total de 8. L'esprit s'en sort bien et obtient 3 succès, mais Kumiho en obtient 4. Ce succès net annule un service et comme c'est le seul qu'a l'esprit, il retourne dans son métaplan. Kumiho doit résister au Drain égal aux succès de l'esprit × 2 pour une valeur de 6. Elle lance 11 dés et obtient 5 succès aussi elle encaisse 1E de dommages.

PORTÉE DES ESPRITS

Les esprits essaient de rester à proximité de leur invocateur. S'ils s'éloignent de plus de (rang de Magie de l'invocateur × 100) mètres, ils essaient de revenir à cette distance sauf si on leur a spécifiquement indiqué de ne pas le faire.

ÉTIQUETTE DES ESPRITS

Il est toujours bon de se rappeler que les esprits sont asservis par une puissance magique et ils n'ont pas leur mot à dire ; que l'action qu'ils entreprennent soit morale, illégale, agréable, pénible ou douloureuse n'affecte en rien leur décision de l'accomplir ; si le service qu'on leur demande peut s'avérer désagréable ou douloureux, ils l'effectuent tout de même. Cela peut affecter leur attitude envers les invocateurs et, peut-être est-ce le plus important, cela peut affecter la réputation d'un individu parmi les esprits. Puisqu'il est connu que les esprits peuvent ouvertement partager leurs pensées, cette réputation peut se répandre très vite. À chaque fois qu'un invocateur utilise délibérément un service pour provoquer un inconfort ou désagrément significatif à un esprit qu'il a invoqué, réduisez la Réputation de ce personnage de 1 point.

ENCHANTEMENT

Une lampe qui accorde des vœux, un anneau qui vous rend invisible, une potion qui soigne celui qui l'avale ; ces objets et bien d'autres sont omniprésents dans les mythologies. Quand la magie est revenue sur notre monde, il est devenu possible d'essayer au moins d'imiter certains de ces objets même si on ne peut pas reproduire tous les grands pouvoirs mythiques. Mais quand vous pouvez lancer une bouteille vide qui explose en tempête de glace, ou quand vous pouvez glisser dans la poche d'un cadre un crayon qui devient un appareil d'écoute, il ne faut pas trop se plaindre de cette limitation, car ça reste tout de même assez impressionnant.

L'Enchantement est constitué de deux disciplines distinctes : l'Alchimie qui est l'art de créer des objets qui contiennent des sorts et la Création d'artefacts qui consiste à créer des objets qui aident à utiliser la magie. Nous allons aborder les deux disciplines.

ALCHIMIE

L'art ancestral de l'alchimie se consacrait à la transformation du plomb en or, à la fabrication de potions ou à la création de pierres conférant l'immortalité. Bien que certains objectifs de l'alchimie moderne ne soient pas très différents, les techniques se sont améliorées et cet art a un champ d'application beaucoup plus large. Dans le Sixième Monde, l'alchimie consiste à effectuer des préparations qui sont des objets imprégnés avec des sorts. Ils octroient la possibilité aux lanceurs de sorts d'utiliser leur magie de manière différente. La contrepartie, c'est que les sorts sont généralement moins puissants que leurs équivalents lancés sans artifice.

Les préparations alchimiques ont trois éléments clefs : le **sort** intégré à la préparation, le **déclencheur** qui activera le sort et le **Potentiel** de la préparation qui indique comment sa puissance décline avec le temps. Tous ces éléments sont abordés dans la section **Effectuer une préparation alchimique**.

Les préparations sont imprégnées de magie par leur créateur et cela signifie qu'elles ont sa signature astrale. On peut l'identifier en réussissant un test d'Astral + Intuition. L'aura se dissipe au même rythme qu'un sort lancé (p. 162).

TERMINOLOGIE DES ENCHANTEMENTS

Focus : (pl. focus) un objet personnalisé pour un individu qui augmente ses capacités magiques dans certains domaines.

Marchand de Talismans : un individu qui fabrique et vend des réactifs, des telesmas et des focus.

Préparation : un objet qui a été imprégné d'un sort avec un déclencheur qui lui permettra d'être lancé. Les préparations ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Réactifs : objets, généralement naturels, qui ont la capacité de canaliser et d'emmagasiner la magie. Les réactifs peuvent être utilisés pour former des telesmas, mais aussi à différentes étapes des processus d'enchantement et de lancement de sort.

Telesma : l'aspect physique d'un focus ; un focus est constitué de la combinaison d'un telesma et de magie. Provient du mot grec signifiant « talisman ».

EFFECTUER UNE PRÉPARATION

Suivez la procédure en cinq étapes décrite ci-après.

ÉTAPE 1 : CHOISIR UN OBJET

Effectuer une préparation nécessite de choisir le bon objet. Il doit s'agir de quelque chose que le magicien peut soulever et manipuler ; de plus, le processus pour le transformer en préparation laisse dessus une marque ou une modification qui peut être identifiée par quelqu'un ayant Connaissance des Arcanes (ou une compétence suffisamment proche) et qui réussit un test de Perception + Intuition (3). Boules, potions, balles, projectiles et de petits objets de bureau sont quelques-uns des objets les plus souvent utilisés pour des préparations.

ÉTAPE 2 : CHOISIR UN SORT

Si vous voulez que votre préparation déclenche un sort, vous devez le choisir. Vous ne pouvez utiliser qu'un sort que vous connaissez. Si vous voulez utiliser les effets d'Amplification ou d'Extension de zone, choisissez maintenant combien vous voulez en appliquer (notez cette information pour le moment où il faudra appliquer le Drain à l'étape 5). On ne peut choisir Déplacement de zone pour des préparations.

ÉTAPE 3 : CHOISIR UN DÉCLENCHEUR

Pour que la préparation puisse libérer son sort, elle a besoin d'un déclencheur. Il en existe trois types de base : commande, contact et délai.

Commande : l'individu qui a fait la préparation peut la déclencher par un simple effort de volonté. Pour cela, il doit se trouver sur le plan physique et avoir une ligne de vue sur la préparation. Déclencher la préparation nécessite une action mineure. Un déclencheur par commande ajoute 2 au Drain de la préparation et c'est le seul qui peut être utilisé avec les sorts de Santé.

Contact : sans doute le plus simple des déclencheurs, la préparation s'active dès qu'un matériau vivant la touche. Un déclencheur par contact ajoute 1 au Drain de la préparation.

Délai : quand on utilise ce déclencheur, le personnage choisit un délai et quand la préparation est terminée, le compte à rebours se déclenche aussitôt. Une fois le délai écoulé, le sort se déclenche. Ce délai ne peut être supérieur, en heures, au Potentiel de la préparation. Si, pour une raison ou une autre, le Potentiel est réduit à une valeur inférieure au délai, le sort se dissipe une fois le Potentiel épuisé. Un déclencheur par délai ajoute 2 au Drain de la préparation.

ÉTAPE 4 :
CRÉER LA PRÉPARATION

Une fois toutes les décisions prises, il faut créer la préparation, ce qui demande un nombre d'heures égal au Drain total du sort (après avoir ajouté les modificateurs au Drain des effets et du déclencheur). Il faut du temps pour que tout soit correctement préparé et également une grande précision ; une rune mal réalisée et au lieu d'avoir une Sphère de feu qui carbonise vos ennemis, vous vous retrouvez avec un sort qui les réchauffe les jours où il fait froid et qui leur sèche leurs chaussettes. C'est clairement quelque chose que vous voulez éviter.

Au cours de cette étape, vous pouvez utiliser des réactifs pour canaliser du mana dans la préparation et alléger le stress encaissé par l'enchanteur. Les réactifs peuvent être utilisés pour réduire la Valeur de Drain d'un nombre de points égal au nombre de drachmes utilisées (maximum 2).

À la fin de cette étape, l'enchanteur effectue un test opposé d'Enchantement + Magie contre la Valeur de Drain de la préparation. Les succès nets de ce test déterminent le Potentiel de la préparation et il faut le noter. Pour les sorts dont le Drain dépend du nombre de succès sur le test de Sorcellerie, déterminez le Drain à cette étape, cette valeur servira de limite au nombre de succès lors de l'utilisation de la préparation.

ÉTAPE 5 :
RÉSISTER AU DRAIN

Tout le travail minutieux réalisé sur la préparation et l'effort requis pour canaliser le mana dans l'objet sont épuisants. La Valeur de Drain totale de la préparation est la Valeur de Drain du sort (avec les ajustements) + la Valeur de Drain du déclencheur – drachmes de réactifs utilisées (max 2). L'enchanteur utilise attribut de tradition + Volonté pour réduire le Drain. Si la Valeur de Drain qui reste après le jet pour la réduire est supérieure à votre rang en Magie, le Drain subit inflige des dommages physiques ; sinon ce sont des dommages étourdissants.

PRÉPARATION TERMINÉE

Le sort, le déclencheur et le Potentiel de la préparation doivent être notés ainsi que tous les effets ajoutés au sort. La préparation conserve toute sa puissance pendant [Potentiel × 2] heures ; puis cette puissance commence à se dissiper. Après ce délai, le Potentiel de la préparation est réduit de 1 point toutes les [Potentiel actuel × 2] heures. Quand le Potentiel tombe à 0, la préparation s'épuise et la magie qu'elle renferme disparaît.

UTILISER UNE PRÉPARATION

Déclencher une préparation est à la fois similaire et différent que de lancer un sort. Au lieu d'effectuer un test de Sorcellerie + Magie, faites un jet de Potentiel de la préparation + rang de Magie de l'enchanteur. Il n'y a pas de Drain à encaisser au moment où le sort est déclenché ; il a déjà été pris en compte au moment de la création de la préparation.

Les sorts de durée Maintenue ou Limitée restent actifs pendant [Potentiel actuel] minutes.

La portée du sort est également un peu différente puisqu'elle est basée sur le sort libéré par un objet inanimé. Considérez les portées comme suit :

Contact : tout ce qui entre en contact direct avec la préparation quand elle est déclenchée est affecté (si les cibles peuvent être affectées par le sort).

Ligne de vue : si la préparation à un déclencheur par commande, qui nécessite qu'elle soit dans la ligne de vue de l'enchanteur, alors ce dernier choisit sa cible quand le sort est déclenché. Sinon le sort affecte la cible la plus proche qui a une ligne de vue sur la préparation. La portée du sort est limitée à [Potentiel × Magie] mètres.

Zone d'effet : la préparation est au centre de la zone d'effet du sort et affecte tout ce qui s'y trouve. La sphère a un rayon de deux mètres plus deux mètres pour chaque effet Extension de zone ajouté.

Les cibles du sort y résistent normalement.

EXEMPLE POUR EFFECTUER UNE PRÉPARATION

Agbele Oku connaît les dangers des runs et elle sait combien il est précieux d'avoir quelques soins préparés quand on part en mission. Elle a une balle de golf, une balle pourpre spéciale d'un golf miniature, qu'elle aime utiliser pour ça. Elle l'a évidée et utilise un entonnoir pour placer les réactifs dans la balle.

Pour l'étape 2, elle doit choisir un sort. Parfois elle aime utiliser une variante de Soins comme Soins refroidissants ou Soins réchauffants, mais elle décide cette fois-ci de se contenter d'un sort normal de Soins. La Valeur de Drain de base de ce sort est de 3.

Au cours de l'étape 3, elle choisit un déclencheur, mais comme il s'agit d'un sort de Santé, elle doit choisir le déclencheur par commande. Cela joute 2 à la Valeur de Drain pour un total de 5.

À l'étape 4, il est temps de s'occuper de la préparation. La Valeur de Drain est actuellement de 5, il va donc falloir qu'elle y consacre 5 heures. C'est une Valeur de Drain assez élevée, mais heureusement, Agbele Oku a des réactifs sous la forme de morceaux de peau d'un serpent Éveillé et elle en utilise une drachme pour réduire le Drain à 4. Le temps pour fabriquer la préparation est toujours de 5 heures. Au bout de ces cinq heures, elle effectue un test d'Enchantement 4 + Magie 5 pour un total de 9 dés contre la Valeur de Drain réduite de 4. Elle obtient 4 succès, le MJ en obtient 1, aussi la préparation aura un Potentiel de 3. Elle a un délai de Potentiel × 2 heures (6 heures), avant que la préparation ne commence à perdre de sa force.

Mais il se peut qu'elle commence cette mission du mauvais pied si le Drain lui inflige trop de dommages. Elle a 5 en Magie et le Drain est de 4, aussi les dommages qu'elle peut éventuellement subir seront étourdissants. Son attribut de tradition est Logique 5 et sa Volonté est de 6. Elle lance 11 dés et obtient 3 succès. Une seule case de dommages étourdissants, elle peut se le permettre. Il est temps de prendre la préparation pour pouvoir la lancer sur le premier membre de l'équipe qui aura besoin d'aide. Si elle l'utilise alors qu'elle a son plein Potentiel, la préparation permettra de faire un soin avec (Potentiel 3 + Magie 5) dés, soit 8 dés.

CRÉATION D'ARTEFACTS

Un des domaines de l'Enchantement est l'apprentissage des techniques permettant d'exploiter la puissance fondamentale latente dans les éléments naturels et d'imprégner les objets de magie pour qu'ils aident le magicien et augmentent ses capacités. L'acte de créer un focus magique est connu sous le nom de création d'artefact ; vous trouverez plus d'informations sur les focus p. 157. Contrairement à une préparation, un focus est puissant, réutilisable et intimement lié à son propriétaire. Un focus est un enchantement permanent et complexe, lentement constitué à partir d'une formule arcanique et finalisé avec du Karma. Tous les focus suivent le même processus de création de base : tout d'abord, il faut une formule de focus, puis on choisit un telesma approprié (l'objet physique qui doit être enchanté). Une fois que c'est fait, on crée l'enchantement puis le focus achevé est lié.

Voici comment effectuer cette procédure en six étapes.

ÉTAPE 1 :
CHOISIR UNE FORMULE DE FOCUS

Concevoir un focus nécessite une recette arcanique complexe connue sous le nom de formule de focus. Ces formules sont trop complexes pour que des magiciens métahumains puissent les mémoriser et doivent donc être consignées d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez acheter des formules de focus dans des commerces de talismans ou de magie.

Toutes les formules de focus précisent le type du focus (sort, esprit, pouvoir, arme, etc.), sa Puissance, sa forme (bâton en bois, anneau en or, vibrolame, etc.) et la tradition du focus (hermétique, chamanique, etc.). Les formules vendues par les marchands de talismans utilisent les formes « traditionnelles » d'un large éventail de traditions (baguettes, amulettes magiques, épées gravées de runes, etc.) et c'est pourquoi un grand nombre de magiciens conçoivent fréquemment eux-mêmes leurs propres formules (une magie avancée qui sera présentée dans un futur supplément). La formule de focus doit être d'une Puissance inférieure ou égale à votre rang en Magie ; vous ne pouvez pas créer de focus d'une Puissance supérieure à votre rang en Magie.

ÉTAPE 2 :
OBTENIR UN TELESMA

Avant de pouvoir créer un focus, vous devez acquérir un objet qui correspond à la forme définie dans la formule de focus. Un objet que l'on prépare de cette manière pour un enchantement est appelé un telesma. Obtenir un telesma peut être simple ou complexe. Si la formule requiert un couteau, cela peut être aussi simple que d'en acheter dans un magasin franchisé de Weapons World. Si, par contre, il vous faut une flûte taillée dans un os de condor californien, il va sans doute falloir effectuer quelques recherches pour trouver l'objet en question. Tout objet inanimé peut servir de telesma : une baguette en bois, un charme incrusté de bijoux, une arme, une voiture, une pierre à la forme bizarre et ainsi de suite. Plus l'objet est naturel et peu transformé ou plus vous avez travaillé pour le fabriquer, plus le telesma est facile à enchanter.

OBTENIR DES INGRÉDIENTS POUR FOCUS

Si un joueur décide de se lancer dans la fabrication des focus, c'est une excellente occasion pour le MJ d'imaginer des histoires. Vous pouvez bien entendu vous contenter de le laisser aller voir Murray, le marchand de Talismans du coin pour qu'il lui vende ce dont il a besoin (la liste des coûts se trouve p. 171). Dans certaines campagnes, c'est peut-être approprié pour ne pas nuire à la progression d'un récit plus important. Mais la recherche de formules, de réactifs et de telesmas peut être à la base de scénarios intéressants et de longue haleine. Trouver la bonne formule peut nécessiter de trouver la bibliothèque de John Dee, désormais cachée dans le Royal College of Physicians de Londres ; pour trouver les réactifs, il peut falloir se rendre en Europe de l'est pour trouver les extrêmement rares arbres austras koks, ou arbres de l'aube ; et la recherche du telesma peut pousser les joueurs à rechercher un anneau en améthyste qui aurait appartenu à la reine Cléopâtre. Ne passez pas à côté de passionnants scénarios quand les joueurs recherchent une magie rare !

ÉTAPE 3 :

PRÉPARER LA LOGE MAGIQUE

Vous avez besoin d'une loge magique avec une Puissance au moins égale à celle de la Puissance de la formule et de la même tradition que la vôtre et celle de la formule de focus. Tant que vous y êtes, prévoyez quelques aménagements, car vous allez y passer un bon moment.

ÉTAPE 4 :

UTILISEZ DES RÉACTIFS

Deuxièmement, vous devez utiliser des réactifs. Le montant que vous devez dépenser (en drachmes) est égal à la valeur de Karma requise pour lier le focus indiqué sur la formule de focus avec un minimum de (Puissance) drachmes. Ces réactifs sont utilisés au début du processus, ils sont donc utilisés même si vous échouez ou que vous interrompez la fabrication.

ÉTAPE 5 :

CRÉER LE FOCUS

Puis, il vous faut œuvrer pendant un nombre de jours égal à la Puissance de la formule de focus. Vous passez ce temps à collecter du mana, à l'harmoniser avec le telesma et à l'imprégner de manière permanente dans le matériau. Vous n'y consacrez que quelques heures par jour, vous pouvez donc faire autre chose de votre temps, mais vous ne pouvez pas quitter votre loge sans ruiner votre tentative de fabrication.

Au bout de ce délai de fabrication, il est temps d'effectuer la partie la plus complexe du processus : invoquer le pouvoir du focus. Effectuez un test d'Enchantement + Magie contre la Puissance de la formule + la Résistance d'objet du telesma. C'est le point culminant du travail accompli au cours de ces journées et vous pouvez utiliser de l'Atout pour ce test. En cas de réussite, la Puissance du focus est égale au nombre de succès nets du test, sans pouvoir dépasser la Puissance de la formule utilisée. Si vous obtenez une complication, vous ne pouvez pas résister au Drain au cours de l'étape suivante. Si vous obtenez un échec critique, la magie devient incontrôlable et vous arrache 1 point d'Essence ; la création d'artefacts n'est pas pour les faibles et les inexpérimentés.

ÉTAPE 6 :

RÉSISTER AU DRAIN

La Valeur de Drain est la Puissance spécifiée par la formule de focus plus 2 par succès (pas uniquement les succès nets) obtenus contre vous au cours du test d'Enchantement + Magie de l'étape 5 ; puisque la Puissance ne peut être supérieure à votre rang en magie, le Drain inflige des dommages étourdissants. Si vous êtes encore conscient après avoir résisté au Drain, vous pouvez dépenser un nombre de points de Karma égal à la Puissance actuelle du Focus pour sceller l'enchantement et terminer le focus. Si vous perdez connaissance ou que vous ne voulez pas conserver ce résultat, ne dépensez pas de Karma et recommencez (après avoir récupéré).

OBSERVATION ASTRALE D'ARTEFACT

La compétence Enchantement vous permet d'observer astralement un focus de manière à découvrir des éléments au sujet de son créateur. Effectuez un test opposé d'Enchantement + Magie contre deux fois la Puissance du focus. Vous pouvez utiliser vos succès nets pour en apprendre plus sur l'aura du créateur qui l'a fabriqué (voir la table Observation astrale, p. 162). Cela peut être tenté une fois par jour et par focus.

DÉSENCHANTEMENT

La compétence d'Enchantement peut insuffler la magie à des objets, mais elle peut aussi servir à la leur retirer, octroyant aux personnages une chance de perturber temporairement ou même de déconstruire une structure astrale.

Pour désactiver un focus actif, effectuez un test opposé d'Enchantement + Magie contre la Puissance de la cible + Magie du propriétaire. Si la Puissance de la cible est supérieure à deux fois le rang de Magie du magicien, cet objet est trop puissant pour lui et il ne peut tenter un Désenchantement. Vous pouvez faire ceci à partir du plan physique ou astral, mais vous devez avoir une ligne de vue sur le focus. Si vous obtenez plus de succès au cours du test, le focus est temporairement désactivé. Il peut être réactivé avec l'action mineure Activer un focus.

L'Enchantement peut aussi être utilisé pour recycler un focus puisqu'une partie du mana libéré peut recharger des réactifs utilisés. Pour déstructurer un focus en réactifs et le détruire totalement, le personnage doit pouvoir le toucher. Déstructurer un focus nécessite un test opposé d'Enchantement + Magie contre la Puissance de la cible (+ le rang en Magie du propriétaire si le focus est lié et que ce n'est pas le vôtre).

Si vous réussissez ce test, le focus cesse d'exister. Le telesma qui en est le cœur se désintègre et ne peut plus être utilisé. Le mana libéré par la destruction de la structure astrale peut être canalisé dans des objets de la tradition du magicien pour les transformer en réactifs. Effectuez un test d'Enchantement + Magie. Vous créez une drachme de

réactifs par succès jusqu'à un maximum d'un tiers des réactifs utilisés pour créer le focus (voir étape 4 de Création d'artefacts, p. 155). Ce processus demande un nombre d'heures égal à la Puissance de la cible.

Le Désenchantement fonctionne aussi avec les préparations alchimiques. Pour les règles sur ce sujet, voir **Dissociation** ci-après.

La Valeur de Drain pour tous ces tests est de 1E par succès (pas uniquement les succès nets) obtenu contre le magicien ; si les dommages restants après résistance excèdent le rang de Magie du magicien, le Drain inflige des dommages physiques.

DISSOCIATION

La dissociation est à l'alchimie ce que la dissipation est au Lancement de sorts. La dissociation vous permet de débarrasser un objet de sa puissance magique pour qu'il redevienne un simple objet. Pour dissocier une préparation, vous devez avoir identifié l'objet en tant que préparation grâce à une observation astrale (p. 162) et vous devez le toucher. Dissocier demande une action majeure et vous effectuez un test opposé d'Enchantement + Magie contre la Puissance de la préparation + le rang de Magie de l'alchimiste (plus le Karma d'une éventuelle Fixation de métamagie). Chaque succès net que vous obtenez réduit le Potentiel de la préparation de 1 point. Vous subissez alors la même Valeur de Drain que si vous aviez créé vous-même la préparation.

Il y a un risque à effectuer cette procédure ; si la préparation a un déclencheur de contact et que vous ratez le test pour la dissocier, la préparation s'active. Mieux vaut qu'elle ne soit pas explosive.

RÉACTIFS

Le mana imprègne les gens, l'existence des lanceurs de sorts et des adeptes suffit pour le démontrer. Mais il imprègne également les créatures, les minéraux et les plantes. Des éléments de ces choses peuvent devenir des réactifs, des objets imprégnés de magie qui peuvent être utilisés pour différentes tâches magiques.

Le plus pur de tous les réactifs est l'alliage artificiel connu sous le nom d'orichalque, un métal or orangé dont la principale propriété semble être sa capacité à emmagasiner la magie. Tous les réactifs sont comparés à l'orichalque et 1 drachme d'orichalque est l'unité de mesure de puissance standard pour tous les réactifs. Pour information, une drachme d'orichalque pèse environ 1,77 gramme.

Il existe des réactifs de tous les types et de toutes les formes. L'orichalque peut être créé par l'Alchimie, mais c'est un long processus qui ne peut être effectué que par les plus grands alchimistes. Les réactifs naturels varient selon les traditions. Les magiciens hermétiques préfèrent les minéraux, les éléments purs, les vieux bibelots ou babioles et les minerais purs. Les chamans préfèrent des éléments de plantes et d'animaux, des pierres naturellement polies et des petits objets artisanaux minutieusement ouvragés. Un magicien igbo peut trouver de la magie dans du bois d'ofo tandis qu'un magicien spécialisé peut rechercher des éléments naturels récoltés lors d'une certaine phase de la lune.

Les réactifs sont étonnamment répandus, mais tous ne peuvent pas être utilisés par toutes les traditions. Les cubes de cinabres appréciés par les mages hermétiques sont inutiles pour des chamans au même titre que les plumes de ces derniers n'ont que peu d'intérêt pour les mages hermétiques. De manière générale, les réactifs d'une tradition voient leur puissance réduite de moitié quand ils sont utilisés par des magiciens des autres traditions. La vente de réactifs peut donc s'avérer assez délicate pour quelqu'un qui n'est pas versé dans l'art du commerce de talismans.

Les réactifs sont presque aussi versatiles que la magie. Quand vous utilisez un réactif, le mana qu'il contient se dissipe ce qui signifie qu'il cesse d'être un réactif même si sa forme physique reste intacte. Voici un aperçu des différentes utilisations des réactifs.

Contresort : vous pouvez utiliser des réactifs pour augmenter la taille de la zone que vous protégez avec Contresort.

Création d'artefact : vous avez besoin d'utiliser des réactifs pour fabriquer des focus.

Invocation : vous pouvez utiliser des réactifs pour bénéficier d'une remise d'Atout quand vous invoquez des esprits.

Loge magique temporaire : vous pouvez créer une loge magique temporaire en dépensant un nombre de drachmes de réactifs égal à la Puissance de la loge. Il faut une heure par point de Puissance pour créer la loge et elle dure jusqu'au coucher ou le lever du soleil (ce qui se produit en premier).

Magie rituelle : lors de l'étape d'offrande, vous pouvez utiliser des réactifs pour compenser le Drain d'une Magie rituelle (voir Magie rituelle, p. 147).

Préparations alchimiques : vous pouvez utiliser des réactifs pour réduire la Valeur de Drain quand vous créez des préparations.

FOCUS

Les focus sont de puissants objets fabriqués et infusés de magie. Ce sont des structures astrales incorporées à des objets physiques. Quand il est actif, la structure astrale engrange de l'énergie magique pour que le magicien qui le possède puisse utiliser cette énergie afin d'accomplir une tâche magique précise. La forme physique des focus varie (bracelets, amulettes, ceintures, baguettes, cannes de marche, coupes, bouchons de bouteille, dagues, chapeaux, flasques, stylos et ainsi de suite) même si la plupart du temps un focus reflète la tradition de son propriétaire. Un focus a un indice de Puissance qui est une mesure de son pouvoir.

Vous ne pouvez utiliser un focus à moins d'être lié à lui (et vous ne pouvez pas vous lier à un focus à moins d'être Éveillé... de toute manière, à quoi pourrait-il vous servir ?). La quantité de Karma requise pour lier un focus est différente pour chaque focus comme indiqué sur la table Articles magiques (p. 171). Lier un focus demande une heure par point de Puissance du focus, un temps passé à contempler l'objet et à synchroniser sa signature astrale à la vôtre. Une fois que vous y avez consacré ce temps et que vous avez dépensé le Karma, vous avez accès au pouvoir du focus. Un focus ne peut être lié qu'à une seule personne à la fois, le processus de lien brise celui qui l'unissait à son précédent propriétaire (s'il en avait un).

Chaque focus a un pouvoir spécifique (décrit dans la section Types de focus) et doit être actif pour que vous puissiez l'utiliser. Activer et désactiver un focus est une action mineure. Pour qu'un focus reste actif, il doit être en possession du magicien (porté, transporté, tenu à la main, dans une poche, etc.). De même, si vous perdez connaissance, tout focus qui vous est lié se désactive. Si vous perdez un focus, il se désactive automatiquement et vous perdez tous ses avantages jusqu'à ce que vous le récupériez et que vous le réactiviez.

Tous les focus ont une aura qui est visible à partir de l'espace astral et qui porte votre signature astrale (p. 162). Tant qu'il est activé, un focus a également une forme astrale. Si vous utilisez la projection astrale, vous portez également sur vous la forme astrale de tout focus actif que vous possédez. Si vous désactivez un focus alors que vous êtes projeté dans l'astral, sa forme astrale disparaît. Vous devrez réintégrer votre corps pour le réactiver.

Votre rang de Magie est le nombre maximum de focus que vous pouvez lier ainsi que la Puissance maximale de chacun. De plus, la Puissance maximale cumulée de tous vos focus ne peut excéder votre rang en Magie × 5. Quel que soit le nombre de focus liés que vous possédez, seul un focus peut ajouter sa Puissance à une réserve de dés pour un test donné.

Les focus ont également un coût en nuyens comme indiqué dans la table Articles magiques (p. 171).

TYPES DE FOCUS

Il y a sept catégories de focus : Arme, Enchantement, Esprit, Métamagie, Pouvoir, Qi et Sort. Un focus a le même coût que les autres focus de la même catégorie, mais ils n'ont pas tous le même effet.

FOCUS D'ARME

Un focus d'arme a, assez logiquement, toujours la forme d'une arme de mêlée (il ne peut s'agir d'une arme à distance). Il ajoute son pouvoir magique aux attaques de mêlée que vous effectuez avec. Quand on l'utilise en combat physique, il vous octroie sa Puissance en tant que réserve de dés bonus à votre test d'attaque. Vous vous basez encore sur vos attributs physiques et vos compétences de combat ; le focus d'arme vous rend juste plus efficace.

Un focus d'arme est également efficace contre les formes astrales, que vous utilisiez une perception ou une projection astrale. Il ajoute sa Puissance à vos tests de Combat astral quand vous l'utilisez et vous pouvez l'avoir avec vous quand vous vous projetez dans l'astral. Les dommages de l'arme en combat astral sont les mêmes que dans le monde physique, mais vous pouvez décider si elle inflige des dommages physiques ou des dommages étourdissants (**Combat astral**, p. 163).

FOCUS D'ENCHANTEMENT

Focus d'Alchimie : un focus d'Alchimie ajoute sa Puissance en dés à tous les tests d'Enchantement visant à créer une préparation.

Focus de Désenchantement : quand un focus de Désenchantement est en contact avec un autre artefact, le magicien peut ajouter un nombre de dés égal à sa Puissance au test de Désenchantement.

FOCUS D'ESPRIT

Un focus d'esprit amplifie les compétences de conjuration d'un magicien. Chaque focus d'esprit doit être harmonisé avec un type spécifique d'esprit.

Invocation : un focus d'Invocation ajoute un nombre de dés égal à sa Puissance aux tentatives d'invocation d'esprits de la même catégorie que le focus.

Bannissement : un focus de Bannissement ajoute un nombre de dés égal à sa Puissance aux tentatives de bannissement des esprits de la même catégorie que le focus.

FOCUS MÉTAMAGIQUES

Les focus métamagiques aident les initiés et les formes supérieures de magie qu'ils ont apprises. Les focus métamagiques ajoutent leur Puissance au grade d'initié du magicien quand il utilise certaines métamagies.

Focus de Concentration : un focus de Concentration ajoute sa Puissance au grade d'initié d'un magicien quand il utilise la métamagie Concentration au cours de tests de résistance au Drain.

Focus de Signature modulable : un focus de Signature modulable ajoute sa Puissance à votre grade quand vous augmentez le seuil des tests d'Observation astrale (Astral + Intuition) des observateurs.

Focus de Camouflage : quand vous résistez au test d'Observation astrale de quelqu'un d'autre, ajoutez la Puissance de ce focus à votre réserve de dés. Cela n'augmente pas le nombre de focus liés que vous pouvez masquer.

Focus de Façonnage de sorts : considérez votre rang de Magie comme s'il était augmenté par la Puissance de ce focus quand vous déterminez comment vous pouvez façonner vos sorts.

FOCUS DE POUVOIR

Les focus de pouvoir méritent bien leur nom. Ce sont de puissants focus qui augmentent temporairement votre rang effectif en Magie. Cela signifie qu'ils contribuent à vos réserves de dés lors de tout test utilisant la Magie. Les focus de pouvoir peuvent avoir n'importe quelle forme, mais, pour une raison ou pour une autre, les anneaux et les amulettes sont très populaires.

FOCUS DE QI

Un focus de qi (qui se prononce « chi ») ne fonctionne que pour les adeptes et les adeptes mystiques. Il permet de canaliser le mana dans les pouvoirs d'adepte. Un focus de qi peut être un objet, comme les autres focus, mais il peut aussi être une altération du corps comme un tatouage, une cicatrice rituelle ou un piercing. Chaque focus est spécifique à un unique pouvoir d'adepte à un niveau précis. Tant que le focus est actif, vous bénéficiez de son pouvoir ou, si vous avez déjà ce pouvoir, le niveau du focus est ajouté au vôtre (si c'est un pouvoir à niveau ; sinon le focus ne vous apporte rien). La Puissance du focus doit être de quatre fois le coût en points de pouvoir du pouvoir qu'il renferme ; par exemple, un focus de qi avec un pouvoir de Compétence améliorée (Combat rapproché) de niveau 1 a une Puissance de 4 (puisque son coût est de 1 point de pouvoir par niveau) alors qu'un focus de Sens du combat est de Puissance 2.

FOCUS DE SORT

Un focus de sort amplifie la Sorcellerie. Chaque focus de sort est harmonisé à des rituels ou à l'une des cinq catégories de sorts (Combat, Détection, Illusion, Soins et Manipulation) quand il est créé et cette catégorie ne peut être changée. Il y a quatre types de focus de sort.

Contresort : un focus de Contresort ajoute un nombre de dés égal à sa Puissance aux tentatives de Contresort tant que le sort contré est de la même catégorie que le focus. Il ajoute aussi sa Puissance en tant que réserve de dés bonus quand vous utilisez l'effet de défense augmentée de Contresort (p. 146).

Magie rituelle : un focus de Magie rituelle ajoute un nombre de dés égal à sa Puissance à vos tests de Magie rituelle (que vous soyez maître de rituel ou officiant). Si le rituel n'est pas un rituel de sort, ce focus peut tout de même être utilisé, mais s'il s'agit d'un rituel de sort d'une catégorie différente de celle du focus, il ne peut pas l'être.

Lancement de sorts : un focus de Lancement de sorts ajoute sa Puissance à votre réserve de dés de Lancement de sorts tant que le sort est de la même catégorie que le focus.

Maintien de sort : quand vous lancez un sort avec ce focus, il maintient le sort pour vous, ce qui vous permet d'éviter le malus à la réserve de dés pour les sorts maintenus. Un sort maintenu par un focus de maintien ne peut avoir une Valeur de Drain modifiée (après y avoir ajouté des effets) supérieur à la Puissance du focus et la catégorie du sort doit être la même que celle du focus. Si un sort maintenu par un focus est dissipé, il se termine, mais le focus est encore actif (et toujours lié à son propriétaire) ; la seule différence c'est que, pour l'instant, il ne maintient aucun sort. Un focus de maintien ne peut être utilisé pour maintenir un rituel de sort.

ADEPTES

Les adeptes canalisent le mana d'une manière différente des lanceurs de sorts. Plutôt qu'utiliser des formules pour modeler le mana et produire des effets externes, les adeptes absorbent le mana et le laissent circuler dans leur corps pour augmenter leurs capacités. Le mana les rend plus forts, plus rapides, plus vigoureux, plus charmants et bien d'autres effets encore, et il leur permet d'être des shadowrunners très efficaces.

Les adeptes doivent parfois résister au Drain, ce qu'ils font avec Constitution + Volonté. Si les dommages après le test de résistance sont supérieurs au rang de Magie de l'adepte, les dommages sont physiques, sinon ils sont étourdissants.

POINTS DE POUVOIR

Les points de pouvoir permettent de mesurer les capacités extraordinaires des adeptes. Ces points sont utilisés par les personnages adeptes pour acheter des pouvoirs qui vont augmenter leurs capacités. Dès qu'un adepte

gagne ou perd un point de Magie, il gagne ou perd aussi un point de pouvoir. Cela signifie qu'un personnage adepte qui commence avec un rang de Magie de 4 commence aussi avec 4 points de pouvoir. Il n'est pas nécessaire de dépenser tout de suite les points de pouvoir quand on les obtient ; on peut les conserver et les utiliser ultérieurement.

POUVOIRS D'ADEPTE

Ce sont les pouvoirs que les adeptes peuvent utiliser pour augmenter leurs capacités. Cette liste inclut leur coût en points de pouvoir et le type d'action nécessaire pour activer ces pouvoirs. Certains pouvoirs d'adepte ont des niveaux, ce qui signifie que leur effet peut être augmenté en achetant de nouveaux niveaux. Les autres offrent un bonus unique ; vous les achetez une seule fois pour bénéficier de leur plein effet !

ARMURE MYSTIQUE

Coût : 0,25 PP par niveau
Activation : passif

Le mana forme un bouclier autour de vous et augmente votre protection. Gagnez 1 point d'Armure par niveau de ce pouvoir, cumulable avec une armure portée. Armure mystique est également efficace sur le plan astral.

ATTRIBUT PHYSIQUE AMÉLIORÉ

Coût : 1 PP par niveau
Activation : passif

Choisissez un attribut physique (Constitution, Agilité, Réaction ou Force) quand vous achetez ce pouvoir. Cet attribut bénéficie d'une augmentation permanente égale au niveau de ce pouvoir. Le rang de l'attribut augmenté est limité à son rang actuel × 1,5 (arrondir au supérieur) et la limite d'augmentation est de +4.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT (ATTRIBUT)

Coût : 0,25 PP par niveau
Activation : action majeure

Le mana s'écoule dans votre corps et augmente vos capacités innées ce qui vous permet d'atteindre un niveau supérieur. Quand vous achetez ce pouvoir, il doit être appliqué à un attribut physique spécifique (Constitution, Agilité, Réaction ou Force) ; si ce pouvoir est acheté plusieurs fois, vous pouvez soit augmenter le niveau lié à un attribut déjà choisi (max 6), ou vous pouvez choisir un autre attribut. Il ne peut être utilisé avec des attributs mentaux ou spéciaux.

Quand ce pouvoir est activé, effectuez un test de Magie + niveau d'Augmentation d'Attribut. Chaque succès augmente temporairement le rang de l'attribut spécifié de 1 point jusqu'au maximum d'augmentation de +4. Cela n'affecte que les réserves de dés aussi votre rang en Initiative, vos Moniteurs d'états, votre Score Défensif et ainsi de suite ne sont pas modifiés. L'effet dure (succès nets) rounds de combat et quand il se termine, vous subissez un Drain égal au niveau de ce pouvoir, auquel vous résistez normalement.

COMPÉTENCE AMÉLIORÉE (COMPÉTENCE)

Coût : Compétences de combat : 1 PP par niveau ; autres compétences : 0,5 PP par niveau
Activation : passif

Quand ce pouvoir est choisi, il faut aussi sélectionner une compétence. Cette compétence bénéficie d'une augmentation constante égale au niveau de ce pouvoir. Le rang de la compétence augmentée est limité à son rang initial × 1,5 (arrondir au supérieur) et la limite d'augmentation est de +4. Vous devez avoir au moins un rang dans la compétence pour laquelle vous achetez ce pouvoir et il peut être acheté pour plusieurs compétences. Les compétences de combat sont : Combat rapproché, Armes à feu et Armes exotiques.

CONTRÔLE CORPOREL

Coût : 0,25 PP
Activation : passif

Votre contrôle sur votre langage corporel et sur votre communication non verbale est magique et il est extrêmement difficile de vous déchiffrer. Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 quand vous résistez à des tests sociaux et des tests pour percevoir vos émotions, jauger vos intentions ou savoir si on peut vous faire confiance.

CONTRÔLE VOCAL

Coût : 0,5 PP
Activation : passif

Vous pouvez contrôler la modulation et le timbre de votre voix pour lui donner l'intonation de votre choix : forte, douce, résonante ou comme celle d'une personne que vous voulez imiter. Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 quand vous tentez un test d'Escroquerie ou d'Influence pour lequel vous utilisez votre voix.

COUP CRITIQUE

Coût : 1 PP par niveau
Activation : passif

Augmentez la VD de vos attaques de mêlée de 1 point par niveau du pouvoir. Ce pouvoir est compatible avec d'autres améliorations d'armes et des pouvoirs d'adepte à moins que le contraire ne soit indiqué. Le niveau maximum de ce pouvoir est 3.

COURSE SUR LES MURS

Coût : 0,5 PP
Activation : action mineure

C'est tellement ordinaire de courir horizontalement. Courir sur un mur vous permet de montrer à quel point vous êtes spécial. Quand vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez avoir recours à une action Sprinter (voir p. 48) pour courir sur une surface verticale. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir pour deux actions consécutives ; vous devez passer au moins un tour à vous déplacer sur une surface horizontale avant de l'utiliser à nouveau. Aussi, si vous courez sur un mur et que vous ne trouvez pas une surface horizontale ou une bonne prise, vous tombez.

DÉCHARGE D'ADRÉNALINE

Coût : 0,25 PP par niveau
Activation : action mineure

Vous bénéficiez d'un surcroît d'énergie pour réagir plus vite que les autres. Pour chaque niveau de ce pouvoir, vous ajoutez 2 points à votre Score d'Initiative pendant (Magie) rounds de combat. Après ce nombre de rounds de combat, vous subissez un Drain égal au niveau du pouvoir auquel vous résistez normalement.

GUÉRISON RAPIDE

Coût : 0,5 PP par niveau
Activation : passif

La magie qui circule en vous vous aide à ressouder vos os et à faire repousser votre peau, accélérant votre guérison. Ajoutez 1 succès par niveau aux tests de guérison effectués pour vous soigner.

MAINS MORTELLES

Coût : 0,5 PP
Activation : action mineure

Vos mains deviennent mortelles et magiques, ce qui est très utile pour les runs et comme phrase d'accroche bourrine. Quand vous combattez à mains nues, vous pouvez choisir d'infliger des dommages étourdissants ou physiques. Le pouvoir Mains mortelles peut être combiné avec d'autres pouvoirs affectant les combats à mains nues. Les attaques effectuées avec Mains mortelles sont considérées comme magiques, ce qui signifie qu'elles ignorent les protections contre les armes normales et peuvent affecter des entités astrales lorsque l'adepte est en perception astrale.

PASSAGE SANS TRACES

Coût : 0,5 PP
Activation : passif

Quand vous marchez sur de la poussière, de la neige, de la terre, de l'eau ou toute autre substance, vous laissez peu d'empreintes comme si vous n'étiez jamais passé par là. Vous ne déclenchez pas les câbles déclencheurs, les dalles de pression ou les autres pièges qui s'activent par contact ou pression de vos pieds. Les tests auditifs pour vous entendre vous déplacer et les tests de Plein air pour remarquer vos traces ne peuvent gagner de point d'Atout ni en utiliser.

PERCEPTION AMÉLIORÉE

Coût : 0,5 PP
Activation : passif

Vos sens sont aiguisés et vous informent suffisamment rapidement pour pouvoir en tirer profit. Bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 quand vous Observez attentivement ou quand vous effectuez un test de Perception pour trouver quelque chose de caché ou pour entendre quelque chose que vous n'êtes pas supposé entendre.

PERCEPTION ASTRALE

Coût : 1 PP
Activation : action mineure

Vous gagnez la capacité de percevoir l'astral et vous suivez les règles qui s'y rapportent (voir p. 162). Quand vous utilisez ce pouvoir, vous êtes de nature duale et vous pouvez attaquer les formes astrales.

PRÉCISION AMÉLIORÉE

Coût : 0,5 PP
Activation : passif

Entre vos mains, les armes sont plus précises et mortelles qu'avec d'autres personnes. Augmentez le Score Offensif des armes que vous maniez de 2 points.

RÉFLEXES AMÉLIORÉS

Coût : 1 PP par niveau
Activation : passif

Ce pouvoir vous confère des réflexes rapides et vous permet de mieux anticiper une situation ; vous pouvez donc réagir beaucoup plus rapidement que les gens normaux. Pour chaque niveau de ce pouvoir, ajoutez un dé d'initiative et augmentez votre Réaction de 1. Le niveau maximum de ce pouvoir est de 4 et il ne peut être combiné avec d'autres améliorations de l'Initiative ou de Réaction.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

Coût : 0,25 PP par niveau
Activation : passif

La souffrance est néfaste, mais vous avez appris à mieux la contrôler. Pour chaque niveau de ce pouvoir, les modificateurs négatifs des dommages sont décalés d'une case vers le bout des Moniteurs d'états ; par exemple, au niveau 1, vous ne subissez pas le malus de -1 jusqu'à ce que 4 cases (au lieu de 3) soient cochées sur un Moniteur d'états. Le pouvoir agit aussi bien pour le Moniteur de dommages physiques que pour le Moniteur de dommages étourdissants.

RÉSISTANCE AUX SORTS

Coût : 0,5 PP
Activation : passif

Les sorts, au lieu de vous affecter, ont tendance à rebondir sur vous. Quand vous êtes ciblé par un sort, bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour y résister.

SENS AMÉLIORÉ

Coût : 0,25 PP
Activation : passif

Quand ce pouvoir est acheté, choisissez un sens (vue, ouïe, toucher, goût ou odorat). Quand vous effectuez un test utilisant ce sens, vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1. Ce pouvoir peut être sélectionné plusieurs fois en choisissant à chaque fois un autre sens.

SENS DU COMBAT

Coût : 0,5 PP par niveau
Activation : passif

Ce pouvoir vous confère la capacité d'anticiper et d'éviter les attaques. Vous gagnez un bonus de +1 dé par niveau à tous vos tests défensifs et de surprise.

SENS DE LA DIRECTION

Coût : 0,25 PP
Activation : passif

Vous avez un bon sens de l'orientation et vous savez d'où vous venez, où vous voulez aller et vous avez une idée de certains obstacles sur votre chemin. Quand vous effectuez un test de Plein air ayant un rapport avec les directions et l'orientation, vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1.

SENS DU DANGER

Coût : 0,5 PP
Activation : passif

Vous avez un sixième sens qui vous prévient du danger et vous savez instinctivement quand il est proche, ce qui vous permet de vous préparer. Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour vos tests de surprise.

ADEPTES MYSTIQUES

Avec un pied dans deux domaines différents de la magie, les adeptes mystiques peuvent être extrêmement puissants. Leur capacité de pouvoir utiliser à la fois des sorts et des pouvoirs d'adepte leur confère une grande polyvalence. Il se peut qu'ils ne manient pas les sorts aussi bien que les magiciens ou qu'ils ne soient pas capables des mêmes prouesses physiques que les adeptes, mais la manière dont ils combinent ces capacités les rend extrêmement mortels et précieux.

Au cours de la progression des personnages, les adeptes mystiques ne gagnent pas de points de pouvoir gratuitement. Ils doivent sélectionner un point de pouvoir au lieu d'une métamagie lors de leur initiation (voir p. 169).

Dès qu'un adepte mystique perd un point de Magie, il perd aussi un point de pouvoir, si tant est qu'il en ait.

Les adeptes mystiques ne peuvent pas être des magiciens spécialisés. Ils ne peuvent percevoir l'astral que s'ils achètent le pouvoir d'adepte Perception astrale et ils ne peuvent jamais se projeter dans l'astral.

MAGICIENS SPÉCIALISÉS

Les magiciens spécialisés n'ont pas l'amplitude de pouvoirs des magiciens purs. Ils sont limités à une certaine catégorie de magie. Au lieu d'être leur principal outil pour parcourir les ombres, la magie complète leurs autres compétences.

Au cours de la création de personnage, un magicien spécialisé choisit une unique compétence magique : Sorcellerie, Conjuration ou Enchantement. C'est la seule qu'il peut avoir et il ne peut jamais acquérir un rang dans les autres compétences.

Les magiciens spécialisés peuvent percevoir l'astral et s'y projeter. Ils peuvent aussi suivre des esprits mentors (voir p. 165).

LE PLAN ASTRAL

Il existe une réalité qui est présente en permanence, mais la plupart d'entre nous n'ont que la vague impression de son existence. Nous ressentons ses fluctuations comme le souvenir lointain d'une simple brise ou un vieux refrain dont on se souvient à peine. Si nous essayons de la toucher, de la rendre concrète, elle nous file entre les doigts. Mais cela ne nous empêche pas pour autant de savoir qu'elle existe.

Cette autre réalité est le plan astral. Elle se superpose à notre plan et d'une certaine manière elle en est le reflet inversé ; aussi les gens et les lieux qui dominent notre réalité ne sont plus que des ombres indistinctes tandis que les aspects de la magie et de la vie s'y parent de couleurs éblouissantes.

Le plan astral est la raison pour laquelle les gens font un lien entre la vie et la magie, car ce sont les deux éléments qui y prédominent. Tout ce qui vit a une aura astrale, une danse de lumière et de couleurs qui reflète la nature et la disposition de cette forme de vie. Les explorateurs expérimentés de l'astral apprennent comment obtenir des informations à partir de ces formes, à déterminer des éléments comme la puissance relative d'une entité, son humeur et si elle a sur elle des effets magiques actifs (voir **Observation astrale**, colonne suivante). Les sorts luisent avec intensité dans l'astral (sauf si on utilise la métamagie pour les

camoufler ; voir p. 170), une luminescence qui s'estompe graduellement après la fin du sort ce qui fournit des éléments d'investigation pour les détectives de l'astral. Afin de percevoir le monde astral, un personnage doit passer en perception astrale. Les personnages en perception astrale deviennent de nature duale et subissent un malus de -2 dés à toutes leurs actions non magiques. Modifier sa perception vers l'espace astral ou le monde physique est une action mineure.

Avec de l'entraînement, certains magiciens apprennent à extraire leur essence astrale de leur corps, traversant le monde à très grande vitesse et pouvant ainsi pénétrer dans des lieux qui leur seraient inaccessibles autrement (voir **Projection astrale**, plus bas). Voyager dans l'astral donne l'occasion de rencontrer d'autres entités astrales, mais ces rencontres peuvent aussi être la source de conflits. Reportez-vous à Combat astral (p. 163) pour en savoir plus.

OBSERVATION ASTRALE

L'Observation astrale est l'art d'obtenir des informations sur les formes astrales en étudiant les couleurs et les lueurs fluctuantes afin de discerner des schémas et d'en comprendre la signification. Un personnage doit avoir un moyen de percevoir l'astral afin d'utiliser cette capacité, ce qui signifie qu'il doit être un magicien, un magicien spécialisé, un adepte ou un adepte mystique avec le pouvoir de Perception astrale.

OBSERVATION ASTRALE

# DE SUCCÈS	INFORMATIONS OBTENUES
0	Aucune
1	État de santé général du sujet (s'il est malade ou en bonne santé)
	État émotionnel général du sujet (s'il est heureux, triste, en colère, etc.)
	Si le sujet est Éveillé ou non.
2	La présence et la localisation de tout cyberware standard.
	La catégorie générale de toute magie active (esprit du feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, etc.)
	Si cette aura a déjà été examinée, elle peut être reconnue avec un test de Mémoire (p. 106) même si elle est cachée ou déguisée.
3	La présence et la localisation d'implants alphaware.
	Si les valeurs d'Essence et de Magie du sujet sont supérieures, inférieures ou égales à la Magie de l'observateur.
	Si la Puissance du sujet est supérieure, inférieure ou égale à la Magie de l'observateur.
	Un diagnostic général des maladies dont souffre le sujet, comme des maladies chroniques ou les effets de toxines.
	Toute signature astrale présente sur le sujet.
4	La présence et la localisation d'implants bioware ou betaware.
	La valeur exacte de l'Essence, de la Magie et de la Puissance du sujet.
	La source générale de toute signature astrale détectée (sort de Combat, esprit de l'air, etc.)
5+	La présence et la localisation d'implants deltaware, de traitements génétiques et de nanotechs
	Un diagnostic précis de toute maladie ou des toxines affectant le sujet
	Le fait que le sujet soit un technomancien ou une monade

L'Observation astrale se base sur la compétence Astral combinée avec Intuition. Les tests peuvent être effectués en étant Inexpérimenté si le personnage peut bénéficier de la capacité de percevoir l'astral, mais qu'il n'a pas de rang dans la compétence ; on suit dans ce cas les règles pour les tests avec des compétences dans lesquelles on est Inexpérimenté (p. 99). Les tests d'Observation astrale peuvent être effectués n'importe quand lorsqu'un personnage peut voir le plan astral, c'est-à-dire quand il perçoit l'espace astral ou qu'il s'y projette.

L'Observation astrale fonctionne de manière assez similaire aux sorts de Détection (p. 138) en termes d'informations que l'on peut obtenir. Un joueur qui examine une aura particulière effectue un test d'Astral + Intuition ; le nombre de succès qu'il obtient détermine les informations qu'il peut glaner à partir de l'aura (voir **la table Observation astrale**).

SIGNATURES ASTRALES

Observer les auras des sorts lancés peut être une technique très appréciable pour obtenir des informations. Tous les individus Éveillés ont une signature astrale qui leur est propre et elle peut être perçue dans les sorts qu'ils lancent, dans les objets qu'ils créent et/ou utilisent et dans les rituels qu'ils accomplissent. Cela signifie que des observateurs attentifs peuvent remonter les traces laissées par ces individus dans l'astral. Certaines de ces traces s'estompent avec le temps, la lueur astrale d'un sort dure un nombre d'heures égal au rang de Magie du lanceur de sorts. Les lanceurs de sorts consciencieux peuvent effacer ces traces grâce à l'action majeure Purifier. Cette action, qui ne nécessite aucun test, permet au joueur d'effacer dans l'astral les traces d'un seul sort ou d'un autre effet magique. Chaque action Purifier agit comme s'il s'était écoulé une heure de temps pour le calcul du temps de dissipation d'une aura. Les personnages peuvent utiliser cette action aussi souvent qu'ils le souhaitent jusqu'à ce que leur signature soit totalement effacée.

SE PROJETER DANS L'ASTRAL

Observer l'espace astral est la première étape pour interagir avec lui ; la seconde étape est de s'y projeter. La projection astrale est l'art de dissocier votre conscience (âme, essence, ego, esprit, quel que soit le nom que vous lui donniez et que nous appellerons votre forme astrale) de votre corps physique. Vous quittez le royaume morne du plan physique pour plonger dans celui des auras spectaculaires où les sorts, les esprits et les Éveillés étincellent comme d'incroyables feux d'artifice. Un personnage capable de projection astrale (magicien pur ou magicien spécialisé) peut projeter sa conscience dans l'espace astral ou revenir dans la réalité en une action majeure. Le processus, qui rompt toute concentration, est complété dès le moment de la déclaration de l'action et le personnage se trouve donc dans l'astral (ou de retour dans la réalité) instantanément et pour le reste du round de combat.

Il y a quelques règles et quelques conseils à suivre quand on voyage dans l'astral :

- C'est un monde distinct du monde physique. Vous ne pouvez pas lancer des sorts sur des cibles qui n'existent que sur le plan physique.

- C'est rapide. Le plan astral n'a aucune composante physique et quand vous vous projetez hors de votre corps, vous êtes une créature de pure pensée. Aucune force physique ne vient limiter votre vitesse. Vous pouvez « courir » astralement à une vitesse de 5 kilomètres par round de combat, ce qui vous empêche de discerner votre environnement. Ou vous pouvez réduire votre allure à une simple « marche » dans l'astral avec une vitesse de 100 mètres par round de combat, ce qui vous permet d'observer votre environnement.
- C'est un environnement spectral (principalement). Les bâtiments, les véhicules et presque tout ce qui a été construit par des mains métahumaines ne sont rien de plus que de vagues présences grises dans l'astral et les voyageurs de ce plan peuvent les traverser aisément. D'autres entités astrales peuvent vous ralentir et la terre est impénétrable pour les formes astrales (vous voulez un laboratoire de recherche sécurisé ? Construisez-le sous terre). À part ça ? Vous volez comme le vent !
- Il est difficile de discerner des détails physiques. En se basant sur la règle précédente, puisque les choses existantes dans la réalité sont si spectrales dans l'astral, n'imaginez pas être capable de percevoir beaucoup de détails comme lire un texte ou discerner les objets posés sur un bureau. Déterminer l'agencement général d'un bâtiment peut être possible, mais savoir à quoi servent les salles que vous visitez relève plus de la devinette qu'autre chose.
- Vous pouvez être un fantôme ! Oui ! Vous pouvez tenter de vous manifester dans le royaume matériel pour que les gens qui s'y trouvent puissent vous voir même si votre apparence sera fantomatique. Se manifester nécessite une action majeure ; et ne plus se manifester requiert la même action majeure. Une projection astrale qui se manifeste n'a aucune présence physique ce qui signifie qu'elle ne peut interagir avec le monde physique et qu'elle ne peut être filmée par aucun appareil d'enregistrement. Vous pouvez par contre communiquer avec les individus proches comme si vous étiez physiquement présent.
- Le couvre-feu astral est une réalité. Vous ne pouvez pas rester hors de votre corps physique éternellement. Vous pouvez quitter votre corps pendant (rang en Magie × 2) heures. Si vous ne revenez pas à temps, vous perdez 1 point d'Essence par heure entamée supplémentaire (vous récupérez 1 point par heure une fois que vous avez réintégré votre corps). Si votre Essence tombe à zéro, vous êtes mort. Votre corps physique meurt et votre forme astrale se dissout en lambeaux astraux. Aussi, si vous quittez votre corps, ne perdez pas la notion du temps. Et, quand vous en êtes sorti, assurez-vous que personne ne déplace votre corps pour le cacher quelque part (voir l'encadré Revenir de l'astral).

COMBAT ASTRAL

Parcourir l'espace astral est idéal pour faire une reconnaissance, mais ça ne se limite pas toujours à se déplacer à la vitesse de la pensée et à analyser des auras. Il existe des forces hostiles, y compris d'autres magiciens, qui s'y projettent et, parfois, il vous faut les affronter.

REVENIR DE L'ASTRAL

Bien que votre corps ne se déplace pas tout seul quand vous vous projetez dans l'astral, quelqu'un peut le transporter ailleurs ; après tout, votre équipe ne peut pas toujours rester au même endroit pendant que vous vous baladez. Il se peut aussi que quelqu'un le bouge contre votre volonté alors que vous vous êtes désincarné. Quand cela se produit, comment retrouver votre corps ? Fort heureusement, les Éveillés ont souvent la sensation de savoir où se trouve leur corps. Malheureusement, ce n'est pas une science exacte. Si un personnage tente de regagner son corps alors qu'il ne sait pas où il se trouve, il doit effectuer un test d'Astral + Intuition. Le seuil est déterminé par le maître de jeu en se basant sur la distance sur laquelle le corps a été déplacé, comment il est caché et d'autres circonstances. Si le personnage réussit son test, il retrouve son corps en une heure. Pour chaque succès net après le succès initial, ce délai est réduit de moitié (donc avec un succès net, il faut une demi-heure ; avec deux succès nets, quinze minutes ; avec trois, sept minutes et demie, et ainsi de suite).

Le combat astral fonctionne de la même manière que les autres types de combats ; il vous faut un Score Offensif, un Score Défensif, une réserve de dés pour attaquer et une réserve de dés pour vous défendre. Comme c'est le cas pour le lancement de sorts, votre Score Offensif est votre rang en Magie plus l'attribut de votre tradition (Logique pour les magiciens hermétiques et Charisme pour les chamans). Votre corps physique n'influe pas sur un combat astral, aussi votre Score Défensif ne prend pas en compte les armures physiques ni votre attribut Constitution ; au lieu de cela, il est égal à Intuition + armure innée + effets d'armure (comme avec le sort Armure asrale, p. 144). La forme astrale des métahumains n'a pas d'armure innée, c'est d'ailleurs pourquoi ils ont un corps physique (afin de protéger la forme astrale qu'ils ont en eux). Certaines entités astrales disposent d'une protection qui leur est propre.

De base, un combat astral peut se dérouler de trois manières. La première, c'est par l'utilisation de sorts ; cela fonctionne comme sur le plan matériel, sauf que vous ne pouvez utiliser que des sorts de type Mana.

La seconde, c'est en ayant recours au combat à mains nues. Dans ce cas, utilisez Astral + Volonté contre Intuition + Logique du défenseur. La Valeur de Dommages de base d'une attaque astrale à mains nues est égale à 2E. Cette VD, ainsi que celle des focus d'arme, est augmentée de 1 si l'attribut de tradition du personnage est au moins égal à 7. Ce bonus passe à 2 s'il est au moins égal à 10. Chaque succès net ajoute un point aux dommages de base.

La troisième méthode pour attaquer, c'est l'utilisation des focus d'arme. Vous utilisez toujours votre compétence de Combat rapproché, mais la Volonté se substitue à l'Agilité (puisque vos attributs physiques ne sont pas pris en compte). Effectuez un test de Combat rapproché + Volonté contre Intuition + Logique. Les dommages sont identiques à ceux de la version physique de l'arme et chaque succès net ajoute 1 point aux dommages de base. Le magicien peut choisir s'il inflige des dommages physiques ou étourdissants.

COMBAT ASTRAL

Score Offensif	Magie + attribut de tradition
Score Défensif	Intuition + armure innée
Initiative	Logique + Intuition +2D6

RÉSERVES DE DÉS

Combat à mains nues	Astral + Volonté
Focus d'arme	Combat rapproché + Volonté
Lancement de sorts	Sorcellerie + Magie
Défense	Intuition + Logique
Résistance aux dommages	Volonté

VALEURS DE DOMMAGES

Combat à mains nues	2E
Focus d'arme	Comme l'arme

Puisque les focus d'arme doivent être des armes de mêlée, il n'y a pas d'attaque à distance avec des armes en combat astral. Si vous voulez attaquer à distance, vous devez utiliser des sorts.

Si votre attaque est réussie, les personnages dans l'astral utilisent leur Volonté pour leur test de résistance aux dommages. L'attaquant peut choisir d'infliger des dommages étourdissants ou physiques. Les barrières mana ne peuvent être affectées que par des dommages physiques.

La table **Combat astral** indique toutes les compétences et les attributs utilisés en combat astral.

BARRIÈRES MANA

Les barrières mana sont des murs magiques qui entravent ou bloquent la magie et les formes astrales. Les barrières mana peuvent exister sur le plan physique ou le plan astral, mais certaines ont une nature duale et existent simultanément dans les deux univers. La table **Barrières mana** indique les différentes manières de créer une barrière mana avec les règles de ce livre.

Les barrières mana sur le plan physique sont invisibles (sauf à la perception astrale), mais elles agissent comme des obstacles solides contre les sorts, les entités qui se manifestent, les entités de nature duale, les esprits et les focus actifs. Quiconque tente de lancer un sort à travers une barrière doit prendre en compte l'indice de la barrière qui est ajouté à la réserve de dés défensive. Si le sort ne nécessite normalement pas un test opposé, le test de Lancement de sorts devient un test opposé contre (indice de la barrière × 2).

Les barrières mana sur le plan astral sont des murs vaguement opaques et solides. Ces barrières bloquent les déplacements dans l'astral et imposent un malus visuel égal à l'indice de la barrière. Les barrières mana astrales sont résistantes aux sorts astraux ainsi qu'aux autres formes astrales de la même manière que les barrières mana physiques.

Les barrières mana de nature duale sont actives simultanément sur les deux plans et elles y agissent en même temps comme des barrières mana.

Les pouvoirs des adeptes ainsi que les pouvoirs constants de nombreuses créatures sont innés et ne sont donc pas affectés par une barrière. Le maître de jeu peut décider que certains pouvoirs à distance ou maintenus de créatures (comme Dissimulation ou Mouvement) sont traités comme les sorts.

Les barrières mana n'affectent pas leur créateur qui peut, ainsi que ceux qu'il désigne, voir à travers ou les franchir à volonté.

Une chose normalement bloquée par une barrière mana peut se retrouver confrontée à un tel obstacle alors qu'elle se déplace dans un ascenseur, un véhicule ou autre chose et donc percuter la barrière sans le savoir. Dans ce cas, effectuez un test opposé ; les êtres vivants effectuent un test de Magie + Charisme, les focus un test de Puissance × 2, les préparations un test de Potentiel × 2, les barrières un test d'indice de Structure × 2 et les sorts un test de Magie du lanceur × 2. Le camp qui perd le test est dissipé : les sorts sont dissipés, les préparations sont aussi dissipées, sans se déclencher, les focus se désactivent, les esprits retournent dans leur métaplan d'origine et les êtres vivants sont assommés avec leur Moniteur de dommages étourdissants entièrement rempli. En cas d'égalité tout est dissipé.

BARRIÈRES MANA

BARRIÈRE MANA	ASTRAL OU PHYSIQUE	RÉFÉRENCE
Rituel de Cercle de protection	Les deux	p. 148
Loge magique	Les deux	p. 133
Sort de Barrière mana	L'un ou l'autre	p. 144
Rituel de Rune	Les deux	p. 149

CONTOURNER LES BARRIÈRES MANA

Si une barrière mana se dresse sur votre chemin, vous pouvez la contourner ou forcer le passage. Ou rentrer chez vous, mais ce n'est pas comme ça que vous serez payé.

Si vous voulez forcer une barrière astrale pour passer à travers, vous devez ouvrir une brèche comme pour n'importe quel autre obstacle (voir p. 116). Une barrière mana a un indice de Structure généré à sa création (généralement lié aux succès obtenus lors des tests de lancement de sorts). Il faut la briser rapidement, car elle se régénère et revient à son indice maximal à la fin de chaque round de combat. Le créateur d'une barrière mana sait instantanément quand elle est attaquée.

Les personnages Éveillés ont découvert d'autres méthodes pour se frayer un passage à travers une barrière astrale sans avoir recours à la force brute. Vous pouvez forcer votre passage en effectuant un test opposé de Magie + Charisme contre indice de Structure × 2. Si vous obtenez au moins un succès net, vous franchissez la barrière et passez de l'autre côté. Vous pouvez être accompagné d'un nombre d'amis, d'esprits, de focus actifs, de sorts maintenus ou d'autres formes astrales égal à un par succès net. Si la barrière obtient plus de succès, vous ne parvenez pas à la franchir. Le créateur d'une barrière mana ne sait pas si quelqu'un parvient à la franchir de la sorte, mais en cas d'échec de cette tentative, il est immédiatement mis au courant comme en cas d'attaque contre la barrière.

PISTAGE ASTRAL

Presque tout ce qui est magique (esprits, sorts, focus et loges magiques) a un lien astral avec celui qui le détient ou l'utilise. Les sorts actifs sont liés à leurs lanceurs, les

esprits sont liés à leurs invocateurs, les magiciens projetés dans l'astral sont liés à leur corps physique et les focus ainsi que les loges magiques sont liés aux magiciens qui les ont activés. Les entités Éveillées qui examinent les signatures de ces formes astrales peuvent remonter leur lien à travers l'espace astral jusqu'à leur source. Suivre un lien astral nécessite un test étendu d'Astral + Intuition (5, 1 heure) modifié comme cela est indiqué dans la table **Modificateurs de pistage astral**.

MODIFICATEURS DE PISTAGE ASTRAL

CONDITION	MODIFICATEUR AU SEUIL
Chaque heure écoulée depuis que le lien astral était actif	+1
Cible derrière une barrière mana	+ (Puissance de la barrière)
Pister un invocateur par un de ses esprits invoqués	+2

ESPRITS MENTORS

Il n'est pas toujours facile de s'y retrouver avec la magie. Il existe des dizaines voire des centaines de sorts, de types d'esprits qui ne sont pas encore répertoriés et un nombre croissant de créatures et de plantes Éveillées qui sont découvertes et étudiées. Avec toute cette magie, il peut être utile d'avoir une sorte de guide pour vous aider, quelqu'un qui peut non seulement vous enseigner l'utilisation de la magie, mais qui peut aussi la codifier et vous permettre de comprendre le pouvoir que vous possédez.

C'est pour cette raison que de nombreux Éveillés se tournent vers les esprits mentors. Les esprits mentors sont souvent issus de la mythologie et des traditions de nombreuses cultures et ils ont façonné (et ils ont été façonnés) par ces cultures. Depuis l'Éveil, ils sont devenus bien plus que de simples croyances et aident à modeler et à canaliser la magie de ceux qui les suivent.

Un esprit mentor est très semblable aux autres esprits puisqu'il possède sa propre personnalité, mais il ne fait pas partie de ceux qu'on peut invoquer et bannir. Il peut être vu et entendu par ceux qu'il a choisis et il peut même interagir physiquement avec ses fidèles. L'esprit mentor d'un individu peut avoir une influence significative sur lui, en lui offrant des avantages quand il reste fidèle à ses principes ou en le punissant s'il s'écarte du droit chemin (généralement par une réduction temporaire de son rang en Magie).

L'aide de l'esprit mentor peut se manifester de différentes manières. Souvent les individus ont leur propre lien avec leur esprit mentor, mais une guilde ou une société d'Éveillés peut s'y lier en tant que groupe.

On ne comprend pas vraiment ce que sont les esprits mentors, mais leur objectif général est clair : ils veulent que les Éveillés suivent et restent sur la voie qui a donné sa forme et sa réalité à l'esprit mentor. Pour les maîtres de jeu, un esprit mentor peut être utilisé comme un outil pour fournir des informations au magicien et encourager l'interprétation d'un personnage. L'entité peut lui fournir des indices nébuleux, des énigmes, des présages et parfois même des conseils parfaitement compréhensibles. Tout personnage Éveillé peut se lier à un esprit mentor en choisissant le trait Esprit mentor (p. 74). Le meneur de jeu peut aussi, en cours de jeu, offrir un lien avec un esprit mentor si un joueur le mérite aussi bien par son interprétation que par ses actions.

ARCHÉTYPES D'ESPRITS MENTORS

Chaque esprit mentor présenté ici est un archétype. Ces archétypes sont des animaux totems, des divinités et des forces naturelles issus de différentes cultures et traditions. Ceux qui vous sont présentés ci-après sont des exemples de différents archétypes et ne sont pas forcément les mêmes dans toutes les cultures ; un animal totem considéré comme un guérisseur dans l'une peut être considéré comme un esprit fourbe dans une autre. De nouveaux archétypes seront présentés dans de futurs suppléments et vous pouvez toujours travailler avec le MJ pour créer un esprit mentor qui correspond mieux à votre personnage.

Chaque archétype offre trois avantages ; un bonus général, un bonus uniquement pour les magiciens et un bonus qui ne s'applique qu'aux adeptes. Les adeptes mystiques doivent choisir entre le bonus pour magicien ou pour adepte au moment où ils sélectionnent leur esprit mentor et ce choix ne peut être changé.

Chaque esprit mentor a également un désavantage et, si vous estimez que le nom qui lui est donné ne correspond pas trop à votre tradition, vous trouverez d'autres suggestions de nom ou de concepts. Les avantages et les désavantages s'appliquent en permanence.

AIGLE

Aigle est un oiseau qui vole à très haute altitude et il est considéré comme étant l'incarnation de la noblesse dans de nombreuses cultures. Il est fier et solitaire et il voit tout ce qui se passe dans le monde au-dessus duquel il vole. Les aigles sont les nobles défenseurs de la pureté de la nature. Ils ne tolèrent pas ceux qui ne partagent pas leur point de vue et se méfient fortement de la technologie et de ses outils. Ceux qui nuisent à la nature sont les ennemis d'Aigle et il bravera tous les dangers pour vaincre les pollueurs et ceux qui font le mal.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests de Perception.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour invoquer des esprits de l'air.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Sens du combat.

DÉSAVANTAGES

Vous subissez le trait Allergie (polluants, Faible) (p. 76 ; aucun bonus de Karma pour ce trait négatif).

Archétypes similaires : Nature, Préservation

CHAT

Chat est honoré dans de nombreuses cultures à travers le monde. Chat est souvent considéré comme le gardien des secrets mystiques y compris ceux qui concernent la vie après la mort. Il connaît de nombreux secrets, mais les partage rarement et jamais avec quelqu'un qui n'en est pas digne (selon sa propre échelle de valeurs). Il est discret, rusé et arrogant. Au lieu de les tuer directement,

Chat joue avec ses proies en les menaçant, en se moquant d'elles et en les déstabilisant.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Athlétisme ou de Furtivité (choisir un des deux).

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels d'Illusion.

Adeptes : pouvoir Passage sans traces gratuit.

DÉSAVANTAGES

Les magiciens de Chat jouent avec leurs proies. À moins de réussir un test de Volonté + Charisme (3) au début du combat, vous ne pouvez effectuer une attaque qui neutralise votre cible. Si vous subissez le moindre dommage physique, toutefois, fini de jouer.

Archétypes similaires : Mystère, Secret

CHIEN

Chien est un ami loyal. Il combat avec férocité pour défendre son foyer et ceux qui sont sous sa protection. Chien protège les gens de la magie néfaste et des esprits dangereux. Chien est loyal, généreux et serviable envers ceux qui lui témoignent de la gentillesse. Il est déterminé, souvent jusqu'à en être borné.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests de Plein air.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Détection.

Adeptes : deux pouvoirs de Sens amélioré gratuits.

DÉSAVANTAGES

Un magicien suivant Chien est loyal à l'extrême. Vous ne pouvez jamais abandonner quelqu'un derrière vous, trahir vos camarades ou laisser quelqu'un d'autre se sacrifier à votre place sans réussir un test de Volonté + Charisme (3).

Archétypes similaires : Amitié, Loyauté

COYOTE

Coyote est le maître des ruses, l'esprit qui n'est jamais là où vous le cherchez et qui a toujours un coup d'avance sur vous. Ses meilleurs tours sont ceux que vous ne soupçonnez pas, des escroqueries parfaites au cours desquelles la victime se croit victime de malchance et ignore à quel point elle a été lésée. Les combines de Coyote ne sont pas nécessairement malveillantes, mais elles ne sont pas non plus nécessairement innocentes. Elles sont ce dont il a besoin qu'elles soient et son sac à malices est sans fond.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Escroquerie.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Manipulation.

Adeptes : pouvoir de Contrôle vocal gratuit.

DÉSAVANTAGES

Vous devez effectuer un test de Volonté + Charisme (3) pour éviter de tirer profit de la malchance de quelqu'un ou de lui jouer un tour ou de lui faire une farce même si c'est au désavantage de vos amis.

Archétypes similaires : Tromperie, Espièglerie

LOUP

Sur toute la planète, Loup est reconnu en tant que chasseur et guerrier. Il est dévoué aux autres membres de sa meute. Comme on a coutume de le dire, le loup remporte tous les combats sauf un, celui qui le tue. Les magiciens qui suivent le Loup sont fidèles jusqu'à la mort à leurs amis et à leur famille. Ils ne font pas preuve de lâcheté au combat et ils tiennent toujours parole.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 sur les tests de Plein air.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Combat.

Adeptes : 2 niveaux gratuits pour le pouvoir Augmentation d'attribut (Agilité)

DÉSAVANTAGES

Vous devez réussir un test de Volonté + Charisme (3) pour battre en retraite lors d'un combat.

Archétypes similaires : Communauté, Chasse

MONTAGNE

Montagne est profondément enracinée au cœur même de la terre, mais se dresse vers les cieux. Elle a une force et une endurance illimitées, mais elle est entravée par sa nature inflexible. Montagne est une force inébranlable et bornée et quand les magiciens qui la suivent ont décidé de quelque chose, il est difficile de leur faire changer d'avis.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests de Plein air.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les tests de Contresort et les rituels ancrés.

Adeptes : deux niveaux gratuits pour le pouvoir Armure mystique.

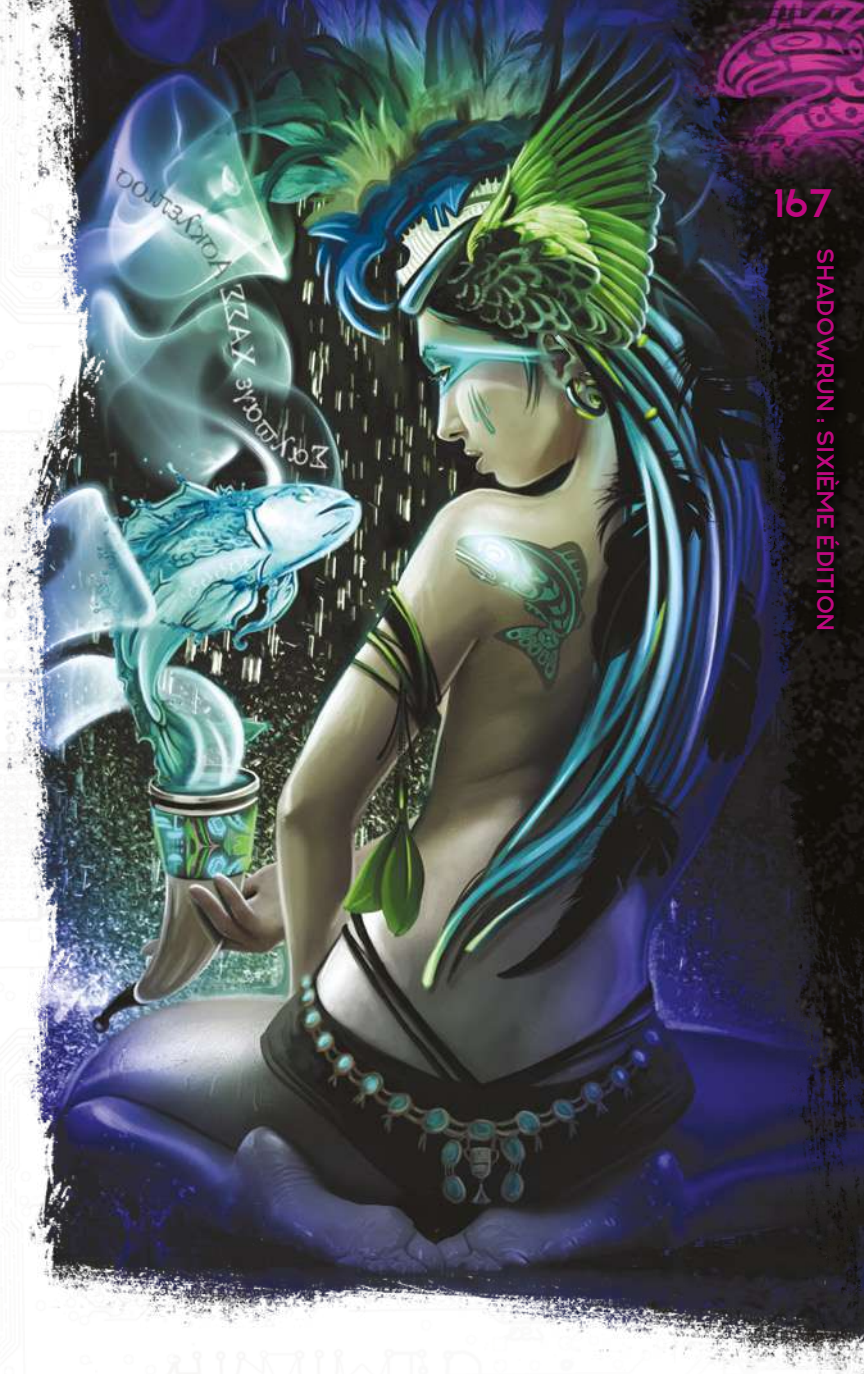
DÉSAVANTAGES

Quand un magicien fidèle à Montagne fait un plan, il s'y tient. Vous devez effectuer un test de Volonté + Charisme (3) pour abandonner une action planifiée en faveur d'une autre. Si vous échouez, vous devez poursuivre le plan tel qu'il était prévu même si vous devez vous en occuper seul. De même, vous devez réussir un test de Volonté + Charisme (3) pour accomplir quelque chose sans avoir établi un plan.

Archétypes similaires : Endurance, Obstination

OCÉAN

Océan est le berceau d'origine de toutes les créatures vivantes. Il est insondable et d'humeur changeante ; tranquille et réconfortant à un moment donné, effrayant et destructeur l'instant d'après. Bien qu'il possède de vastes richesses, il protège jalousement tout ce qu'il obtient. Océan peut être un puissant allié, mais il doit être courtisé avec beaucoup de diplomatie.



AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Athlétisme en rapport avec la natation, augmentez la vitesse de nage de base de 1 mètre par round de combat.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour invoquer des esprits de l'eau.

Adeptes : un niveau gratuit de Compétence améliorée pour la compétence Athlétisme

DÉSAVANTAGES

Vous devez effectuer un test de Volonté + Charisme (3) pour faire don de quelque chose qui vous appartient ou pour faire preuve de charité.

Archétypes similaires : Chaos, Avarice

OISEAU-TONNERRE

Oiseau-tonnerre est une créature majestueuse qui est l'incarnation de la tempête. Ses ailes sont des nuages noirs, son bec et ses serres sont de foudre et son cri est un coup de tonnerre. Il est une force primordiale, souvent sauvage, mais nécessaire à la survie des terres et à la continuation du cycle de la vie. Oiseau-tonnerre est une force qui se doit d'être respectée et qu'on doit approcher avec précaution pour ne pas susciter son courroux.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Influence.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour invoquer des esprits de l'air.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Coup critique

DÉSAVANTAGES

Un magicien fidèle d'Oiseau-tonnerre doit réussir un test de Volonté + Charisme (3) pour éviter de répondre à n'importe quelle insulte.

Archétypes similaires : Colère, Guerre

OURS

Ce mentor incarne la force et la protection. C'est un guérisseur et il ne peut ignorer sans une bonne raison ceux qui ont besoin d'aide ; il défend ceux dont il a la charge. Ours a également un aspect féroce ; il est un fervent protecteur et ignore sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si la personne qu'il protège est blessée.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests visant à résister aux dommages (sauf le Drain).

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Santé.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Guérison rapide.

DÉSAVANTAGES

Vous pouvez devenir enragé si vous subissez des dommages physiques en combat ou si quelqu'un sous votre protection est sévèrement blessé. Effectuez un test de Volonté + Charisme (en appliquant les modificateurs de blessures). Vous devenez enragé pendant 3 rounds de combat moins 1 round par succès ; avec 3 succès, vous ne devenez donc pas enragé. Si vous êtes déjà enragé, augmentez la durée de l'effet. Quand vous êtes enragé, vous attaquez vos adversaires sans vous soucier de votre propre sécurité. Si vous neutralisez vos cibles avant la fin de l'effet, votre fureur disparaît.

Archétypes similaires : Force, Protection

PORTEUR DU FEU

Porteur du feu a volé les secrets du feu aux puissances célestes et l'a donné à la métahumanité en tant que présent et outil. Il est l'incarnation de la bonté et de la responsabilité, mais ses bonnes intentions lui valent parfois quelques ennuis et ses plans peuvent ne pas marcher comme il l'avait prévu. Il est un créateur et un façonneur, créant de nouvelles choses à partir de l'argile primordiale et en leur insufflant la vie. Les porteurs de feu se consacrent au mieux-être des autres même à leurs dépens. La plupart des fidèles de Porteur de feu se consacrent à une cause avec le plus grand zèle.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Ingénierie ou d'Enchantement (choisir un des deux).

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Manipulation.

Adeptes : un niveau gratuit de Compétence améliorée pour une compétence qui ne concerne pas le combat.

DÉSAVANTAGES

Quand quelqu'un vous demande sincèrement votre aide, vous ne pouvez pas refuser sauf si vous réussissez un test de Volonté + Charisme (3).

Archétypes similaires : Invention, Générosité

RAT

On trouve Rat partout où sont les hommes et les choses qu'ils ont jetées, car de quoi d'autre pourrait-il avoir besoin ? Rat est un charognard, un voleur discret qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas œuvrer au grand jour, préférant rester à l'abri des ombres. Rat évite le combat quand il le peut ; quand il doit se battre, il le fait pour tuer rapidement avant de passer à autre chose.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests de Furtivité.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Enchantement afin de récolter des réactifs et vous pouvez utiliser des réactifs de n'importe quelle tradition sans malus.

Adeptes : 1 niveau gratuit de Résistance à la douleur

DÉSAVANTAGES

Un magicien fidèle à Rat doit effectuer un test de Volonté + Charisme (3) pour ne pas immédiatement fuir ou se mettre à l'abri quand il se retrouve dans une situation de combat. S'il n'y a nulle part où fuir, il est forcé de combattre.

Archétypes similaires : Survie, Pillage

REQUIN

Requin est un chasseur froid et implacable. Sa puissance est redoutée par tous ceux qui vivent près de la mer. Quand Requin frappe, il est sans pitié et il cède à une frénésie destructrice provoquée par le sang de sa proie. Les magiciens fidèles à Requin sont souvent des vagabonds toujours en mouvement. Ce sont des combattants féroces et mortels. Ils estiment que le seul bon ennemi est un ennemi mort. Si on les défie, ils ne perdent pas de temps en menaces ou vantardises inutiles, ils frappent pour tuer.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests de combat à mains nues ou avec une arme tranchante.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Combat.

Adeptes : pouvoir de Mains mortelles gratuit

DÉSAVANTAGES

Vous pouvez devenir enragé si vous subissez des dommages physiques en combat. À chaque fois que cela se produit, effectuez un test de Volonté + Charisme (avec les modificateurs de blessures). Vous devenez enragé pendant 3 rounds de combat moins 1 round par succès ; avec 3 succès, vous ne devenez donc pas enragé. Si vous êtes déjà enragé, augmentez la durée de l'effet. Quand vous êtes enragé, vous attaquez vos adversaires sans vous soucier de votre propre sécurité. Si vous n'avez plus de cibles avant la fin de la durée de l'effet, vous continuez à attaquer leurs cadavres.

Archétypes similaires : Voracité, Violence

SAGE GUERRIÈRE

Sage guerrière maîtrise la science du combat, car c'est un art pour elle, un exercice favorisant l'esprit et le corps. Elle étudie les tactiques de ses adversaires et en triomphe grâce à une combinaison de supériorité stratégique et de prouesses martiales. Sage guerrière n'agit pas par pure sauvagerie ou par soif de sang, mais s'appuie sur ses connaissances et sa sagesse. Les fidèles de Sage guerrière suivent un code d'honneur des guerriers et se comportent correctement pour ne pas perdre ses faveurs.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Influence.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Combat.

Adeptes : un niveau gratuit de Compétence améliorée pour une compétence de combat

DÉSAVANTAGES

Si vous agissez de manière déshonorable, que ce soit par choix ou accidentellement, vous subissez un malus de -1 dé à toutes vos actions jusqu'à ce que vous expiiez votre faute.

Archétypes similaires : Devoir, Sagesse

SÉDUCTEUR

Séducteur est l'incarnation du désir. Il a de nombreuses fantaisies et de nombreux vices qu'il doit fréquemment satisfaire. Il encourage la jalousie et la cupidité et il cherche à enflammer les désirs des autres. Il évite les confrontations directes, mais prend plaisir à voir les autres se battre pour lui ou pour attirer son attention. Il existe pour exploiter les faiblesses et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se dressent sur son chemin.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Escroquerie.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels d'Illusion.

Adeptes : un niveau gratuit de Compétence améliorée pour Escroquerie ou Influence (choisir au moment de sélectionner cet esprit mentor)

DÉSAVANTAGES

Vous devez réussir un test de Volonté + Charisme (3) pour éviter de céder à un vice ou à un petit plaisir (drogue, BTL, sexe et ainsi de suite) quand il se présente.

Archétypes similaires : Séductrice, Tentation

SERPENT

Serpent est sage et connaît de nombreux secrets. C'est un bon conseiller, mais il demande toujours un paiement pour ses avis. Les fidèles de Serpent ne combattent que pour se protéger ou pour protéger les autres. Ils sont obsédés par la recherche de secrets et prennent de grands risques pour les obtenir. Ils troquent leurs connaissances avec les autres contre tout ce qu'ils peuvent obtenir en échange.

AVANTAGES

Tous : choisissez 2 Connaissances gratuites en rapport avec la magie.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Détection.

Adeptes : Pouvoir de Contrôle corporel gratuit

DÉSAVANTAGES

Vous devez réussir un test de Volonté + Charisme (3) pour éviter de vous lancer à la recherche d'un secret ou d'un savoir que peu de gens connaissent quand vous découvrez qu'il peut exister.

Archétypes similaires : Connaissance, Curiosité

TUEUR DE DRAGONS

Le plus héroïque des esprits mentors est aussi celui qui aime le plus s'amuser. Bien qu'il combatte pour protéger les siens contre tous les dangers, il apprécie les fêtes encore plus. Il est le grand frère ou la grande sœur qui s'intéresse à tout ce que font les membres de sa famille. Bien que parfois naïf, il est un ami dévoué et un ennemi mortel. Les dragons qu'il pourfend ont changé avec le temps : les bêtes actuelles incluent le crime, la pollution, la corruption et, naturellement, les dragons. Le Tueur de dragons combat sans concession et emploie les grands moyens. Une fois qu'il a prêté serment, il ne le brise jamais. Un magicien fidèle à Tueur de dragons se comporte avec honneur et se montre respectueux ; il n'en attend pas moins de ceux qui l'entourent.

AVANTAGES

Tous : remise d'Atout de 1 pour les tests d'Influence.

Magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Combat.

Adeptes : pouvoir de Sens du danger gratuit.

DÉSAVANTAGES

Si vous ne respectez pas une promesse, que ce soit par choix ou accidentellement, vous subissez un malus de -1 dé à toutes vos actions jusqu'à ce que vous teniez votre promesse.

Archétypes similaires : Héroïsme, Aventure

INITIATION

En pratiquant leur art, non seulement les Éveillés apprennent à mieux maîtriser leurs compétences de magie, mais ils établissent aussi une relation plus profonde avec les différents aspects de la magie pour qu'ils puissent atteindre de nouveaux niveaux de pouvoir.

Cela ne se fait pas tout seul, c'est le résultat d'un processus demandant un fort engagement, un acte de méditation et de concentration qui libère une force nouvelle en vous. Ce processus est connu sous le nom d'initiation.

Une initiation peut prendre des formes diverses. Cela peut impliquer que vous vous immergiez dans de vieux textes poussiéreux, le genre d'ouvrages que vous ne pouvez pas trouver sur la Matrice. Il peut s'agir d'une quête de vision au cours de laquelle vous allez communier avec votre esprit mentor afin d'être guidé et de recevoir un enseignement. Il peut s'agir d'un processus douloureux pour purifier votre esprit et vous discipliner par la souffrance.

Quel que soit le processus, il nécessite du temps et du Karma en échange d'avantages significatifs. La première fois que vous vous initiez, vous gagnez une caractéristique Grade d'initié qui commence à 1. Elle augmente de 1 point à chaque nouvelle initiation. Votre Grade d'initié ne peut jamais être supérieur à votre rang de Magie. Si quelque chose réduit votre rang en Magie et qu'il devient inférieur à votre Grade d'initié, alors ce dernier est automatiquement réduit pour être égal à votre rang en Magie et vous perdez tous les bonus associés.

Pour débuter une initiation, si vous jouez un magicien ou un adepte physique, effectuez un test étendu de [compétence de magie la plus élevée] + Magie (Grade d'initié désiré) avec un intervalle d'un mois. Si vous jouez un adepte, utilisez à la place votre compétence la plus élevée parmi celles en lien avec un de vos pouvoirs. En cas de succès, dépensez (10 + Grade d'initié désiré) Karma. Une fois le seuil atteint et l'intervalle du test étendu accompli, vous gagnez les avantages de l'initiation qui sont les suivants :

Votre rang maximum de Magie augmente. Il est au maximum égal à Essence (arrondi à l'inférieur) + Grade d'initié, aussi l'initiation implique que vous ayez le potentiel de l'augmenter encore plus. Notez que le rang de Magie n'augmente pas automatiquement lors de l'initiation, vous devez toujours dépenser du Karma pour cela.

Vous avez accès aux métaplans. Quand vous atteignez le premier grade d'initié, vous gagnez la capacité de visiter les autres métaplans si vous pouvez vous projeter dans l'astral. Les métaplans sont la demeure des esprits et ont les mêmes caractéristiques générales que leurs habitants.

Vous apprenez une métamagie. Les métamagies sont des processus spéciaux qui améliorent votre interaction avec la magie. À moins que le contraire ne soit précisé, chaque métamagie ne peut être sélectionnée qu'une fois. Certaines sont limitées aux adeptes et d'autres leur seront probablement inutiles alors choisissez avec soin !

MÉTAMAGIES

Vous trouverez ci-après quelques métamagies que les personnages Éveillés peuvent choisir au cours d'une initiation.

ACTIVATION

Vous pouvez manipuler un sort maintenu pour créer une sorte de boucle magique qui lui permet de se maintenir lui-même sans puiser dans vos propres ressources. Pour activer un sort, utilisez une action majeure et dépensez du Karma pendant que vous le maintenez. Vous devez dépenser au moins 1 point de Karma, mais vous pouvez en dépenser autant que le nombre de succès obtenu au

test de Lancement de sorts qui a généré le sort. Le sort devient permanent et bénéficie également d'un bonus de réserve de dés contre la dissipation (p. 147) égal aux points de Karma dépensés.

BOUCLIER

Un personnage avec la métamagie Bouclier apprend à mieux protéger les autres ainsi que lui-même contre les sorts adverses au moment où ils sont lancés. Quand un magicien annonce une défense augmentée — p. 146), il peut ajouter un nombre de dés supplémentaires à sa réserve de défense contre les sorts égal à son grade d'initié. Ces dés supplémentaires ne peuvent pas être utilisés pour toute autre forme de Contresort, y compris Dissipation.

CAMOUFLAGE

Vous avez appris à modifier l'apparence de votre aura (et de votre forme astrale). Vous pouvez lui donner l'apparence d'une aura non Éveillée ou donner l'impression que votre rang en Magie est supérieur ou inférieur d'une valeur égale à votre grade d'initié. Quand quelqu'un essaie de lire votre aura camouflée, le test d'Observation astrale est un test opposé par votre Magie + grade d'initié ; si l'adversaire obtient au moins un succès, il voit à la fois votre camouflage et votre véritable aura. Si vous pouvez utiliser la perception astrale, vous pouvez même faire croire que votre aura est d'un type différent (comme celle d'un esprit ou d'un focus, idéal pour les fêtes costumées dans le plan astral). Vous pouvez aussi utiliser cette métamagie pour masquer les auras d'un nombre de focus liés égal à votre grade d'initié.

CONCENTRATION

Un magicien qui apprend à se concentrer résiste plus facilement au Drain. En utilisant une méthode anodine appropriée à votre tradition pour calmer votre esprit et vous prémunir de toute distraction, vous ajoutez un nombre de dés égal à votre grade d'initié à tous vos tests de résistance au Drain. Concentration est une action mineure. Ce que vous faites pour vous concentrer est totalement personnel (et approprié à votre tradition, naturellement) et cela peut être de chanter en latin, jouer d'un instrument de musique, danser, chanter, faire des gestes étranges, hurler les noms des anciennes divinités... absolument tout ce qui n'est pas subtil. Si on vous empêche de vous concentrer (par exemple, vous êtes menotté et vous ne pouvez pas faire de gestes avec vos mains), vous ne pouvez pas utiliser cette métamagie.

CONCENTRATION D'ADEPTE

Concentration d'adepte vous permet de surmonter de possibles pénalités dues à de mauvaises conditions comme un éclairage faible, un environnement difficile ou même des illusions. En effectuant une action de Concentration, vous restez focalisé sur ce que vous faites pour éviter que vos adversaires prennent l'avantage sur vous. Quand ils vous attaquent, vos adversaires ne peuvent gagner d'Atout en ayant l'avantage à cause de conditions environnementales ou à cause d'une modification des Scores Offensif et Défensif liée à des sorts d'Illusion au cours du tour durant lequel vous avez effectué cette action ou le tour suivant de vos adversaires. L'action de Concentration doit être simple, mais elle doit être évidente pour quiconque y fait attention. Vous pouvez psalmodier, chanter, faire des gestes rituels, ce que vous voulez. Tant que cela vous permet d'harmoniser votre esprit à votre corps. Effectuer une action de Concentration nécessite une action mineure.

FAÇONNAGE DE SORTS

Vous pouvez modifier vos sorts à effet de zone en les rendant plus difficiles à lancer. Pour chaque malus de -1 dé à votre test de Lancement de sorts, vous pouvez soit augmenter le rayon de la zone d'effet d'un sort de 1 mètre, le réduire de 1 mètre ou créer une bulle sphérique d'un mètre de rayon dans la zone d'effet qui n'est pas affectée par le sort (notez que certaines créatures et certains métatypes ont besoin de bulles de protection plus grandes). Vous devez déclarer l'utilisation de la métamagie quand vous lancez le sort à effet de zone. Vous ne pouvez pas vous infliger un malus en dés supérieur à votre rang en Magie. Contrairement à l'effet Extension de zone, cela n'affecte pas la Valeur de Drain du sort.

FIXATION

Vous infusez magiquement du Karma dans une préparation alchimique pour augmenter sa durée. Quand vous créez une préparation, dépensez au moins 1 point de Karma (maximum égal au Potentiel de la préparation). Quand le Potentiel de la préparation commence à se détériorer, au lieu de perdre 1 point de Potentiel toutes les [Potentiel actuel × 2] heures, le Potentiel n'est réduit que de 1 point par jour. La préparation bénéficie également d'un bonus de réserve de dés contre la dissociation (p. 156) égal aux points de Karma dépensés.

POINT DE POUVOIR (ADEPTES, MYSTIQUES INCLUS)

Si vous jouez un adepte ou un adepte mystique, vous pouvez gagner un point de pouvoir au lieu d'une métamagie. Vous pouvez choisir cette métamagie autant de fois que vous le souhaitez.

SIGNATURE MODULABLE

Vous pouvez modifier à volonté votre signature astrale (p. 162). Vous pouvez déguiser votre aura pour qu'on ne puisse pas l'utiliser pour vous identifier ou vous pouvez imiter la signature astrale d'un autre magicien que vous avez observé astralement ou tout simplement réduire le temps de latence de votre signature. Quand quelqu'un tente d'examiner votre fausse signature, ajoutez votre grade d'initié au seuil du test d'Observation astrale ; si un initié de grade 2 laisse derrière lui une signature imitée, un autre magicien peut la lire comme d'habitude avec 3 succès, mais il lui en faut 5 pour se rendre compte qu'elle est fausse et remarquer la vraie signature qui se cache derrière. Vous ne pouvez imiter que des signatures astrales que vous avez lues grâce à l'Observation astrale (votre MJ peut demander un test de Mémoire, voir p. 106). Vous pouvez aussi réduire de votre grade en heures la longévité de votre signature astrale.

ARTICLES MAGIQUES

FOCUS

TYPE	COÛT DU LIEN (EN KARMA)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Focus d'enchantement	Puissance × 3	(Puissance) L	Puissance × 5 000 ¥
Focus métamagique	Puissance × 3	(Puissance) L	Puissance × 9 000 ¥
Focus de pouvoir	Puissance × 6	(Puissance + 3) L	Puissance × 18 000 ¥
Focus de qi	Puissance × 2	(Puissance) L	Puissance × 3 000 ¥
Focus de sort	Puissance × 2	(Puissance) L	Puissance × 4 000 ¥
Focus d'esprit	Puissance × 2	(Puissance) L	Puissance × 4 000 ¥
Focus d'arme	Puissance × 3	(Puissance + 3) L	Puissance × 7 000 ¥

FORMULES

FORMULE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Formule de focus	Comme le focus	Coût du focus × 0,25
Formule de rituel	3L	1 000 ¥
FORMULE DE SORT		
Combat	3L	2 000 ¥
Détection	2 L	500 ¥
Santé	2 L	500 ¥
Illusion	3L	1 000 ¥
Manipulation	3L	1 500 ¥

AUTRES ARTICLES MAGIQUES

AUTRES ARTICLES MAGIQUES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Matériaux pour loge magique	(Puissance) L	Puissance × 500 ¥
Réactifs, par drachme	2	50 ¥

MATRICE

Dans le Sixième Monde, le pouvoir c'est l'information. Et c'est particulièrement vrai dans la Matrice. Elle est omniprésente et relie absolument tout, des postes de travail aux systèmes domotiques. Des prototypes avancés dernier cri aux commlinks vieux de dix ans, la Matrice est partout.

Techniquement parlant, la Matrice est l'interconnexion de tous les appareils du monde entier, sans fil ou non, qui utilisent les mêmes protocoles et méthodes de communication. De manière plus abstraite, la Matrice est un vaste espace virtuel partagé, contenant la totalité des connaissances métahumaines mêlées avec une bonne dose d'imagination et de mensonges éhontés.

Les utilisateurs quotidiens accèdent à la Matrice pour accomplir de nombreuses tâches au cours de la journée comme chercher des tridéos de chats, répondre à des appels téléphoniques, démarrer leur voiture à distance, contrôler un drone forestier ou vérifier les enregistrements d'une caméra.

Les hackers, d'un autre côté, font faire à la Matrice ce qu'ils veulent, que ce soit légal ou non. Certains, qu'on appelle les **deckers** à cause des équipements qu'ils utilisent, le font avec des appareils de très haute technologie portant le nom de **cyberdecks**. D'autres, baptisés les **technomanciens**, manipulent la Matrice par la seule force de leur volonté. Pour ces francs-tireurs numériques, les réseaux régulés n'ont aucune utilité, et ils utilisent leur magie virtuelle d'une manière qui laisserait songeur les utilisateurs normaux.

Les appareils et systèmes de protection utilisant la Matrice sont si communs qu'un personnage qui sait comment les utiliser ou les neutraliser est absolument vital pour une équipe de runners. Les hackers gagnent leur vie en désactivant les alarmes et les systèmes de défense automatisés, en brouillant les communications ennemies et en détruisant tout ce qui se connecte à la Matrice. Ils centralisent les communications de l'équipe et les protègent contre les attaques virtuelles. Ce sont aussi les spécialistes de la récupération d'informations, qu'il s'agisse de recherches générales ou d'obtenir des données spécifiques qu'ils peuvent revendre ou avec lesquelles ils peuvent faire chanter quelqu'un.

HISTOIRE DE LA MATRICE

La Matrice, telle que nous la connaissons dans le Sixième Monde, est la troisième itération de ce qui était autrefois appelé internet ou le World Wide Web. Au début du millénaire, ce réseau s'est développé incroyablement rapidement grâce à des nouvelles technologies qui, presque chaque jour, le rendaient plus stable et plus rapide.

Puis, en 2029, les choses ont viré au drame. Un virus ultra virulent et destructeur, comme jamais le monde n'en avait vu, a commencé à détruire des pans entiers de l'infrastructure du réseau, anéantissant aussi bien les logiciels que le matériel électronique. Les États-Unis ont constitué un groupe d'élite de hackers, de techniciens et de spécialistes du réseau et les ont équipés avec des dispositifs récemment développés, des interfaces neurales directes qui

leur ont permis d'affronter le virus. Echo Mirage, le nom donné à ce « cybercommando », a subi de lourdes pertes alors que les biofeedbacks létaux du virus responsable du Crash grillaient littéralement leur cerveau. Déterminés, les membres de l'équipe ont redoublé d'efforts et ont fini par débarrasser le réseau du virus, mais les dégâts étaient déjà faits.

La chute de l'ancien internet et le Crash de 29 ont donné naissance à la Matrice, un réseau avancé conçu pour fonctionner avec les interfaces humain-ordinateur utilisées uniquement par les équipes de spécialistes comme Echo Mirage avant cela. Le lien neural direct, qui nécessitait autrefois des drogues psychoactives, des quantités massives de câbles et un caisson d'isolation sensorielle pour être utilisé, ne nécessitait désormais qu'un ordinateur beaucoup plus petit et un petit cyberware appelé un **datajack.** Le datajack était directement implanté dans le crâne de l'utilisateur et servait de prise pour un câble connectant un ordinateur au cerveau humain.

Avec le temps, l'espace virtuel est devenu de plus en plus complexe et il est devenu assez commun pour les travailleurs de passer des journées entières « jacké », ou « branché ». Mais tous les progrès technologiques n'ont pas été un bienfait. En investissant massivement dans la recherche de programmes évolués semi-autonomes, Renraku a fini par créer la première intelligence artificielle. Plus tard, engendrée par la dissection de la création de Renraku, une autre IA, une IA hostile à la métahumanité, est née. L'onde de choc provoquée par cette IA, en plus d'une parfaite concomitance d'autres facteurs, a été une surcharge trop intense pour la Matrice. Le réseau s'est effondré en 2064, un événement connu sous le nom de Second Crash (ou Crash 2.0).

Des cendres de l'ancienne Matrice est née la Matrice que nous connaissons aujourd'hui. C'est principalement un réseau sans fil et les corporations ont pris des mesures drastiques pour arrêter les hackers potentiels grâce à l'implémentation de leur Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire. Pourtant, malgré le contrôle des corporations sur la Matrice, ses mystères demeurent insondables. Certaines infrastructures sont vieilles de plusieurs dizaines d'années et inconnues même du plus compétent des croisés virtuels. Encore plus étrange, certains métahumains sont capables d'accéder à la Matrice sans utiliser le moindre équipement. Pour les corporations, ces technomanciens représentent à la fois une menace de sécurité et une ressource précieuse en tant que nouvelle évolution de la métahumanité.

LA MATRICE DANS LA VIE QUOTIDIENNE

Bon nombre des habitants du Sixième Monde utilisent la Matrice quotidiennement, mais certains s'y immergent totalement en laissant leur perception être remplacée par le simsens. Dans un cas comme dans l'autre, pour que la Matrice se plie à votre volonté, vous devez d'abord savoir ce que vous cherchez. Si vous interagissez avec la Matrice à travers l'écran d'un **commlink** que vous tenez à la main, ce que vous voyez sera très différent que si vous utilisiez un dispositif de **réalité augmentée** (RA) ou de **réalité virtuelle** (RV). C'est l'utilisation la plus rudimentaire de la Matrice, autorisant des choses comme des appels, des messages et la consultation des médias de base y compris la musique et les jeux. Quand vous utilisez un commlink, différents programmes peuvent vous aider à naviguer d'un endroit à un autre grâce à une commande vocale ou tactile. Grâce à ces programmes, vous avez accès à divers serveurs et interfaces avec des **objets de réalité augmentée** (ORA) proches, ce qui permet de les faire apparaître comme des sortes de fenêtres contextuelles ou « pop-up » sur l'écran du commlink.

Quand vous utilisez la réalité augmentée, que ce soit par le biais d'une interface visuelle implantée, de lunettes RA, d'un datajack ou de la perception innée des technomanciens, votre perspective du monde environnant change totalement. Le « monde réel » existe encore, mais des icônes virtuelles s'y superposent et interagissent avec lui. Un mécanicien peut utiliser un affichage RA pour afficher un schéma numérique et le manuel d'un moteur afin de l'aider à le réparer. En entrant dans un nouveau restaurant, vous pouvez être accueilli par la liste des vins et le menu, ainsi que les spécialités du jour, qui flottent à côté de vous tandis que vous vous rendez à une table. Un vieil entrepôt peut se transformer en boîte de nuit animée avec des icônes éclatantes et des tourbillons scintillants qui n'ont aucune consistance physique.

L'utilisation de la RA revient à mettre un pied dans la bien plus vaste réalité virtuelle de la Matrice. Vous pouvez voir la Matrice s'étendre autour de vous, tout en étant encore soumis aux règles du monde réel. Votre vitesse en RA est limitée à celle de votre corps et la portée de votre vision à celle de vos yeux, ce qui parfois vous donne l'impression que l'infinité abstraite de la Matrice vous est inaccessible. Mais même ainsi, ce petit aperçu de la Matrice peut grandement modifier le monde autour de vous puisque des publicités, des incrustations virtuelles et une myriade d'appareils sans fil procurent un contraste saisissant avec la fréquente grisaille de la réalité.

Pour aller un peu plus loin, vous devez vous immerger dans la réalité virtuelle intégrale. En RV, vous ne percevez plus le monde réel ; votre conscience est intégrée à la Matrice et vos sens sont remplacés par l'interface du **SISA** (Système d'Induction Sensorielle Artificielle) mieux connu sous le nom de **simsens** tandis que votre corps est inerte, comme en sommeil. Devant vous s'étend un horizon noir infini parcouru d'images aux couleurs vives. Ces **icônes** représentent tout ce avec quoi vous pouvez interagir dans la Matrice. Dans son mode par défaut, une icône apparaît comme une sphère blanche sans signe distinctif, mais il est rare de voir une telle icône en raison de la multitude de possibilités de personnalisation. Les icônes de voitures stationnées ressemblent à des représentations virtuelles de ce qu'elles sont et celles des *Personal Area Networks* (**PAN**) des individus sont souvent représentées par des personnages animés ou des versions hyper réalistes de la perfection du point de vue de leur propriétaire. En fin de compte, une icône peut avoir n'importe quelle apparence choisie par son propriétaire et les icônes les plus luxueuses sont incroyablement détaillées. Outre les PAN individuels, d'énormes icônes flottent sur l'horizon virtuel et représentent ceux qui détiennent le plus grand pouvoir dans la Matrice, les corporations qui s'assurent qu'elle fonctionne. Ces icônes monumentales sont les portails publics des **serveurs** de ces corporations, regorgeant d'une propagande vantant les vertus de la compagnie sous la forme d'éclatantes présentations en jargon corporatiste et même d'offres promotionnelles !

Les icônes des serveurs les plus proches de votre corps physique semblent peu éloignées tandis que les serveurs les plus lointains de votre incarnation réelle semblent hors de portée de vos perceptions virtuelles. Naturellement, la physique n'est que suggestive dans la Matrice et traverser des distances en un clin d'œil est aussi simple que d'imaginer se rendre là où vous voulez aller. Il existe bien d'autres icônes et points d'accès pour que les gens du monde entier puissent se connecter quand et où ils le souhaitent.

Malgré le contrôle officiel, il existe encore des recoins de la Matrice qui demeurent inconnus. On ignore encore s'il s'agit d'anciens réseaux corporatistes intégrés à la nouvelle Matrice, d'excroissances engendrées par des intelligences artificielles ou de la manifestation de la mystérieuse source de pouvoir que les technomanciens appellent la **Résonance**.

RÉALITÉ VIRTUELLE

En utilisant la technologie du simsens, les utilisateurs sont capables de s'immerger complètement dans la Matrice et de profiter de ses délices. Naturellement, ce n'est pas sans risque. Plus on autorise une expérience rapide et complexe, plus la RV devient risquée. Sans un filtre, des biofeedbacks dangereux peuvent provoquer des hémorragies cérébrales ou pire encore. Pourtant, cela ne dissuade pas de nombreuses personnes de risquer ce type d'immersion.

La réalité virtuelle en **cold-sim** a été mise au point pour répondre aux dangers de la Matrice en RV intégrale. Elle utilise un filtre simsens pour protéger l'utilisateur des pires biofeedbacks potentiels, mais l'expérience de la Matrice est moins intense et plus lente.

La **hot-sim** définit la réalité virtuelle sans filtre simsens. Elle permet une utilisation beaucoup plus rapide, mais en prenant de plus grands risques. Les dommages dus aux biofeedbacks peuvent blesser physiquement et même tuer un utilisateur et faire l'expérience d'un monde virtuel « plus réel que le réel » pose aussi certains problèmes. Les puces d'hyperréalité ou BTL (*Better-Than-Life*) utilisent une technologie similaire pour reproduire la vie de quelqu'un d'autre de manière hyperintense et extrêmement addictive. La hot-sim est illégale dans la plupart des juridictions, mais les deckers sont souvent obligés d'y avoir recours pour obtenir l'avantage sur leurs cibles.

SÉCURITÉ MATRICIELLE : DÉPARTEMENT D'INVESTIGATION DE L'ÉLECTRONIQUE UBIQUITAIRE

Après le Second Crash de 2064, la nouvelle Matrice née des cendres de l'ancienne a permis le développement des technologies sans fil. Les utilisateurs n'avaient plus besoin d'utiliser un câble pour se connecter ; désormais ils pouvaient y accéder sans fil à partir de n'importe quel endroit couvert par le signal. Le réseau était devenu un maillage si fiable que se balader entre les grilles était devenu la norme. Un hacker pouvait raisonnablement ne jamais quitter sa demeure et continuer à interagir (et à s'infiltrer) avec n'importe quel appareil ou serveur du monde uniquement avec un commlink.

Tout cela changea au milieu de l'année 2070 quand l'Autorité matricielle de la Cour Corporatiste créa le **Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire**, ou DIEU. À l'origine, cette organisation comprenait des représentants des mégacorporations du Big Ten qui avaient rétabli la Matrice après le Crash et elle avait pour but de surveiller l'émergence des intelligences artificielles. Mais son autorité s'est rapidement étendue jusqu'à ce qu'elle devienne un groupe de surveillance responsable de traquer toute utilisation illégale de la Matrice et d'aider à définir ce qui était ou non légal. Cette pratique a été reprise à titre individuel par les autres corporations qui ont formé leurs propres groupes internes connus collectivement sous le nom de demi-DIEU.

Avec l'augmentation du pouvoir de DIEU, la période anarchique de la nouvelle Matrice était terminée. Cependant, il existe encore des gens qui savent comment voler sous les radars, tout du moins temporairement jusqu'à ce qu'ils se fassent prendre.

ÉLÉMENTS DE LA MATRICE

Ce sont certains des éléments fondamentaux de la Matrice que vous devez comprendre.

ACCÈS MATRICIELS ET PAN

Chaque fournisseur d'accès matriciel dispose de ses propres protocoles pour connecter un utilisateur à la Matrice. On assigne à un utilisateur une adresse basée sur sa localisation actuelle et, à partir de là, il peut voir ce à quoi il a accès et quels obstacles se dressent devant lui. La grande majorité des utilisateurs savent comment se connecter à la Matrice ou comment l'utiliser et la nouvelle structure de cet environnement virtuel implique que les corpos ne se préoccupent plus autant qu'avant de réguler des groupes d'utilisateurs. La sécurité est renforcée et les pièges à consommateurs plus subtils. Il y a suffisamment de bande passante pour que tout le monde se connecte et suffisamment de données utilisateurs pour effectuer du ciblage publicitaire individuel plutôt que d'avoir recours au déluge de spams qui était si commun dans la Matrice.

Les différences que vous remarquez aux points d'accès dépendent uniquement de la qualité sensorielle des portails corporatistes. Leurs représentations graphiques sont plus fines, les sons plus nets et les odeurs émises, si vous les captez dans la Matrice, plus appétissantes. La Matrice est ouverte à tous, mais ceux qui se trouvent en haut de la chaîne alimentaire, comme toujours, peuvent en profiter avec un plus grand luxe. Ils utilisent des employés, connus sous le nom de spiders de sécurité (qui comme les araignées, guettent leurs proies au milieu d'une toile), pour protéger leurs investissements dans la Matrice. Ces dernières années, les protocoles d'accès à la Matrice ont fusionné et sont maintenant indiscernables les uns des autres en termes de connectivité globale ; il y a cependant encore quelques problèmes d'accès dans les zones peu peuplées.

En ce qui concerne l'utilisateur, la Matrice est constituée autour de son réseau personnel ou Personal Area Network (PAN). C'est un réseau formé par un commlink et/ou un deck avec un petit nombre d'appareils qui lui sont asservis. En règle générale, pour qu'un appareil soit relié à un PAN, il faut d'abord avoir accès à ce dernier. Le PAN est le principal moyen d'afficher le persona ou l'icône de l'utilisateur. Les programmes et les appareils liés au PAN apparaissent comme des représentations plus petites de leurs icônes normales transportées par le persona. Tout appareil ayant un attribut matriciel de Traitement de données (voir **Personas et attributs**, page suivante) peut asservir un nombre d'appareils égal à son Indice d'Appareil × 3. Les appareils asservis bénéficient alors des défenses de l'appareil maître.

ICÔNES

La Matrice n'a aucune réalité physique, ce n'est que du code. Certains hackers purs et durs pensent que le code devrait suffire et qu'on ne devrait pas embellir les choses avec des images ; mais le code est constitué de lettres et de nombres, et les lettres et les nombres sont des icônes utilisées pour représenter des concepts. Aussi comme de toute manière tout est une question d'iconographie, pourquoi ne pas embellir les choses ? C'est l'avis de la vaste majorité des utilisateurs de la Matrice et c'est pourquoi la plupart des choses que vous y voyez sont colorées, ou esthétiques, ou étranges ou tout ce que vous voulez sauf banales et surtout pas un amas de caractères alphanumériques.

Les icônes définissent une catégorie très large d'objets matriciels. Les gens ont des icônes qui sont appelées des personas. Les appareils ont des icônes. Les serveurs ont des tonnes d'icônes allant des lieux symbolisés aux objets qu'on y trouve. Les logiciels que vous utilisez ont des icônes et les protocoles de sécurité qui vous surveillent ont aussi des icônes.

Généralement, les icônes ressemblent à la classe d'objets qu'ils représentent. Les icônes des personas (voir **Personas, appareils et attributs**, ci-après) sont censées représenter des êtres dotés d'une quelconque conscience, mais là aussi c'est au sens très large ; vous pouvez rencontrer des gens avec une tête de chat, des arbres humanoïdes et des robots capables de changer de forme ainsi que des individus qui ressemblent à eux-mêmes (même si c'est assez rare). Les appareils apparaissent comme des objets inanimés qu'un être conscient peut utiliser comme un véhicule, une arme ou même une machine à soykaf (en fait, les machines à soykaf évoluées, qui connaissent vos habitudes et qui s'adaptent pour que vous ayez toujours une tasse de soykaf à disposition, ont souvent une icône matricielle qui leur ressemble, bien que plus éclatante et toujours propre, ce qui aide à vous donner l'impression que la vie virtuelle est comme la vraie vie, mais en mieux). Les fichiers ressemblent souvent à un objet pouvant contenir des données comme un morceau de papier, un livre, une vieille disquette ou un vieux CD-ROM.

SERVEURS

Les serveurs et les autres lieux où les gens se rassemblent dans la Matrice ont souvent l'apparence de bâtiments. Le type de bâtiment est le reflet de la mentalité de ses concepteurs vis-à-vis des visiteurs et de l'attitude que ces derniers doivent avoir. Ont-ils créé un confortable chalet de montagne avec un petit ruisseau qui s'écoule devant ? Ils veulent donc que vous vous sentiez accueillis et réconfortés, probablement pour que vous dépensiez plus d'argent. Ont-ils imaginé un château massif avec des barbelés au sommet des tours et des piranhas dans

les douves ? Ils veulent donc que vous sachiez qu'ils ne vous aiment pas ou tout du moins qu'ils n'apprécient pas la moindre intrusion. Même le déplacement de données peut être représenté par des icônes généralement sous la forme de flux d'images ou même d'un vent constant en fonction de la volonté des sculpteurs.

APPAREILS

La plupart des gens accèdent à la Matrice par l'intermédiaire d'un appareil. De nos jours, tout le monde a un **commlink**, un appareil qui tient dans la poche et qui sert d'interface avec la Matrice. Certains sont intégrés aux paires de lunettes ou même à des augmentations cybernétiques tandis que d'autres ressemblent à des téléphones portables plus familiers. Les commlinks sont utilisés pour avoir un accès rudimentaire, le plus souvent pour des appels ou des recherches, et constituent également un firewall matriciel de base pour les appareils reliés au PAN de l'utilisateur. Y sont également intégrés une caméra, des lecteurs audio et vidéo et d'autres accessoires. Les commlinks sont souvent dotés d'un module SISA (ou **module sim**) qui permet l'utilisation de la RA ou de la RV en cold-sim.

N'importe quel clown doté d'un commlink peut accéder aux fonctions de base de la Matrice, mais pour qu'elle se plie à votre volonté, il vous faut un **cyberdeck**. Les cyberdecks, ou tout simplement decks, ont été modifiés pour devenir des sortes d'appareils portables ressemblant à des gantelets. Les modèles les plus anciens incorporaient un clavier, mais cette fonctionnalité manuelle a été reléguée au second plan en faveur des interfaces RA et des immersions RV intégrale beaucoup plus complètes.

En termes de jeu, la différence entre un commlink et un cyberdeck, c'est que ce dernier dispose des attributs matriciels nécessaires au hacking (voir **Personas et attributs**, ci-après). Les appareils ont également un Moniteur d'état matriciel (voir Dommages matriciels, p. 180).

PERSONAS ET ATTRIBUTS

Les personas constituent la « population » de la Matrice. Il s'agit principalement de métahumains, mais les personas peuvent aussi être des programmes, des agents, des contre-mesures d'intrusion (CI ou « glace », voir p. 188) et (rarement) des intelligences artificielles. Comme les êtres vivants du monde de la chair, les personas ont des attributs et des compétences qui déterminent leurs capacités. Les compétences que vous avez dans le monde de la chair sont les mêmes dans la Matrice même si elles ne sont pas toujours utiles (votre persona peut donner l'impression de tirer avec un pistolet, mais la compétence Armes à feu ne sert pas à grand-chose dans la Matrice ; ce qui ressemble à une attaque est une action gérée par une autre compétence ; voir **Actions matricielles**, p. 181).

Les attributs sont quelque peu différents. Vous conservez vos attributs mentaux, mais vos attributs physiques sont remplacés par quatre attributs matriciels : Attaque, Corruption, Traitement de données et Firewall (ACTF).

- **Attaque** représente la puissance offensive de l'appareil en cybercombat et les dommages qu'il peut infliger en cas d'attaque.
- **Corruption** est l'attribut de discrétion du persona et détermine avec quelle facilité on peut se cacher et

CYBERJACKS

CYBERJACK MPI	ATTRIBUTS (T/F)	BONUS DÉS INIT. MATRICIELLE	DISPO.	ESS	COÛT
Indice 1	4/3	+1	3 (L)	1	45 000 ¥
Indice 2	5/4	+1	3 (L)	1,5	65 000 ¥
Indice 3	6/5	+1	3 (L)	2	80 000 ¥
Indice 4	7/6	+1	4 (L)	2,3	95 000 ¥
Indice 5	8/7	+2	5 (L)	2,6	140 000 ¥
Indice 6	9/8	+2	6 (L)	3	210 000 ¥

COMMLINKS

APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	ATTRIBUTS (T/F)	EMPLACEMENTS DE PROGRAMMES ACTIFS	DISPO.	COÛT
Meta Link	1	1/0	0	2	100 ¥
Sony Emperor	2	1/1	1	2	700 ¥
Renraku Sensei	3	2/0	1	2	1 000 ¥
Erika Elite	4	2/1	2	2	2 500 ¥
Hermes Ikon	5	3/0	2	3	5 000 ¥
Transys Avalon	6	3/1	3	3	8 000 ¥

CYBERDECKS

APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	ATTRIBUTS (A/C)	EMPLACEMENTS DE PROGRAMMES ACTIFS	DISPO.	COÛT
Erika MCD-6	1	4/3	2	3 (I)	24 750 ¥
Spinrad Falcon	2	5/4	4	3 (I)	61 500 ¥
MCT 360	3	6/5	6	3 (I)	95 000 ¥
Renraku Kitsune	4	7/6	8	4 (I)	107 000 ¥
Shiawase Cyber-6	5	8/7	10	5 (I)	172 500 ¥
Fairlight Excalibur	6	9/8	12	6(I)	410 600 ¥

se fondre dans son environnement pour apparaître comme une icône normale parmi d'autres et donc, fondamentalement, disparaître.

- **Traitement de données** est la puissance de calcul brute de l'appareil. Traitement de données détermine la vitesse à laquelle opère un appareil et contribue au nombre de programmes qu'il peut exécuter simultanément. Il sert aussi à déterminer le nombre d'appareils qui peuvent y être asservi.
- **Firewall** est la principale caractéristique de défense du persona. Elle représente la difficulté d'effectuer une action non autorisée contre un persona.

Si vous êtes un decker, votre persona est déterminé par les attributs matriciels des appareils que vous utilisez. Si un appareil ne dispose pas d'un ou plusieurs attributs matriciels, les attributs manquants ont une valeur de 0. Vous pouvez intervertir tous les attributs non nuls de votre persona, même s'ils proviennent d'appareils différents.

Si vous êtes un technomancien, vous accédez à la Matrice par l'intermédiaire de votre **persona incarné** au lieu d'un appareil. Un persona incarné utilise cependant les quatre mêmes attributs matriciels qu'un appareil, mais leurs valeurs dépendent de vos attributs mentaux (voir Persona incarné, p. 191).

CYBERJACKS

L'émergence des technomanciens a donné naissance à de nouveaux protocoles de cryptages utilisés par la plupart des corporations dans la Matrice. Pour traiter ces nouveaux cryptages, un nouveau type de cyberware a été mis au point incorporant la puissance de calcul du cerveau métahumain. Un cyberjack est un équipement assez invasif implanté dans le cerveau et conçu pour être une interface plus harmonieuse avec un cyberdeck. Bien qu'on puisse l'utiliser comme un simple datajack, il peut aussi intégrer l'interface SISA plus directement, octroyant ainsi un meilleur temps de réponse et une meilleure vitesse. Il n'est pas possible de se connecter à la Matrice en utilisant uniquement un cyberjack.

UTILISER LA MATRICE

Utiliser la Matrice n'implique pas toujours de coder pour accéder à une forteresse de données. Certains individus veulent juste connaître le résultat d'un match de combat urbain. Ces gens peuvent se contenter de faire tourner un simple programme Navigateur pour trouver ce qu'ils cherchent. D'autres veulent simplement qu'on les laisse tranquilles et rendent leur présence matricielle invisible aux autres utilisateurs. Dans ce chapitre, cependant, nous allons nous attarder sur les actions qu'essaient de faire les hackers pendant que quelqu'un (activement ou passivement) essaie de les en empêcher.

Les étapes pour utiliser le Matrice sont similaires à celles du système de combat :

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Prenez vos dés
2. Attribution de l'Atout
3. Lancez les dés
4. Déterminez l'effet

EXEMPLE DE RECONFIGURATION D'ATTRIBUTS MATRICIELS

Slamm-O! apprend à son fils Jack comment effectuer un hacking de faible intensité en commençant par ses réglages ACTF. Jack, voulant forcer les accès, règle les caractéristiques ACTF de son Erika MCD-6 et du Transys Avalon à 4 3 1 3. Slamm-O!, sans la moindre note d'ironie, dit à son fils que la discrétion est préférable que de faire du bruit dans un système et ils corrigent l'ACTF à 3 4 1 3 ; toujours assez offensif, mais avec une touche de discrétion.

PRENEZ VOS DÉS

Quand vous utilisez la Matrice, tous les tests sont des tests de Compétence + Attribut. Ces compétences et ces attributs déterminent la réserve de dés à utiliser.

Les tests légaux sont généralement effectués avec Électronique + Logique

Les tests illégaux sont généralement effectués avec Piratage + Logique

Quand il faut un test opposé pour une action matricielle, la réserve de dés adverse est indiquée dans la description de cette action.

ATTRIBUTION DE L'ATOUT

Comme c'est le cas pour les attaques physiques, en cybercombat, ou lors des tentatives de hacking, vous devez comparer le Score Offensif au Score Défensif. Le Score Offensif est égal à Attaque + Corruption du persona. Le Score Défensif est égal à Traitement de données + Firewall de la cible. Si l'un est supérieur d'au moins 4 points à l'autre, le joueur ayant la valeur la plus élevée gagne un point bonus d'Atout. Certains programmes et modifications peuvent accorder un gain d'Atout ou annuler le gain d'Atout octroyé à d'autres personnages. Comme d'habitude, aucun joueur ne peut gagner de plus de deux points bonus d'Atout au cours du tour d'un personnage.

Ces points d'Atout supplémentaires (c'est-à-dire ceux que vous avez gagnés en plus de votre rang de base d'Atout) gagnés en Réalité Virtuelle disparaissent quand :

- Vous quittez un serveur.
- Vous rebootez votre appareil.
- Vous vous débranchez de la Matrice.
- Votre Score de Surveillance (SS) est suffisamment élevé pour déclencher une Convergence

LANCEZ LES DÉS

Lancez les dés de votre réserve et comparez les succès. Celui qui obtient le plus de succès remporte le test et vous en déterminez l'effet.

DÉTERMINEZ L'EFFET

Prenez en compte l'action tentée et déterminez les effets en se basant sur cette action.

ACTIONS D'ATOUT MATRICIELLES

Tout personnage peut utiliser les actions et les bonus d'Atout standards (voir **Utiliser les points d'Atout**, p. 50) en effectuant un test en lien avec la Matrice. Pour pouvoir utiliser les options d'Atout matricielles présentées ci-après, vous devez avoir un cyberjack implanté ou un score de Résonance.

- **Optimisation d'urgence (1 point d'Atout, bonus, avant le jet) :** augmentez temporairement un attribut matriciel de 1 point pour un test.
- **Saturation (2 points d'Atout, action majeure, légale, pas d'accès nécessaire) :** saturez un serveur ou un persona de requêtes répétitives qui utilisent de précieuses ressources et réduit son niveau de Traitement de données de 2 points et ses emplacements de programmes actifs de 1 point jusqu'à la fin du prochain round.
- **Signal hurlant (2 points d'Atout, bonus, avant le jet) :** la prochaine action ignore tous les malus dus au Bruit.
- **Technobavardage (2 points d'Atout, bonus, avant le jet) :** ne peut être utilisée que par les technomanciens. Utilisez Charisme au lieu de Logique pour votre prochaine action matricielle.
- **Sous le radar (3 points d'Atout, bonus, avant le jet) :** la prochaine action illégale effectuée au cours de ce tour n'augmente pas le SS. Cela ne signifie pas pour autant que cette action, et les actions qui en découlent, devient légale ; cela signifie juste que le SS n'augmente pas.

SCORE DE SURVEILLANCE ET CONVERGENCE

Quand vous effectuez une action matricielle, notez si elle est légale ou illégale. Si le test est illégal, notez le nombre de succès obtenu par le défenseur. Pas uniquement les succès nets, mais tous les succès du test. Ce total s'accumule dans le Score de Surveillance (SS). Quand le SS atteint 40, il y a Convergence.

La Convergence indique que DIEU a déterminé votre localisation. Quand cela se produit, l'appareil utilisé pour réaliser la dernière action illégale est brické (son Moniteur d'état est rempli) et l'utilisateur est éjecté de la Matrice avec le choc d'éjection associé (p. 178). De plus, la localisation physique de l'utilisateur est signalée aux autorités pour qu'elles envoient une équipe pour vous traquer.

Les éléments qui peuvent augmenter le Score de Surveillance sont les suivants :

- **Utiliser des programmes de hacking :** le SS augmente de 1 point pour chaque action matricielle modifiée par un programme de Hacking (le fait d'avoir simplement un programme de hacking chargé sans l'utiliser n'augmente pas le SS).
- **Maintenir un accès illégal à n'importe quel élément de la Matrice :** +1 SS/round pour chaque serveur où vous maintenez un accès Utilisateur illégal, +3 SS/round pour chaque serveur où vous maintenez un accès Administrateur illégal.
- **Effectuer des actions illégales (comme indiqué plus haut) :** +1 SS par succès au test de l'opposition, que la défense ait réussi ou non.

CHOC D'ÉJECTION ET VERROUILLAGE DE CONNEXION

Lorsque vous êtes déconnecté de la Matrice alors que vous êtes en RV sans être passé en mode RA d'abord, vous subissez un choc quand votre module sim se déconnecte. Les hackers en pâtissent si souvent que cette situation a son propre nom : le **choc d'éjection**. La Valeur de Dommages d'un choc d'éjection est de 3E si vous êtes en cold-sim et de 3P si vous êtes en hot-sim. Le choc d'éjection inflige des dommages de biofeedback, vous y résistez donc avec votre Volonté. Comme si cela ne suffisait pas, vous êtes également désorienté et vous ne pouvez donc pas gagner ou utiliser de l'Atout pour vos actions pendant (10 - Volonté) minutes même si vous parvenez à encaisser tous les dommages.

Un autre danger de la Matrice, c'est de subir un **verrouillage de connexion**. Cela se produit quand un autre persona envoie des signaux pour forcer votre deck (ou un autre appareil) à rester actif afin d'empêcher toute tentative de quitter la Matrice. Si vous subissez un verrouillage de connexion, vous ne pouvez pas utiliser les actions Entrer/sortir d'un serveur, Rebooter un appareil ou Changer de mode d'interface avec l'appareil utilisé par votre persona (probablement votre deck). Vous pouvez vous échapper en réussissant une action Se débrancher (p. 185). Réussir à se débrancher implique souvent de subir un choc d'éjection, mais au moins, vous êtes libre. Tout persona, qu'il soit un agent, un technomancien ou un sprite, peut subir un verrouillage de connexion.

Généralement, si vous perdez connaissance en RV, votre commlink ou votre deck vous commute automatiquement en RA. Si vous subissez un verrouillage de connexion, vous restez online et en RV, ce qui peut être assez dangereux. Les CI peuvent attaquer des deckers inconscients et les spiders de sécurité, étant un peu plus intelligentes que les CI, mais tout aussi impitoyables, ont de nombreuses options pour punir quelqu'un qui est coincé dans la Matrice et qui est impuissant. Dans les deux cas, c'est grave, car vous ne pouvez pas vous défendre contre des actions quand vous êtes inconscient.

BRUIT

Le Bruit désigne toute interférence entre l'utilisateur et ses cibles. Le Bruit peut être dû à la distance ou à

EXEMPLE DE SS ET DE CONVERGENCE

Mungo, son cyberdeck étant réparé, a passé 10 rounds dans un serveur avec un privilège Administrateur illégal et décide de vérifier son Score de Surveillance (SS). Il a cumulé 30 SS en tant qu'administrateur illégal dans le serveur, 6 à cause des succès obtenus par le Firewall du serveur et 3 SS à cause de ses actions illégales comme Sonder l'accès pour obtenir l'accès Administrateur, Se cacher quand la CI de patrouille s'est un peu trop rapprochée et sa plus récente action Vérifier son Score de Surveillance. Il a donc cumulé un SS de 39. Puisque la Convergence se produit à 40, Mungo se débranche dès qu'il le peut, mais puisqu'il le fait rapidement, il subit un choc d'éjection (voir ci-dessus).

d'autres facteurs tels que le brouillage ou des obstructions. Chaque point de Bruit inflige un malus de -1 à tous les tests effectués dans la Matrice. Si le Bruit est supérieur à l'Indice d'Appareil, l'appareil ne peut pas accéder à la Matrice ni octroyer un bonus sans fil.

PERCEPTION MATRICIELLE

La perception matricielle définit la manière dont vous pouvez savoir qu'une icône est proche et vous permet de trouver celles qui sont cachées. Il y a deux manières de l'utiliser.

On peut tout d'abord s'en servir pour chercher des informations et des bases de données publiques à propos d'un sujet particulier : il s'agit de l'action Recherche matricielle (voir p. 185).

L'autre manière d'utiliser la perception matricielle, c'est d'analyser une icône donnée ou de chercher une icône cachée : l'action Percevoir la Matrice (voir p. 184) détaille comment procéder en jeu.

PASSER EN MODE SILENCIEUX

Parfois, un utilisateur va s'isoler de toutes les informations publiques et ne répondre qu'à des requêtes spécifiques, ce qui le rend presque invisible dans la Matrice. Son signal sans fil et son PAN existent encore, mais il faut les trouver. Un utilisateur peut passer en mode silencieux en changeant de mode sur son commlink ou son deck. Il peut alors être détecté avec une action Percevoir la Matrice (voir p. 184).

Attention cependant, le mode silencieux est illégal dans beaucoup d'endroits qui imposent à tout visiteur d'afficher son SIN publiquement.

PIRATER LA MATRICE

Historiquement, pirater la Matrice a toujours nécessité un investissement financier considérable sous la forme d'un cyberdeck. La courbe technologique ne s'est pas aplatie, mais, avec le temps, des éléments subversifs ont trouvé des moyens de générer une très grande puissance de calculs avec les outils qu'ils avaient sous la main. Cela ne veut pas dire qu'un bon deck ne vaut pas son poids en or, mais que, en définitive, un hacker avec les bonnes compétences peut faire des merveilles même avec un deck qu'il a bricolé (et sans deck du tout s'il est un technomancien).

La première étape pour un piratage, c'est d'avoir accès à la cible. Il y a deux approches de base possibles pour cela : Forcer l'accès, qui dépend de l'attribut Attaque, et Sonder l'accès, qui dépend de l'attribut Corruption. Quand vous déterminez les attributs de votre cyberdeck, les valeurs que vous choisissez vous aideront à déterminer avec quelle facilité vous ferez certaines actions matricielles. Une fois que vous avez initié un piratage, vous ne pouvez pas modifier les valeurs de base de vos attributs Attaque et Corruption tant que vous avez accès à ce que vous avez piraté. Cependant, vos attributs Traitement de données et Firewall peuvent être reconfigurés normalement.

Certaines actions matricielles et certains programmes sont liés à un attribut particulier, que ce soit Attaque ou Corruption. Si vous utilisez une action ou un programme lié au plus faible de ces deux attributs, comme par exemple utiliser Forcer l'accès (action liée à Attaque) quand votre Corruption est supérieure à votre Attaque, la différence entre la valeur la plus élevée et la plus basse constitue un malus à votre réserve de dés pour réaliser le test requis par cette action.

ACCÈS UTILISATEUR ET ADMINISTRATEUR

Chaque système dans la Matrice opère avec trois niveaux d'accès : **Invité**, **Utilisateur** et **Administrateur**. L'accès Invité est celui que vous obtenez la première fois que vous vous connectez à un système et il ne vous autorise rien d'autre que de jeter un coup d'œil et d'interagir avec ceux qui se trouvent au même endroit. L'accès Utilisateur vous permet de consulter des informations (lire des fichiers, effectuer des actions de base, ce genre de choses) tandis que l'accès Administrateur offre beaucoup plus de privilèges et vous permet de modifier la configuration, d'activer ou de désactiver des appareils, etc. Obtenir un accès Utilisateur ou Administrateur en piratant le système nécessite l'utilisation des actions matricielles Forcer l'accès ou Sonder l'accès. Attention cependant, l'infrastructure matricielle étant fortement

BRUIT

DISTANCE PHYSIQUE JUSQU'À LA CIBLE/OBSTACLE	NIVEAU DE BRUIT
Directement connecté (n'importe quelle distance)	0
Jusqu'à 100 mètres	0
101-1 000 mètres	1
Plus de 1 km à 10 km	3
Plus de 10 km à 100 km	5
Supérieure à 100 km	8

Feuillage dense	1 tous les 5 mètres
Cage de Faraday	Aucun signal, action bloquée
Eau douce	1 tous les 10 centimètres
Brouillage	1 par succès à l'action Brouiller des signaux
Mur ou sol avec revêtement métallique	1 par 50 centimètres
Eau salée	1 par centimètre
Zone de spam ou zone d'interférences	Indice
Inhibiteur sans fil (par exemple, papier peint ou peinture)	Indice

EXEMPLE DE PIRATAGE DE SERVEUR

Jack, étroitement surveillé par son père Slamm-O!, sonde l'accès du serveur Ratt-onna-stick en RA. Il a Piratage + Logique de 8 contre le Firewall non surveillé de 2 du serveur. Jack a de la chance et obtient 6 succès en essayant d'établir une backdoor dans le système ; le Firewall n'obtient qu'un succès. Cela donne également à Jack un Score de Surveillance de 1 que note Slamm-O! avec son programme de Surveillance.

Pendant ce temps, de l'autre côté de Seattle, Mungo pirate un système beaucoup plus coriace, le quartier général de Stuffer Shack pour toute la ville. Les ACTF de son cyberdeck et de son cyberjack sont réglés sur 3 4 3 4. Il tente aussi de sonder l'accès puisqu'il a dépensé tout son argent pour réparer son deck (Glitch n'est pas très bon marché). La réserve de Piratage + Logique de Mungo est de 10 tandis que le QG de Stuffer Shack a un Firewall de 3 et un spider de sécurité avec une Volonté de 5 pour une réserve de dés de 8. Mungo n'a pas de chance et il n'obtient que 2 succès tandis que l'araignée et le Firewall obtiennent 4 succès. Cela augmente le Score de Surveillance de Mungo à 4 (le nombre de succès obtenus par le spider contre cette action illégale). Mungo aura besoin d'un peu plus de chance pour créer une backdoor dans ce système surveillé.

distribuée, il est impossible de créer des accès Utilisateurs et Administrateurs légitimes par hacking. Le système se défendra contre les actions effectuées par des utilisateurs dotés d'accès illicites.

Pour chaque action est indiqué le niveau d'accès minimum qui lui est associé : les actions nécessitant le niveau Invité pourront être exécutées par tout le monde, celles de niveau Utilisateur pourront aussi être exécutées par les Administrateurs, mais pas par les Invités, et seuls les Administrateurs peuvent exécuter les actions de ce niveau. Certaines actions listent plusieurs niveaux d'accès quand les règles diffèrent selon le niveau d'accès du personnage qui entreprend l'action. Parfois le MJ devra déterminer si une utilisation particulière d'une action matricielle demande un accès Invité, Utilisateur ou Administrateur.

QUE PEUT FAIRE UN HACKER SANS ACCÈS ?

Une fois qu'un decker utilise un accès Utilisateur ou Administrateur, le temps lui est compté, car même s'il ne fait rien, son Score de Surveillance augmente jusqu'à la Convergence en quelques minutes dans le meilleur des cas. Comment surveiller un réseau de caméras pendant des heures dans ce cas ? D'autre part, obtenir un accès peut prendre un temps précieux que le decker ou le technomancien n'a pas toujours le luxe de pouvoir se permettre. Alors, DIEU a gagné ?

Bien sûr que non. Il existe d'autres manières d'arriver à ses fins, avec leurs contraintes, mais sans accès Utilisateur ni Administrateur. Par exemple, un decker peut Imiter un ordre pour faire faire à un appareil ce qu'il souhaite. Et il peut attaquer un appareil ou persona. Tout cela est détaillé plus loin (voir Actions matricielles, p. 181).

CYBERCOMBAT

Le cybercombat est géré de manière très semblable au hacking sauf que les actions sont entreprises contre une autre icône telle qu'une CI ou le persona d'un decker de sécurité. Le Score Offensif est égal à Attaque + Corruption du persona. Le Score Défensif est égal à Traitement de données + Firewall de la cible.

Dans les règles de base, il y a deux principales méthodes d'attaque : Pic de données et Empêtrer. Les attaques sont définies comme des actions infligeant des dommages directement à une icône.

INITIATIVE MATRICIELLE

L'initiative matricielle est gérée comme suit (notez que le D6 habituel est inclus et que le maximum de 5D6 est toujours applicable) :

- Initiative RA : Réaction + Intuition + 1D6
- Initiative RV (cold-sim) : Intuition + Traitement de données + 2D6
- Initiative RV (hot-sim) : Intuition + Traitement de données + 3D6

L'initiative en RA est identique à l'initiative physique du personnage et est donc modifiée par tout ce qui affecte son initiative physique. En revanche, l'initiative en RV ne peut être affectée que par des modificateurs qui améliorent explicitement l'initiative en RV.

DOMMAGES MATRICIELS

Généralement, les **dommages matriciels** sont infligés contre l'appareil qu'un individu utilise pour accéder à la Matrice. Les appareils ont un Moniteur d'état matriciel qui est égal à (Indice d'Appareil/2, arrondir au supérieur) + 8. Tous les tests utilisant un appareil endommagé ont un modificateur de -1 toutes les 3 cases de dommages matriciels cochées jusqu'à ce que l'appareil soit réparé. Si le Moniteur d'état matriciel d'un appareil est entièrement coché, il est **brické** (voir **Appareils brickés**, ci-après).

Certains dommages connus sous le nom de **dommages de biofeedback**, n'affectent pas l'appareil, mais directement l'utilisateur. Ce sont alors des dommages de biofeedback et cela est indiqué dans les actions et effets qui s'y rapportent.

Sauf mention contraire, on résiste aux dommages matriciels avec Firewall et aux dommages de biofeedback avec Volonté.

Puisqu'ils n'utilisent pas d'appareils, les technomanciens n'ont pas de Moniteur d'état matriciel. Tout dommage matriciel qu'ils subissent est appliqué à leur Moniteur d'état approprié ; le Moniteur de dommages étourdissants si le contraire n'est pas spécifié (si ce Moniteur n'est pas encore plein).

APPAREILS BRICKÉS

Un appareil brické est un appareil dont le fonctionnement complexe est neutralisé et qui n'est donc plus qu'un assemblage de composants inertes. Cela signifie qu'il ne fonctionne plus puisque son Moniteur d'état est entièrement rempli. Généralement, il suffit d'observer un appareil brické dans le monde physique pour savoir que quelque chose ne va pas : il y a des étincelles, des bruits

louches ou de la fumée qui s'en échappe. Les utilisateurs dont l'appareil est brické sont éjectés brutalement de la Matrice et les utilisateurs de RV doivent résister au choc d'éjection (p. 178). L'appareil ne fonctionne plus tant qu'il n'est pas réparé.

RÉPARER DES DOMMAGES MATRICIELS

Ce qui est cassé peut souvent être réparé avec du temps, les bons outils et le talent requis. Réparer un appareil endommagé nécessite un test étendu d'Ingénierie + Logique (nombre de cases, 1 heure). L'appareil ne peut pas être utilisé pendant sa réparation et il faut nécessairement disposer d'une trousse à outils.

Un échec critique au cours d'un test de réparation signifie que l'appareil est complètement détruit et qu'il ne remarchera jamais.

EXEMPLE DE RÉPARATION DE DOMMAGES MATRICIELS

Glitch a obtenu un cyberdeck auprès de Mungo le Decker qui lui indique que la « fumée magique » en est sortie. Il n'est pas tout à fait brické, mais on peut difficilement le qualifier de cyberdeck pour le moment. La réserve de dés de Glitch avec Ingénierie + Logique est de 12 et il obtient 4 succès. Cela permet de réparer quatre des 8 cases de dommages matriciels subis par le cyberdeck de Mungo.

ACTIONS MATRICIELLES

Avec le nom de chaque action est indiqué si elle est légale ou illégale, l'accès dont vous avez besoin pour la tenter (Invité, Utilisateur ou Administrateur), quel genre de test vous devez effectuer, le type d'action dont il s'agit (mineure ou majeure) et s'il s'agit d'une action libre (L) ou à jouer lors de son tour d'initiative (I).

Quand plusieurs sont mentionnés, c'est que l'action a des spécificités selon le niveau d'accès du persona. Quand deux réserves de dés différentes sont indiquées, comme « Intuition + Firewall ou Corruption + Firewall », les personas avec des attributs mentaux utiliseront la réserve qui inclut ces attributs. Les drones utilisent leur indice d'Autopilote à la place de l'attribut mental. Un persona défendant activement un appareil ou un serveur peut utiliser la seconde réserve avec les attributs de l'appareil ou du serveur. Un appareil ou un serveur sans surveillance bénéficie néanmoins de l'attribut mental du propriétaire ou de la personne ayant configuré sa sécurité. Seuls les appareils ou serveurs abandonnés ou non configurés perdent ce bénéfice.

BROUILLER DES SIGNAUX (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Guerre électronique) + Logique	Aucun	Non nécessaire

Cette action transforme votre appareil sans fil en brouilleur local. Tant que vous n'utilisez pas votre appareil pour une autre action matricielle, il ajoute tous les succès que vous avez obtenus au test à l'indice de Bruit de toutes les actions matricielles effectuées par ou ciblant tout appareil dans un rayon de 100 mètres. Si vous voulez utiliser un brouillage sélectif ou directionnel, achetez un brouilleur, c'est à ça qu'ils servent.

CHANGER SON ICÔNE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Mineure	Aucun	Aucun	Non nécessaire

Vous modifiez l'icône d'un appareil dont vous êtes le propriétaire avec une icône dont vous avez une copie ou que vous avez conçue. Modifier une icône ne change pas les résultats d'une action de Percevoir la Matrice, mais peut tromper des personas qui ne prennent pas le temps d'inspecter cette nouvelle apparence. Vous pouvez cibler votre propre icône si vous le souhaitez.

CHANGER DE MODE D'INTERFACE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Mineure	Aucun	Aucun	Non nécessaire

Vous passez votre interface du mode RA au mode RV ou inversement. Il impossible de changer de mode d'interface sur un appareil dont la connexion est verrouillée.

CONTRÔLER UN APPAREIL (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Logique	Volonté + Firewall	Utilisateur/ Administrateur

Cette action permet un contrôle à distance prolongé d'un appareil. Vous gardez le contrôle jusqu'à ce que vous y renonciez ou que vous soyez éjecté du système. Tant que vous avez le contrôle, vous pouvez utiliser l'appareil comme si vous en étiez le propriétaire en utilisant un test de compétence standard, y compris pour le désactiver si vous avez un accès Administrateur. S'il n'y a aucun test associé à l'appareil dont vous voulez vous servir et que votre accès est légal, vous réussissez automatiquement. Si on contraire votre accès est illicite, utilisez Électronique + Logique contre Firewall + Volonté. Pour ce test, on suppose que vous utilisez l'appareil directement et non en vous servant d'un appareil pour en déclencher un autre (comme commander un drone pour qu'il utilise ses armes). Une action Contrôler un appareil contre un dispositif dans lequel est plongé un rigger, échoue automatiquement (voir **Rigging**, p. 202).

Quand vous utilisez Contrôler un appareil, vous pouvez effectuer n'importe quelle action qui nécessiterait normalement le niveau d'accès que vous possédez actuellement. Pirater un accès Utilisateur vous permet d'effectuer n'importe quelle action qui nécessiterait normalement un accès Utilisateur légitime. De même, les actions qui requièrent normalement un accès Administrateur légitime nécessitent un accès Administrateur hacké pour être accomplies.

APPAREILS, RA ET RV

Les attributs que vous pouvez utiliser pour des tests afin de contrôler un appareil peuvent changer selon que vous vous en servez en RA ou en RV. Si vous vous servez d'un appareil par le biais de la réalité augmentée et que cet appareil nécessite un attribut physique, vous utilisez votre attribut physique normal pour le test. Si vous utilisez cet appareil par le biais de la réalité virtuelle et que cet appareil nécessite un attribut physique, vous le substituez par l'attribut mental approprié pour ce test (Constitution = Volonté, Agilité = Logique, Réaction = Intuition, Force = Charisme).

CRYPTER UN FICHIER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Logique	Aucun	Utilisateur/ Administrateur

Crypter un fichier empêche qu'il soit lu, modifié, copié ou supprimé. Les succès obtenus au test de Crypter un fichier déterminent l'indice de Cryptage. Ceux qui connaissent la clé de cryptage d'un fichier peuvent le décrypter automatiquement. Cela s'applique évidemment à la personne qui a crypté le fichier. Dans le cas où il s'agit d'un utilisateur légitime, cela inclut aussi généralement les administrateurs légitimes du système (du fait des procédures d'entreprise). Dans tous les autres cas, il faudra contourner le cryptage à l'aide de l'action Décrypter un fichier.

DÉCRYPTER UN FICHIER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
illégale	Majeure	Piratage (Hacking) + Logique (indice Cryptage)	Aucun	Utilisateur

Vous retirez le cryptage d'un fichier pour pouvoir le consulter, le modifier, le supprimer ou le copier. Si un fichier crypté a aussi une bombe matricielle, celle-ci doit être désamorcée avant que le fichier ne puisse être décrypté, sous peine de déclencher la bombe.

DÉFENSE MATRICIELLE TOTALE (L)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Aucun	Aucun	Non nécessaire

Quand vous utilisez la Défense matricielle totale, vous ne pouvez pas attaquer, mais cette action renforce vos défenses. Vous ajoutez votre indice de Firewall à vos jets de défense chaque fois que vous êtes attaqué dans la Matrice (c'est-à-dire qu'une action est effectuée pour directement vous infliger des dommages) jusqu'à la fin du round de combat.

DÉSAMORCER UNE BOMBE MATRICIELLE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Piratage (Hacking) + Logique	Indice de Bombe matricielle × 2	Utilisateur/ Administrateur

Vous tentez de désamorcer une bombe matricielle que vous avez détectée (généralement après une action Percevoir la Matrice). Si vous obtenez le moindre succès net, la bombe est neutralisée et effacée. Dans le cas

contraire, la bombe matricielle s'active, infligeant des dommages et détruisant le fichier à laquelle elle était fixée si elle était programmée pour le faire.

ÉDITER UN FICHIER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Logique	(Intuition ou Corruption) + Firewall	Utilisateur

Éditer un fichier vous permet de lire, créer, de modifier, de copier ou d'effacer n'importe quel type de fichier. Le défenseur est soit le serveur contenant le fichier, soit le propriétaire du fichier (s'il n'est pas hébergé dans un serveur). Chaque action suffit à modifier un détail d'un fichier : un court paragraphe, un détail sur une image ou deux à trois secondes d'une vidéo ou d'un document audio (c'est à vous et à votre maître de jeu de définir ce « qu'un détail » signifie). Le maître de jeu peut imposer des malus au test si son édition est particulièrement complexe ou délicate. Si vous voulez modifier un fichier en continu, comme pour effacer la présence des membres de votre équipe sur un enregistrement vidéo, vous devez effectuer cette action une fois par round de combat tant que vous voulez continuer à modifier des éléments. Si vous utilisez cette action pour copier un fichier, vous devenez le propriétaire de la copie. Si le fichier que vous voulez copier est crypté ou a une bombe matricielle, cette action échoue automatiquement. Si le fichier a une bombe matricielle, cette bombe s'active contre vous (alors, n'oubliez pas de scanner vos fichiers avant de les ouvrir).

Le test n'est nécessaire que pour les personas ayant un accès illicite, les utilisateurs légaux réussissent automatiquement cette action.

EFFACER UNE SIGNATURE MATRICIELLE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
illégale	Majeure	Piratage (Hacking) + Logique	Volonté + Firewall ou Firewall × 2	Utilisateur

Vous effacez la signature matricielle laissée par une entité de la Résonance comme un technomancien ou un sprite. Si le test est réussi, la signature se dissipe. Vous devez avoir un attribut Résonance pour tenter cette action. Contrairement aux autres actions qui nécessitent la Résonance, celle-ci est une véritable action matricielle et elle est illégale, vous risquez donc une augmentation de votre Score de Surveillance quand vous l'utilisez.

EMPÊTRER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
illégale	Majeure	Piratage (Cybercombat) + Logique	Traitement de données + Firewall	Invité

Cette action est liée à l'attribut Attaque.

Parfois vous voulez faire le plus possible de dommages ; parfois, vous voulez juste faire un peu mal et ralentir votre adversaire afin que vos attaques suivantes soient plus efficaces. Si vous réussissez à effectuer cette attaque, vous infligez (1 + succès nets) dommages à l'icône que vous attaquez tout en réduisant son indice de Traitement de données par la même valeur. Si l'indice de Traitement de données de l'appareil est réduit à 0, l'utilisateur ne peut effectuer d'action matricielle tant qu'elle n'est pas au moins de 1 point. L'indice de Traitement de données se régénère au rythme de 1 point par round de combat, à partir du round suivant l'utilisation de cette action.

ENTRER/SORTIR D'UN SERVEUR (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Mineure	Aucun	Aucun	En fonction des paramètres du serveur

Vous quittez un serveur ou vous y entrez. Aucun test n'est requis, mais les niveaux d'accès sont différents selon les serveurs, vous devez donc avoir le niveau requis pour accéder à un serveur donné. Quitter le serveur peut se faire sans niveau d'accès particulier, même illégitime (la Matrice apprécie toujours de voir des intrus s'en aller).

ENVOYER UN MESSAGE (L)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Mineure	Aucun	Aucun	Non nécessaire

Vous utilisez la Matrice pour envoyer un texte ou un message audio de la taille d'une simple phrase, d'une image ou d'un fichier à un utilisateur dont vous possédez le commcode. Si vous utilisez la Matrice avec une IND, même si vous êtes en RA, vous pouvez envoyer des messages plus longs et plus complexes, environ de la taille d'un paragraphe. Vous pouvez aussi utiliser cette action pour ouvrir une transmission en direct vers un ou plusieurs destinataires en utilisant n'importe quel appareil d'enregistrement numérique dont vous disposez.

FORCER L'ACCÈS (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
illégale	Majeure	Piratage (Cybercombat) + Logique	Volonté + Firewall	Invité/ Utilisateur

Cette action est liée à l'attribut Attaque.

Vous attaquez directement un appareil en l'inondant de requêtes, de commandes, de demandes et d'autres codes bidons afin d'en obtenir l'accès. Forcer l'accès est de loin le moyen le plus rapide pour obtenir un accès illégal à un appareil, mais c'est une action risquée. Mais non seulement cette action avertit toujours l'appareil auquel vous tentez d'accéder, mais votre SS augmente à chaque test. Si vous échouez lors de votre tentative d'obtenir un accès avec cette action, vous pouvez tenter à nouveau lors de votre prochaine action.

Si le hacker tente d'obtenir un accès Utilisateur ou un accès Administrateur en ayant déjà un accès Utilisateur, le test en opposition est Volonté + Firewall. Si le hacker tente d'obtenir un accès Administrateur sans avoir au préalable obtenu un accès Utilisateur, le jet en opposition est Volonté + Firewall + 2 et la cible bénéficie d'un bonus de +4 à son Score Défensif pour ce test.

FORMATER UN APPAREIL (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Logique	Volonté + Firewall ou Firewall × 2	Administrateur

Vous réécrivez le code de démarrage de l'appareil ciblé. La prochaine fois qu'il reboote, il se désactive pour

de bon ou jusqu'à ce que son logiciel puisse être remplacé. Un appareil qui est désactivé après qu'un code de démarrage a été réécrit perd tous ses modificateurs sans fil, mais peut toujours être utilisé comme un mécanisme normal (une porte avec une poignée manuelle peut être ouverte, une arme avec une détente peut être utilisée, etc.) et on ne peut y avoir accès à partir de la Matrice. Réparer un appareil formaté suit les mêmes règles que pour réparer un appareil brické (voir Appareils brickés, p. 180), et nécessite un nombre de succès égal à l'Indice d'Appareil de l'engin pour restaurer son code de démarrage corrompu.

Le test n'est nécessaire que pour les personas ayant un accès illicite, les utilisateurs légaux réussissent automatiquement cette action.

FURETER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Guerre électronique) + Logique	(Logique ou Traitement de données) + Firewall	Administrateur

Cette action vous permet d'intercepter le trafic matriciel envoyé ou reçu par la cible tant que vous y avez accès. Vous pouvez écouter, voir ou lire le flux de données ou vous pouvez le sauvegarder pour le revoir plus tard si vous avez un dispositif où le stocker (votre deck, ou un commlink, fera l'affaire, tout comme n'importe quel système de stockage en ligne).

Le test n'est nécessaire que pour les personas ayant un accès illicite, les utilisateurs légaux réussissent automatiquement cette action.

HACKER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Voir actions citées dans le texte	Voir actions citées dans le texte	Invité/ Utilisateur

Les actions de hacking sont regroupées sous ce nom. Les principales actions visant à forcer un système à réaliser votre volonté de hacker sont Forcer l'accès (p. 183), Imiter un ordre (p. 184), Sonder l'accès (p. 186) et Utiliser une backdoor (p. 186).

IMITER UN ORDRE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Guerre électronique) + Logique	Traitement de données ou Autopilote + Firewall	Invité

Vous envoyez un signal vers un appareil avec une commande que la cible pense provenir de son propriétaire. L'appareil tente alors automatiquement d'effectuer l'action dès qu'il le peut.

PERCEVOIR LA MATRICE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure en RA, Mineure en RV	Électronique + Intuition	Volonté + Corruption	Non nécessaire

Cette action sert à analyser une icône donnée ou de chercher une icône cachée.

Un test réussi vous donne des informations sur la cible. En cas d'égalité, vous pouvez percevoir l'icône de l'objet. Un seul succès net vous donne des informations de base sur la cible comme l'Indice d'Appareil ou le nom du dispositif ou de cette icône. Deux succès nets vous donnent des informations plus précises y compris ses valeurs d'attributs et les programmes qu'elle exécute actuellement. Des succès supplémentaires vous donnent d'autres informations en fonction des éléments que veut révéler le maître de jeu. Il faut par exemple cinq succès pour reconnaître un technomancien comme tel.

Ce test peut aussi être utilisé pour tenter de trouver n'importe quelle icône en mode silencieux à proximité.

Pour chercher des informations et des bases de données publiques à propos d'un sujet particulier, utilisez plutôt l'action Recherche matricielle (voir p. 185).

PIC DE DONNÉES (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Cybercombat) + Logique	Traitement de données + Firewall	Invité

Cette action est liée à l'attribut Attaque.

Vous envoyez des instructions nuisibles à un persona ou à un appareil afin d'infliger des dommages matriciels à la cible. Votre attaque a une Valeur de Dommages égale à votre [Attaque/2, arrondi au supérieur] avec une case de dommages supplémentaire par succès net.

PLANTER UN PROGRAMME (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Cybercombat) + Logique	Traitement de données + Indice d'Appareil	Administrateur

Vous surchargez une partie de la mémoire de votre cible et brouillez un des programmes qu'elle exécute. Vous devez spécifier quel programme vous tentez de planter ; vous pouvez savoir quels programmes exécute votre cible soit avec un test de Percevoir la Matrice, soit en observant le programme en action. Si vous réussissez, le programme est brouillé : il s'arrête et ne peut être relancé jusqu'à ce que l'appareil qui l'utilisait soit rebooté.

PLONGER DANS UN APPAREIL RIGGÉ (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Logique	Volonté + Firewall ou Firewall × 2	Utilisateur/ Administrateur

Vous plongez dans un appareil adapté pour un rigger, généralement un véhicule ou un drone. Pour ce faire, vous devez avoir le bon niveau d'accès à l'appareil dans lequel vous voulez plonger, vous devez être en RV, l'appareil visé doit avoir une adaptation pour rigger et vous devez avoir un câblage de contrôle. Si vous avez un accès légal à l'appareil (que vous en soyez le propriétaire, ou que ce dernier vous ait donné l'autorisation d'y plonger), vous n'avez pas besoin d'effectuer de test. Dans la Matrice, l'icône de l'appareil dans lequel vous plongez s'intègre à votre persona et il n'est plus possible de le cibler matriciellement : les actions matricielles doivent cibler votre persona. Si quelqu'un d'autre y est déjà plongé, vous ne pouvez pas tenter cette action tant qu'elle n'en est pas sortie ou qu'elle n'en est pas éjectée par un combat matriciel.

POSER UNE BOMBE MATRICIELLE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Électronique + Logique	Indice d'Appareil × 2	Administrateur

Vous installez une bombe matricielle dans un fichier. Choisissez l'indice de la bombe matricielle jusqu'à un maximum égal aux succès nets de votre test. Vous devez aussi décider si, lors de son activation, la bombe effacera le fichier auquel elle est fixée ainsi que le mot de passe pour la désactiver. On ne peut installer qu'une bombe matricielle sur un même fichier.

La bombe se déclenche quand quelqu'un essaie de lire le fichier, de l'éditer, de le copier, de le crypter, de l'effacer ou d'y placer une autre bombe sans avoir désarmé la bombe déjà en place. Quand une bombe matricielle explose, elle inflige (indice × 4) dommages matriciels à l'icône qui l'a déclenchée, efface le fichier (si cela a été spécifié lors de son installation) puis elle s'efface. Si le mot de passe a été utilisé, la bombe ne s'active pas. Elle reste attachée au fichier attendant le prochain utilisateur.

Une bombe matricielle peut être détectée en utilisant Percevoir la Matrice. Si elle est détectée, elle peut être désamorcée avec l'action Désamorcer une bombe matricielle ; une bombe désamorcée est effacée.

REBOOTER UN APPAREIL (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Logique	Volonté + Firewall ou Firewall × 2	Administrateur

L'appareil ciblé se désactive et reboote immédiatement. L'appareil est de nouveau connecté à la fin du round de combat suivant. Toutes ses fonctions électroniques disparaissent et il disparaît de la Matrice jusqu'à la fin de la durée de son reboot. Rebooter un appareil permet de réinitialiser son Score de Surveillance, mais tous les accès matriciels obtenus grâce aux actions Forcer l'accès et Utiliser une backdoor sont perdus, de même que les backdoors créées grâce à l'action Sonder l'accès. Il n'est pas possible de rebooter un appareil dont le lien a été verrouillé.

Le test n'est nécessaire que pour les personas ayant un accès illicite, les utilisateurs légaux réussissent automatiquement cette action.

RECHERCHE MATRICIELLE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Étendu, 10 minutes	Électronique + Intuition	Aucun	Non nécessaire

Vous cherchez des informations dans la grille publique. Utilisez la table Résultats d'investigation (p. 242) en triplant ses valeurs de seuil pour savoir ce que vous découvrez avec vos succès.

RECHERCHER UNE EMPREINTE NUMÉRIQUE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Hacking) + Logique	Aucun	Utilisateur

C'est une recherche matricielle spécialisée qui est illégale, car elle permet de trouver un fichier crypté en utilisant son empreinte numérique (hachage) et DIEU n'apprécie pas les gens qui tentent de contourner les cryptages. En cherchant une valeur spécifique, le personnage peut trouver un document crypté sur un serveur ou un appareil sans avoir à décrypter d'abord tous les documents pour trouver le bon. Cela fonctionne mieux si M. Johnson a fourni l'empreinte numérique du fichier, mais le personnage peut effectuer la recherche en essayant de la déterminer lui-même. Le seuil est de 1 si vous avez obtenu l'empreinte numérique auprès de M. Johnson ou auprès d'une autre source ; le seuil est de 4 si vous vous débrouillez seul. Si vous atteignez le seuil, vous avez réduit le nombre de fichiers potentiels à 32 ; pour chaque succès net, ce nombre est divisé par deux (16 fichiers avec 1 succès net, 8 avec 2, etc.). Si le nombre de fichiers potentiels semble encore trop élevé après la recherche initiale, le test peut être répété avec le malus de -2 à votre réserve de dés pour Réessayer (voir p. 41). Les succès de ce second test, ainsi que ses succès nets, servent à diviser le nombre de fichiers potentiels.

RECONFIGURER LES ATTRIBUTS MATRICIELS (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Mineure	Aucun	Aucun	Non nécessaire

Échanger les valeurs de base de deux attributs non nuls de votre persona matriciel même si ces valeurs dépendent d'appareils différents. Voir Personas et attributs (p. 176) pour plus d'informations sur les attributs matriciels et l'encadré Exemple d'ajustement **d'attributs matriciels** (p. 177). Cette action permet aussi de changer de programmes actifs.

SE CACHER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Hacking) + Intuition	(Intuition ou Corruption) + Traitement de données	Non nécessaire

Quand vous trafiquez la Matrice, vous risquez d'être remarqué par une autre icône, même en mode silencieux. Vous pouvez utiliser cette action pour qu'une cible perde votre trace. Si vous réussissez, la cible ne vous remarque plus et doit effectuer un nouveau test pour Percevoir la Matrice contre vous si elle veut de nouveau vous détecter. Vous ne pouvez pas vous cacher d'une icône qui a un accès Utilisateur ou Administrateur à tout ce qui se trouve dans votre réseau.

SE DÉBRANCHER (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Légale	Majeure	Électronique + Volonté	(Charisme ou Attaque) + Traitement de données	Non nécessaire

Cette action vous permet de vous débrancher de la Matrice et de rebooter l'appareil que vous avez utilisé. Vous subissez un choc d'éjection si vous êtes en RV. La réserve de défense ne s'applique que si vous subissiez un verrouillage de connexion ; le test s'effectue contre l'icône qui a verrouillé votre lien. Si vous avez été verrouillé par plus d'un persona, vous devez vaincre chaque

ACTIONS MATRICIELLES

ACTIONS MINEURES	ACTIONS MAJEURES
Changer son icône (I)	*Brouiller des signaux (I)*
Changer de mode d'interface	Contrôler un appareil (I)
Entrer/sortir d'un serveur (I)	Crypter un fichier (I)
Envoyer un message (L)	*Décrypter un fichier (I)*
Percevoir la Matrice en RV (I)	Défense matricielle totale (L)
Reconfigurer les attributs matriciels (I)	Désamorcer une bombe matricielle (I)
	Éditer un fichier (I)
	Effacer une signature matricielle (I)
	Empêtrer (I)
	Forcer l'accès (I)
	Formater un appareil (I)
	Fureter (I)
	Imiter un ordre (I)
	Percevoir la Matrice en RA (I)
	Pic de données (I)
	Planter un programme (I)
	Plonger dans un appareil riggé (I)
	Poser une bombe matricielle (I)
	Rebooter un appareil (I)
	Recherche matricielle (I)
	Rechercher une empreinte numérique (I)
	Se cacher (I)
	Se débrancher (I)
	Sonder l'accès (I)
	Traquer une icône (I)
	Utiliser une backdoor (I)
	Vérifier son Score de Surveillance (I)

Les actions en italique sont des actions illégales.

protagoniste individuellement : effectuez un seul jet et comparez vos succès au résultat obtenu par chaque adversaire ayant établi un verrouillage de connexion. Vous êtes le seul que vous pouvez débrancher. Vous ne pouvez pas débrancher d'autres personnes sauf en les éjectant après leur avoir infligé des dommages matriciels.

SONDER L'ACCÈS (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Étendu, 1 minute	Piratage (Hacking) + Logique	Volonté + Firewall ou Firewall × 2	Invité

Cette action est liée à l'attribut Corruption.

Vous cherchez des failles dans un appareil afin d'y avoir accès. Vous prenez votre temps pour ne pas alerter la sécurité de votre présence et vous pouvez créer une faille qui peut durer jusqu'à ce que vous soyez prêt à l'utiliser. Bien que ce ne soit pas aussi rapide que Forcer l'accès, Sonder l'accès ne déclenche pas automatiquement l'alerte. Même si votre tentative initiale échoue, l'alerte n'est pas déclenchée à moins d'avoir commis des erreurs majeures (en obtenant un échec critique). Les systèmes et les appareils ne détecteront pas votre présence tant que vous n'utiliserez pas l'accès ainsi créé. En sondant un appareil, vous pouvez créer une backdoor durable permettant d'accéder au système.

Une fois que vous avez créé la faille, vous pouvez avoir recours à l'action Utiliser une backdoor ultérieurement. Les succès nets à ce test comptent comme un bonus à la réserve de dés pour votre futur test pour Utiliser une backdoor. Contrairement aux tests étendus classiques, le test pour Sonder l'accès n'a pas de seuil défini. Le personnage effectuant l'action peut sonder l'accès aussi longtemps qu'il le souhaite (et qu'il lui reste de dés) pour accroître son avantage (mais cela fait augmenter son Score de Surveillance). La durée des backdoors dépend de l'appareil ou du serveur ; de manière générale, une backdoor dure [10 - Indice d'Appareil/de serveur] heures ou jusqu'à reboot de l'appareil (ce qui arrive en premier). La plupart des systèmes génèrent un changelog (journal des modifications) pour corriger et signaler automatiquement des différences de configuration provoquées par la présence de ces exploitations de faille.

TRAQUER UNE ICÔNE (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Électronique + Intuition	(Volonté ou Firewall) + Corruption	Administrateur

Vous trouvez la localisation physique d'un appareil ou d'un persona dans la Matrice. Après avoir réussi cette action, vous connaissez la localisation physique de la cible tant que vous pouvez la détecter. Cela ne marche pas contre les CI ou les serveurs qui n'ont pas de localisation physique, mais cela fonctionne contre les serveurs déconnectés avec un matériel électronique physique (bien que si vous pouvez y accéder pour le tracer, vous savez probablement déjà où il se trouve).

UTILISER UNE BACKDOOR (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Hacking) + Logique	Volonté + Firewall	Invité

Cette action est liée à l'attribut Corruption.

Vous tentez d'utiliser une backdoor que vous avez installée pour accéder illégalement à un serveur, un appareil ou d'autres zones de la Matrice. Cette action ne peut être effectuée que si vous avez réussi à utiliser auparavant Sonder l'accès sur la cible ; les succès nets obtenus sur ce test comptent comme bonus à la réserve de dés pour le test d'Utiliser une backdoor. Si le test est réussi, vous gagnez un accès Administrateur à la cible. Cet accès est suffisamment convainquant pour ne pas être considéré comme illégal lors du calcul du Score de Surveillance (bien que le fait d'effectuer des actions matricielles illégales augmente tout de même votre Score de Surveillance). L'accès obtenu reste cependant illicite quand il s'agit d'entreprendre des actions matricielles. Si ce test échoue, la backdoor que vous aviez créée a été détectée et neutralisée et vous ne pouvez plus tenter Utiliser une backdoor sur ce même serveur tant que vous n'en avez pas établie une nouvelle avec l'action Sonder l'accès. Un échec à ce test ne déclenche pas immédiatement l'alerte, mais le SS du personnage augmente normalement.

VÉRIFIER SON SS (I)

LÉGALITÉ	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS
Illégale	Majeure	Piratage (Hacking) + Logique (4)	Aucun	Non nécessaire

Si vous réussissez votre test, vous êtes informé de votre Score de Surveillance actuel.

PROGRAMMES

Voici une liste des programmes les plus courants avec la description de leurs effets. Les caractéristiques de votre appareil limitent le nombre de programmes que vous pouvez utiliser en même temps, mais vous pouvez en avoir plus de stockés. Notez que si vous utilisez un cyberdeck et un commlink (au lieu d'un cyberjack) vous pouvez cumuler leurs emplacements de programmes. Dans tous les cas, vous ne pouvez faire tourner plus d'un programme du même type même si vous changez son nom.

Les programmes achetés pour être utilisés sur une CCR ne peuvent pas l'être sur un cyberdeck ou un commlink et inversement.

PROGRAMMES COURANTS

- **Configurateur :** garde en mémoire une autre configuration complète de votre persona matriciel que vous pouvez charger au lieu d'échanger deux attributs.
- **Cryptage :** +2 dés quand vous effectuez une action de Crypter un fichier.
- **Éditeur :** bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 quand vous effectuez l'action Éditer un fichier.
- **Machine virtuelle :** 2 emplacements de programme supplémentaires ; si attaqué, subit 1 case supplémentaire (non résistée) de dommages matriciels.
- **Navigateur :** bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour effectuer des recherches matricielles.
- **Nettoyeur de signal :** réduit le niveau de Bruit de 2 points.
- **Surveillance :** vous indique votre Score de Surveillance actuel sans avoir besoin d'utiliser une action.
- **Toolbox :** +1 en Traitement de données.

PROGRAMMES DE HACKING

- **Armure :** +2 au Score Défensif.
- **Biofeedback :** inflige des dommages étourdissants (si la cible est en cold-sim) ou des dommages physiques (si la cible est en hot-sim) avec des attaques matricielles. Ce programme est lié à l'attribut Attaque.
- **Blackout :** comme Biofeedback, mais uniquement des dommages étourdissants. Ce programme est lié à l'attribut Attaque.
- **Décryptage :** +2 dés pour l'action Décrypter un fichier.
- **Désamorçage :** permet d'utiliser l'Indice d'Appareil ou la Constitution pour encaisser les dommages d'une bombe matricielle.
- **Exploitation :** augmente de 2 points le Score Offensif pour pirater des cibles.
- **Filtre de biofeedback :** permet d'utiliser l'Indice d'Appareil ou la Constitution pour encaisser les dommages de biofeedback.
- **Fork :** touche deux cibles avec une seule action matricielle sans avoir à répartir les réserves de dés.
- **Furtivité :** bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 quand vous effectuez une action Se cacher. Ce programme est lié à l'attribut Corruption.
- **Overclock :** ajoute deux dés à une action matricielle. Un de ces dés doit être le dé libre.
- **Traceur :** bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 quand vous effectuez une action Traquer une icône. Ce programme est lié à l'attribut Corruption.
- **Verrouillage :** provoque un verrouillage de connexion quand vous infligez des dommages matriciels.

SERVEURS

Les serveurs sont les plus importants systèmes présents dans la Matrice. Ils représentent des systèmes qui interconnectent de nombreux autres systèmes. Quand on observe un serveur de l'extérieur, c'est généralement une icône plus grande façonnée pour ressembler à un lieu ou à un bâtiment. Certains serveurs ne sont que virtuels, flottant au-dessus de l'étendue noire de la Matrice, tandis que d'autres sont reliés à du matériel électronique dans des lieux physiques.

L'espace virtuel d'un serveur est séparé de la Matrice générale et aucune de ses icônes n'est accessible à moins qu'elles soient visibles du public. Obtenir l'accès à un serveur permet d'interagir avec ses icônes et ses dispositifs internes.

Les serveurs ont un indice général qui se traduit en attributs matriciels. Cet indice général est compris entre 1 et 12. Les attributs déterminés par cet indice sont généralement (indice du serveur), (indice du serveur + 1), (indice du serveur + 2) et (indice du serveur + 3) dans n'importe quel ordre. Par exemple, un serveur avec un indice 4 peut avoir les attributs Attaque 5, Corruption 4, Traitement de données 7, Firewall 6.

Les attributs d'un serveur sont utilisés par ses programmes CI ainsi que par les deckers qui le défendent.

SÉCURITÉ ET ARCHITECTURE DES SERVEURS

La sécurité de base d'un serveur est généralement constituée de CI Patrouilleuses qui scannent les icônes sur leur parcours. Si une présence non autorisée est détectée, le serveur peut lancer d'autres programmes CI en plus d'avertir l'équipe de sécurité d'une brèche. Un serveur peut lancer un programme CI par round de combat, au début du round, et peut gérer simultanément un nombre de programmes CI égal à son indice. Les serveurs

EXEMPLES D'INDICE DE SERVEUR

EXEMPLES	INDICE
Sites personnels, archives pirates, éducation publique	1-2
Petit commerce, entreprise privée, bibliothèques publiques, petits policlubs	3-4
Sites publicitaires bas de gamme, entreprise privée, bibliothèques publiques, policlubs internationaux	5-6
Jeux matriciels, serveurs corporatistes locaux, grandes universités, petit gouvernement	7-8
Groupes influents, serveurs corporatistes régionaux, gouvernement majeur, sites sécurisés	9-10
Quartier général de mégacorporation, commandement militaire, siège social clandestin	11-12

ne peuvent gérer à la fois qu'une seule copie de chaque type de CI.

Les autres mesures de sécurité sont plus en rapport avec l'architecture qu'avec des CI tueuses. Plusieurs serveurs peuvent être incorporés les uns aux autres avec les données les plus sécurisées situées dans le serveur enfoui au cœur de cette architecture. Puisque vous piratez chaque serveur l'un après l'autre à partir de l'extérieur, avoir un accès interne à un site avec une connexion directe au serveur le plus profond (s'il y en a un) est précieux, surtout quand l'augmentation de votre Score de Surveillance est basé sur *tous* les serveurs dans lesquels vous maintenez un accès en même temps pas seulement celui que vous êtes en train d'utiliser.

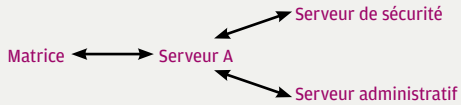
La structure de base d'un serveur ressemble à ceci :

STRUCTURE MATRICIELLE DES SERVEURS

Matrice ⟷ Serveur A ⟷ Serveur B ⟷ Serveur C ⟷ Serveur D

Un autre type de structure peut avoir deux serveurs séparés accomplissant des tâches distinctes comme un serveur administratif général et un autre pour la sécurité. Leur relation peut être schématisée ainsi :

STRUCTURE MATRICIELLE DES SERVEURS



Un autre serveur peut se limiter à la transmission et à la réception des données à des moments précis. C'est plus communément utilisé avec des liaisons satellites et autres avec une étroite fenêtre de communication, mais cela peut aussi être utilisé pour vérifier des sites sécurisés.

CI OU GLACE

Glace : de l'anglais *ice*, pour IC (Intrusion Countermeasure, Contremesure d'Intrusion, CI). Logiciel de sécurité installé dans un serveur dont la fonction est la protection des données et utilisateurs légitimes contre les intrusions et tentatives de piratage.

Voici les types de CI qu'un serveur peut lancer aux trousses des intrus. Toutes les CI utilisent (indice du serveur × 2) pour la majorité de leurs jets, leur Moniteur d'état est égal à 8 + (indice du serveur/2). Leur Score Offensif est celui du serveur (Attaque + Corruption) et leur Initiative est de (Traitement de données × 2) +3D6. Les jets défensifs et les effets varient en fonction des types de CI.

ACIDE

DÉFENSE : VOLONTÉ + FIREWALL

Une CI Acide est prévue pour affaiblir les défenses des intrus pour que d'autres CI puissent les détruire. Quand une CI Acide touche en cybercombat, l'attribut Firewall de la cible est réduit de 1 point par succès net, limitant de fait son efficacité. Les points perdus se régénèrent après avoir quitté le serveur au rythme de 1 point par minute.

BLASTER
DÉFENSE : LOGIQUE + FIREWALL

Une CI Blaster n'est pas une partie de plaisir, mais au moins elle n'est pas aussi déterminée à vous tuer qu'une CI Noire. Oui, elle peut vouloir vous soumettre à toutes sortes de tortures matricielles désagréables, mais vous devez être vivant pour souffrir, c'est déjà quelque chose, non ? En cybercombat, elle inflige (indice du serveur) dommages matriciels tout en soumettant sa cible à un verrouillage de connexion.

BLOQUEUSE
DÉFENSE : VOLONTÉ + ATTAQUE

Une CI Bloqueuse préfère jouer avec vous plutôt que de vous tuer tout de suite. En cybercombat, quand une CI Bloqueuse touche, l'attribut Attaque de la cible est réduit de 1 point par succès net. Si le Score Offensif est réduit à 0, aucune action utilisant cet indice ne peut être effectuée. Les points perdus se régénèrent après avoir quitté le serveur au rythme de 1 point par minute.

BROUILLEUSE
DÉFENSE : VOLONTÉ + FIREWALL

Une CI Brouilleuse se fiche de savoir si vous êtes blessé ou endommagé ; elle veut juste que vous disparaissiez. Si une CI Brouilleuse touche en cybercombat, elle force sa cible à rebooter au prochain tour de cette dernière sauf si elle subit un verrouillage de connexion.

CI NOIRE
DÉFENSE : INTUITION + FIREWALL

Une CI Noire, c'est du sérieux. Quand un serveur en utilise une, il veut griller votre cerveau, c'est aussi simple que ça. Si vous en voyez une arriver, personne ne vous en voudra de fuir en courant. En cybercombat, une CI noire inflige (indice du serveur + succès nets) points de dommages matriciels et points de dommages de biofeedback.

CRASH
DÉFENSE : INTUITION + FIREWALL

Une CI Crash a pour but de vous désarmer. Quand elle touche en cybercombat, cette CI n'inflige pas de dommages matriciels ; au lieu de cela, elle fait planter un de vos programmes (au hasard). Les programmes plantés ne peuvent plus être utilisés tant que l'appareil n'a pas été rebooté.

FRAGMENTEUSE
DÉFENSE : VOLONTÉ + TRAITEMENT DE DONNÉES

Alors qu'une CI Acide veut réduire les défenses d'une cible, une CI Fragmenteuse veut ralentir toutes vos fonctions et vous empêcher de faire tourner autant de programmes que vous le souhaiteriez. Quand une CI Fragmenteuse touche en cybercombat, l'attribut Traitement de données de la cible est réduit de 1 point par succès net. Quand Traitement de données tombe à 0, aucune action matricielle ne peut être effectuée tant que l'attribut n'a pas un rang d'au moins 1. Les points perdus se régénèrent après avoir quitté le serveur au rythme de 1 point par minute.

FURIE
DÉFENSE : INTUITION + FIREWALL

La Furie est une CI agressive qui veut infliger des dommages à l'utilisateur en ignorant complètement le matériel électronique. Si une CI Furie touche en cybercombat, elle inflige (indice du serveur + succès nets) dommages de biofeedback.

PATROUILLEUSE

Une CI Patrouilleuse est souvent la première ligne de défense des serveurs puisqu'elle ne provoque aucune confrontation, mais informe le propriétaire du serveur de ce qui est en train de se passer. Quand elle est activée et à l'entrée d'un intrus dans le serveur, effectuez un test de Percevoir la Matrice pour la CI Patrouilleuse : en cas de réussite, elle prévient la personne surveillant le serveur, ses succès nets lui fournissant plus de détails sur l'intrus ; selon la configuration de sécurité du serveur, cela peut déclencher une autre CI. Refaites le test de Percevoir la Matrice une fois par minute, ou dès que la CI le peut après chaque action illégale accomplie par un intrus. Une des actions mineures de la CI Patrouilleuse est donc toujours réservée pour la perception matricielle.

POT DE COLLE
DÉFENSE : LOGIQUE + FIREWALL

La CI Pot de colle tente de vous ralentir pour que vous puissiez être attaqué par d'autres CI ou pour que vous abandonniez le serveur. Si une CI Pot de colle touche en cybercombat, elle provoque un verrouillage de connexion.

RONGEUSE
DÉFENSE : VOLONTÉ + CORRUPTION

La CI Rongeuse est la réponse à la multiplication des backdoors ; si les hackers se mettent à préférer l'option Corruption pour créer des backdoors dans les serveurs, alors les serveurs vont faire en sorte d'empêcher les hackers d'avoir un fort indice de Corruption. En cybercombat, quand une CI Rongeuse touche, l'attribut Corruption de la cible est réduit de 1 point par succès net. Si l'Indice de Corruption est réduit à 0, aucune action utilisant cet indice ne peut être effectuée. Les points perdus se régénèrent après avoir quitté le serveur au rythme de 1 point par minute.

TRAQUEUSE
DÉFENSE : VOLONTÉ + CORRUPTION

La CI Traqueuse n'inflige aucun dommage direct, elle réunit des informations au cas où il soit nécessaire de vous faire du mal plus tard. Si elle touche en cybercombat, la CI Traqueuse découvre la localisation physique de la cible.

TUEUSE
DÉFENSE : INTUITION + FIREWALL

Une CI Tueuse est le choix privilégié par les serveurs quand ils ne veulent pas avoir recours à des tactiques compliquées et veulent directement trancher la jugulaire. Quand une CI Tueuse touche en cybercombat, elle inflige (succès nets + indice du serveur) dommages matriciels à la cible.

EXEMPLE DE SÉCURITÉ D'UN SERVEUR ET DE CI

Mungo finit par créer sa backdoor dans le serveur du QG de Stuffer Shack, mais sans pour autant éviter d'éveiller les soupçons du spider du système ; aussi ce dernier charge une CI Patrouilleuse qui, dans ce système, ressemble à un vieux concierge qui lave lentement le sol chromé du serveur. Mungo tente une recherche matricielle pour trouver les données de valeur que lui a demandées M. Johnson ; il fouille tout pour trouver l'aiguille dans la meule de foin. Pendant ce temps, la CI Patrouilleuse effectue un test avec l'Indice d'Appareil du serveur de 4 × 2 et obtient contre toute attente 8 succès. Largement supérieur aux 2 succès de Mungo à son jet de Volonté + Corruption, ce qui ajoute 6 points à son Score de Surveillance. Le spider, alerté par la CI Patrouilleuse en forme de concierge qui désigne l'icône de l'avatar de Mundo, charge une CI Tueuse pour infliger des dommages matriciels au hacker ; la CI apparaît sous la forme d'un employé de Stuffer Shack lourdement armé avec le tout dernier modèle de mitrailleuse d'Aztechnology. Mungo, comprenant que ce n'est vraiment pas sa journée, décide de se déconnecter rapidement. Mais en évitant cette fois-ci le choc d'éjection.

TECHNOMANCIENS

Depuis 2050, le monde a découvert qu'il existe des individus interagissant avec la Matrice d'une manière unique, car ils n'ont pas besoin d'équipement. Les données de la Matrice sont directement filtrées par leur cerveau et ils sont capables de leur donner un sens. Qui plus est, ils peuvent également envoyer des informations dans la Matrice en les transformant et en les éditant de la même manière que nous le faisons avec un commlink. Quand ils ont été découverts pour la première fois, on les a appelés des otakus, les enfants de la Matrice, et ils perdaient souvent leur pouvoir vers l'âge de vingt et un ans.

Puis, après le Crash 2.0, les otakus ont disparu. Ils ont été remplacés par les technomanciens capables de tirer profit de la nouvelle Matrice sans fil, interagissant avec elle où qu'ils soient sans autre outil qu'une pensée. Personne ne comprend vraiment comment ils y parviennent ; des recherches magiques confirment qu'ils ne sont pas des Éveillés, ce n'est donc pas la magie qu'ils utilisent. À part ça, il est difficile d'obtenir des informations fiables, mais cela n'empêche pas les corpos de continuer à chercher. Les technomanciens ont été soumis à toutes sortes d'expériences cruelles par des mégacorporations comme Mitsuhama et les dernières rumeurs qui circulent dans les Ombres font état de recherches encore plus sombres. Quand la Matrice est passée d'un réseau sans fil ouvert de totale liberté à une dystopie numérique étroitement contrôlée, le cœur de ce réseau a été conçu avec le sang des technomanciens. Selon les rumeurs, cent technomanciens ont été réunis, apparemment pour constituer une équipe de recherche, mais on leur a volé leur esprit et ils ont été tués. Le socle de la nouvelle Matrice a été créé à partir de leur essence.

C'est pourquoi les technomanciens ont souvent du mal à accorder leur confiance. Ils sont méprisés et considérés comme des monstres de foire sauf par ceux qui veulent les exploiter et qui se servent d'eux avant de les jeter comme des mouchoirs usagés. Ils pensent que la société leur veut du mal, car, à maintes reprises, ce fut précisément le cas.

Ils ont un don, ils sont isolés et ils se méfient de tout ce qui vient de la société. Ce sont des shadowrunners nés.

LES TECHNOMANCIENS DANS LA VIE QUOTIDIENNE

Dans la vie de tous les jours, les technomanciens préfèrent se cacher. Ils sont fréquemment équipés de commlinks bon marché, ou même de faux commlinks sans la moindre pièce électronique, afin d'expliquer comment ils accèdent à la Matrice. Ils sont souvent passés maîtres dans l'art du piratage de survie, l'action qui leur permet de récupérer de la nourriture dans des distributeurs automatiques ou de dormir dans des hôtels-cercueils sans avoir à payer. Ces petites infractions n'attirent pas l'attention, contrairement au fait de détourner une centaine de milliers de nuyens. Ils savent comment passer inaperçus et ils font tout pour éviter de faire des vagues. Aussi, quand vous en recrutez un dans votre équipe, évitez les gestes brusques.

Est-ce une généralisation ? Bien entendu. Existe-t-il des technomanciens qui pensent être de véritables terreurs et s'en vantent à longueur de journée ? Absolument. Il y a toujours des cas particuliers.

LES TECHNOMANCIENS DANS LES OMBRES

Des gens qui ont passé la majeure partie de leur vie à essayer de passer inaperçus font souvent d'excellents shadowrunners. La partie clandestine de ce travail est comme une seconde nature pour eux. Dans la Matrice, ils savent comment donner l'aspect de la légalité à leurs actions illégales. La Matrice les entoure en permanence et bon nombre d'entre eux ne se souviennent pas d'avoir vécu sans. L'étrangeté et la nature irréelle de la Matrice, qui en déstabilisent certains, sont pour eux tout à fait naturelles. Avoir un technomancien à vos côtés implique que la partie du boulot concernant la Matrice s'effectuera souvent sans difficulté et de manière discrète.

Mais en dehors de la Matrice ? C'est un peu plus compliqué. Bien qu'ils préfèrent cet environnement virtuel, les technomanciens doivent survivre comme tout le monde dans l'univers de la chair et ils ont appris quelques astuces pour y parvenir. Certains ont choisi de maîtriser l'art du tir. Sont-ils pour autant des samouraïs des rues ? Non, mais ils peuvent abattre un adversaire distrait par des drones piratés et des armes dont ils provoquent le mauvais fonctionnement. Certains peuvent avoir opté pour quelques compétences physiques afin de pouvoir compléter leur infiltration matricielle avec la capacité de se glisser derrière un individu avant de le mettre à terre. D'autres utilisent leur charme, complétant leur pouvoir de manipuler la Matrice avec la capacité de se sortir de diverses situations grâce à leur don de beau parleur. Ce sont de véritables caméléons, mais bien plus charmants. La seule chose qu'on ne verra jamais chez eux ? La moindre compétence magique. La Magie et la Résonance ne font tout simplement pas bon ménage.

RÔLES DE TECHNOMANCIENS

Un technomancien n'utilise pas d'appareils électroniques ou de programmes. Il *est* l'appareil, et il est donc la principale source de ses caractéristiques matricielles qui s'expriment à travers son **persona incarné** (ci-dessous). Bien qu'ils ne puissent utiliser de programmes, ils sont capables d'effectuer toutes les actions matricielles normales. De plus, ils peuvent développer et mettre en œuvre des schémas cognitifs appelés des **formes complexes** (ci-dessous) qui peuvent infliger du **Technodrain** (ci-dessous). Ils ont aussi la capacité d'invoquer des entités issues de la Résonance connues sous le nom de **sprites** (p. 193 qui peuvent les aider pour accomplir des tâches importantes ou même s'occuper seuls de ces tâches. En gagnant de l'expérience, un technomancien peut renforcer son lien avec la Résonance grâce à un processus appelé la **Submersion** (p. 197) qui peut leur donner de nouvelles capacités appelées des **échos** (p. 197). Les technomanciens peuvent utiliser la RA et la RV hot-sim sans équipement, mais ne sont pas capables de se connecter en cold-sim. Ils sont de plus difficiles à repérer dans la Matrice ; il faut généralement 5 succès nets à un test de Percevoir la Matrice (p. 184) pour détecter leur nature.

PERSONA INCARNÉ

Le persona incarné d'un technomancien a des attributs matriciels basés sur les attributs mentaux de ce dernier (voir ci-après), plus un nombre de points bonus égal à sa Résonance. Un même attribut ne peut être augmenté de plus de 50 % de son rang de base (arrondi au supérieur, maximum +4). Exemple : un technomancien avec une Logique de 5 et une Résonance de 4 pourrait augmenter son attribut Traitement de données à 8 en dépensant trois points (moitié des 5 points de Logique qu'on arrondit au supérieur). Les points bonus peuvent être échangés entre deux attributs avec une action de Reconfigurer les attributs matriciels.

Le persona incarné a un rang d'initiative égal à Traitement de données + Intuition et un Dé d'initiative de 1D6 plus les modificateurs en fonction de son mode matriciel. Les dommages matriciels qu'ils subissent affectent le Moniteur d'état étourdissant du technomancien.

ÉQUIVALENCES DES ATTRIBUTS MENTAUX/MATRICIELS

Indice d'Appareil	Résonance
Attaque	Charisme
Corruption	Intuition
Traitement de données	Logique
Firewall	Volonté

FORMES COMPLEXES

À la création du personnage, un technomancien obtient un nombre de formes complexes égal à sa Résonance initiale × 2. Il peut acquérir des formes complexes avec du Karma grâce à la progression du personnage (p. 70).

Son Score Offensif quand il utilise des formes complexes est égal à Électronique + Résonance. Il résiste à l'épuisement mental du **Technodrain** avec Volonté + Logique. Si la Valeur de Dommages du Technodrain après

le jet de résistance est supérieure à la Résonance du technomancien, ce sont des dommages physiques ; sinon ce sont des dommages étourdissants. La durée des formes complexes est soit instantanée (l'effet se produit immédiatement et non en continu), soit maintenue (le technomancien doit se concentrer pour maintenir actifs la forme complexe et son effet), soit permanente (l'effet se produit et demeure un élément permanent de la Matrice). Chaque forme complexe maintenue par le technomancien impose un malus de -2 dés à toutes ses actions.

BOMBE D'INTERFÉRENCES

TECHNODRAIN	DURÉE
6	I

Effectuez un test d'Électronique + Résonance contre Intuition + Traitement de données contre toutes les cibles qui peuvent vous détecter. Toute cible qui n'obtient pas le moindre succès net ne vous perçoit plus et doit effectuer un test de Percevoir la Matrice pour vous localiser à nouveau avant de pouvoir encore agir contre vous.

CANAL DE RÉSONANCE

TECHNODRAIN	DURÉE
2	M

Effectuez un test d'Électronique + Résonance. Chaque succès réduit votre niveau de Bruit de 1 point.

DISPERSION (ATTRIBUT MATRICIEL)

TECHNODRAIN	DURÉE
4	M

Effectuez un test opposé d'Électronique + Résonance contre Volonté + Firewall. Chaque succès net réduit de 1 point l'attribut visé jusqu'à un minimum de 1. Peut être acheté plusieurs fois avec à chaque fois un attribut différent.

ÉDITION

TECHNODRAIN	DURÉE
3	P

Vous pouvez utiliser l'action Éditer un fichier sur un fichier même si vous n'avez pas le bon niveau d'accès. Vous devez cependant pouvoir détecter le fichier.

ÉMULATION (PROGRAMME)

TECHNODRAIN	DURÉE
0	M

Cette forme peut être achetée plusieurs fois à chaque fois avec un programme différent. Inclut les autosofts dont l'indice est égal au niveau actuel de Traitement de données du technomancien.

INDIC

TECHNODRAIN	DURÉE
3	P

Effectuez un test d'Électronique + Résonance. Chaque succès augmente le Score de Surveillance de la cible de 1 point.

INFUSION (ATTRIBUT MATRICIEL)

TECHNODRAIN	DURÉE
4	M

Effectuez un test simple d'Électronique + Résonance (4) ; chaque succès net augmente de 1 point l'attribut visé jusqu'à un maximum de deux fois le rang normal de l'attribut et sans pouvoir dépasser le maximum augmenté (rang de l'attribut + 4). Peut être acheté plusieurs fois avec à chaque fois un attribut différent.

MARIONNETTISTE

TECHNODRAIN	DURÉE
5	M

Vous pouvez utiliser l'action Contrôler un appareil sur un appareil même si vous n'avez pas le bon niveau d'accès. Vous devez tout de même pouvoir détecter l'appareil.

NETTOYEUSE

TECHNODRAIN	DURÉE
2	P

Effectuez un test d'Électronique + Résonance. Chaque succès réduit votre Score de Surveillance de 1.

PERSONA MIROIR

TECHNODRAIN	DURÉE
3	M

Vous pouvez créer dans la Matrice un persona proxy qui vous ressemble et qui agit comme vous. Quand vous utilisez cette forme, effectuez un test d'Électronique + Résonance ; le nombre de succès détermine l'indice du persona dupliqué que vous créez. Pour différencier le technomancien de son proxy, les adversaires doivent réussir un test de Percevoir la Matrice avec un seuil égal à cet indice.

S'ils échouent à ce test, les adversaires prennent pour cible le proxy avec leurs actions matricielles.

PIC DE RÉSONANCE

TECHNODRAIN	DURÉE
4	I

Effectuez un test de Piratage + Résonance contre Volonté + Firewall ; chaque succès net inflige une case de dommages matriciels non résistés.

SUTURE

TECHNODRAIN	DURÉE
4	P

Effectuez un test d'Électronique + Résonance. Chaque succès net permet à une entité purement matricielle de récupérer 1 case de dommages matriciels.

TEMPÊTE D'IMPULSIONS

TECHNODRAIN	DURÉE
3	I

Effectuez un test d'Électronique + Résonance contre Logique + Traitement de données. Chaque succès net augmente le Bruit de la cible de 1 point.

VOILE D'INTERFÉRENCES

TECHNODRAIN	DURÉE
3	M

Effectuez un test d'Électronique + Résonance contre Volonté/Firewall + Firewall du serveur. Tant que cette forme est maintenue, la cible n'augmente plus son Score de Surveillance quand elle maintient un accès illégal à un serveur. Mais le SS augmente toujours à cause d'actions illégales.

VOILE DE RÉSONANCE

TECHNODRAIN	DURÉE
4	M

Vous créez l'illusion d'une activité matricielle avec toutes les composantes sensorielles (visuelle, sonore, etc.) d'un élément matriciel. Effectuez un test d'Électronique + Résonance contre Intuition + Traitement de données. Même si la cible a des raisons de croire que c'est une illusion, elle doit effectuer un test de Percevoir la Matrice avec un seuil égal à vos succès nets pour ne pas y croire.

SPRITES

En plus de disposer de pouvoirs considérables de hacking, les technomanciens peuvent faire appel à des entités de la Matrice connues sous le nom de sprites. Comme pour les esprits, il existe un véritable débat quant à leur nature. Sont-ils des êtres vivants attendant qu'un technomancien fasse appel à eux ? Ou sont-ils créés quand un technomancien les compile ? Vous pouvez en discuter autant que vous voulez la nuit autour d'un verre de synthanol, mais, dans les rues, la seule chose qui importe c'est qu'ils sont *efficaces*. Les technomanciens savent comment les compiler et leur faire suivre des instructions. Ils obtiennent d'eux les résultats dont ils ont besoin et, tant que ce sera le cas, c'est tout ce qui importe.

COMPILER UN SPRITE

Compiler un sprite, lui conférer une réalité à partir de la Résonance de la Matrice, nécessite que le technomancien détermine d'abord le niveau et le type de sprite qu'il veut produire. Puis il effectue un test opposé de Technomancie + Résonance contre Niveau × 2. Chaque succès net obtenu est une tâche due par le sprite. Puis le technomancien doit faire un test de Logique + Volonté pour résister à un Technodrain égal au nombre de succès du sprite obtenu au cours de son test de défense. Les dommages de Technodrain sont physiques si, après le test de résistance, ils sont supérieurs au rang de Résonance du technomancien, étourdissants dans le cas contraire.

Un technomancien ne peut avoir qu'un seul sprite non inscrit accomplissant des tâches pour lui (voir **Inscrire un sprite**, ci-après). Les tâches accomplies par un sprite doivent être précises et clairement définies. Puisque les sprites ont peu ou pas de conscience, les tâches ne peuvent requérir une prise de décision complexe. Il peut s'agir des tâches suivantes :

- Une unique utilisation du pouvoir d'un sprite.
- Un round de combat d'actions matricielles qui font partie du même travail.
- Un engagement en cybercombat jusqu'à ce que tous les adversaires soient vaincus ou aient fui la zone de combat ou jusqu'à ce que le sprite soit décompilé ou que le technomancien le libère du combat.

De manière générale, les tâches doivent concerner le serveur où se trouve le technomancien. Envoyer un sprite vers un autre serveur compte comme une tâche distante. Une fois une tâche distante effectuée, le sprite retourne dans la Résonance quel que soit le nombre de tâches qui lui restent à accomplir.

Les systèmes de la Matrice ne reconnaissent pas les sprites comme des codes légitimes, ils essaieront donc de les effacer. Cela limite leur durée de vie (si on peut parler de vie) et ils ne peuvent exister que pendant (niveau × 2) heures (à moins d'être inscrits ; voir **Inscrire un sprite**, ci-après). Les sprites accumulent également un SS.

INSCRIRE UN SPRITE

Si vous voulez conserver un sprite un certain temps malgré les efforts de la Matrice pour l'effacer, et si vous voulez en avoir plusieurs en même temps, vous devez l'inscrire. C'est un processus prenant du temps et exigeant une totale concentration ; il faut un nombre d'heures égal au niveau du sprite et ni le technomancien effectuant l'inscription, ni le sprite ne peuvent effectuer d'autres actions pendant ce temps. La bonne nouvelle c'est que ni le Score de Surveillance du sprite ni celui du technomancien n'augmente durant ce processus. Une fois ce temps écoulé, effectuez un test opposé de Technomancie + Résonance contre le niveau du sprite × 2. Cela inflige un Technodrain avec une VD de 2 par succès (et pas uniquement par succès net) obtenu par le sprite avec un minimum de 2. Les dommages de Technodrain sont résistés avec Volonté + Logique ; ils sont physiques si, après le test

EXEMPLE DE COMPILATION D'UN SPRITE

Après avoir fait quelques mauvais choix dans le mauvais serveur, Respec est dos au mur alors qu'une CI Tueuse se rapproche d'elle. Elle a besoin de renforts et elle sait que rien ne vaut un Sprite d'Erreur pour s'occuper d'une CI et éviter que le Titanic ne sombre. Elle décide que le Sprite d'Erreur aura un niveau 3 et, avec Technomancie + Résonance, elle lance 12 dés et obtient 4 succès. Avec son Niveau × 2, le Sprite d'Erreur a une réserve de 6 dés et obtient 3 succès que Respec doit encaisser comme dommages de Technodrain. Elle utilise Logique + Volonté pour résister au Technodrain et obtient 2 succès et subit donc 1 case de dommages étourdissants. Finalement, elle a un ami pour son combat qui sera présent pendant 6 heures, ce qui devrait suffire pour s'occuper de tout ce que ce serveur peut lui envoyer.

EXEMPLE D'INSCRIPTION D'UN SPRITE

Respec aime l'aspect du code source du Sprite d'Erreur et décide de l'inscrire pour éviter qu'il ne disparaisse dans l'éther de la Matrice. Elle se réserve trois heures de temps libre pour s'en occuper, temps durant lequel elle ne pourra rien faire d'autre que d'aller dans la Matrice pour y intégrer le sprite. Avec Technomancie + son rang en Résonance, elle lance les 12 dés de sa réserve tandis que le sprite lance son Niveau × 2 pour un total de 6 dés. Respec obtient un succès net, ce qui est suffisant pour que le sprite soit accepté par la Matrice, mais le Sprite d'Erreur obtient 4 succès à son test de résistance et Respec doit encaisser un Technodrain de 8. Elle lance Volonté + Logique, pour un total de 11 dés, obtient 4 succès et subit 4 points de dommages étourdissants à cause du Technodrain. Elle quitte la Matrice et débouche une bouteille de vin pour se détendre pendant une heure ou deux afin de récupérer d'une partie des dommages étourdissants.

de résistance, ils sont supérieurs au rang de Résonance du technomancien, étourdissants dans le cas contraire.

Si vous obtenez au moins un succès net à ce test, le sprite est inscrit et il est considéré comme un élément légitime de la Matrice. De plus, les succès nets du test s'ajoutent aux tâches qui restent à accomplir par le sprite et ce dernier n'a plus de limite de durée. Son Score de Surveillance est remis à zéro, mais il peut de nouveau être augmenté s'il effectue des actions illégales. Vous pouvez également avoir plus d'un sprite : un nombre de sprites inscrits égal à votre niveau de Résonance, en plus d'un sprite non inscrit. Enfin, les sprites inscrits peuvent effectuer les tâches spéciales présentées ci-après.

TÂCHES DES SPRITES INSCRITS

Les sprites inscrits peuvent effectuer les tâches suivantes :

Tâches d'un sprite compilé : tout ce que peut faire un sprite non inscrit, un sprite inscrit peut également le faire.

Tâches transférées : vous pouvez demander à votre sprite inscrit de suivre les ordres d'un autre persona même s'il ne s'agit pas d'un technomancien. Vous devez choisir le nombre de tâches que vous transférez. Vous n'avez pas à choisir ce que seront ces tâches ou ce qu'elles ne pourront pas être aussi assurez-vous de faire confiance au persona concerné.

Tâche distante : si vous envoyez un sprite inscrit pour accomplir une tâche distante, il ne retourne pas à la Résonance une fois qu'elle est accomplie. Il revient vers vous.

Réinscrire un sprite : vous pouvez tenter de réinscrire un sprite pour un coût de 1 tâche et en effectuant un test opposé de Technomancie + Résonance contre niveau du sprite × 2. Si vous utilisez la dernière tâche du sprite pour ce faire, n'échouez pas ! Si vous réussissez, ajoutez vos succès nets aux tâches que vous doit le sprite (moins celle utilisée pour le réinscrire, naturellement). Si vous échouez, vous perdez une tâche. Si c'était la dernière tâche du sprite, il disparaît.

Stand-by : vous pouvez demander à votre sprite inscrit de retourner dans la Résonance, mais de revenir quand vous l'appelez. Cela coûte un service, mais empêche le sprite de trahir votre présence ou de se mettre en danger. Cela réinitialise également son Score de Surveillance.

Maintenir une forme complexe : un sprite inscrit peut maintenir pour vous une forme complexe et il subit donc à votre place le malus qui s'y rapporte. Chaque tâche que vous utilisez dans ce but permet au sprite de maintenir la forme complexe pendant un nombre de rounds égal à son niveau. Vous pouvez alors prendre le relais et continuer vous-même à maintenir la forme complexe si vous le souhaitez.

LIEN SPRITE-TECHNOMANCIEN

Un sprite est lié au technomancien qui l'a compilé tant que ce dernier est connecté à la Matrice. Cette connexion peut être utilisée pour transmettre des mots, des images, des vidéos, etc. ; quelle que soit la forme de communication requise, elle est accessible. Si le technomancien perd sa connexion avec la Matrice, le sprite s'occupera de la tâche qui lui avait été donnée quand le lien a été rompu. Si le sprite n'est pas inscrit, sa limite de durée de vie s'applique toujours.

DÉCOMPILATION DES SPRITES

Ce qui monte finit par redescendre. Ce qui a été compilé peut être décompilé. Les technomanciens peuvent tenter de décompiler les sprites des autres (ou les leurs, s'ils ont une raison de le faire) en effectuant un test opposé de Technomancie + Résonance contre le niveau du sprite (+ Résonance du technomancien ayant compilé le sprite, s'il est inscrit). Chaque succès net supprime une tâche au sprite. Quand le nombre de tâches tombe à zéro, il est décompilé et retourne à la Résonance.

CARACTÉRISTIQUES DES SPRITES

Les sprites ont un Indice d'Appareil et un rang de Résonance égal à leur niveau. Leurs attributs matriciels, leur initiative, leur Moniteur d'état matriciel et leurs compétences sont basés sur leur type et leur niveau (voir Types de sprites, p. 195). Les sprites portent en eux la signature de Résonance de ceux qui les ont créés. Ils accumulent un SS comme toute autre entité de la Matrice et s'ils déclenchent une Convergence, ils disparaissent

EXEMPLE DE DÉCOMPILATION D'UN SPRITE

Netcat trouve un sprite Cracker en train d'essayer d'entrer dans son serveur domestique. Elle n'en veut pas chez elle et tente de rapidement l'éjecter pour qu'il retourne à la Résonance ou à la Dissonance d'où il vient. Elle effectue son test de Technomancie + Résonance pour une réserve de 12 dés tandis que le sprite Cracker effectue un jet avec son Niveau de 4. Netcat obtient 5 succès tandis que l'esprit n'en obtient qu'un seul. Cela retire 4 tâches au sprite Cracker pour un nouveau total de tâches égal à -2 ; il se décompose alors comme une nuée d'électrons dans le vent.

avec leurs dernières tâches. La localisation physique du technomancien qui a compilé un sprite est également révélée.

Un sprite n'a pas de localisation physique, mais puisqu'il porte en lui la signature matricielle de son créateur, il lui est lié. Cela signifie que quelqu'un qui réussit une action Traquer une icône dirigée contre un sprite trouvera en fait le technomancien qui l'a compilé.

TYPES DE SPRITES

Les technomanciens peuvent compiler les types de sprites décrits ci-après. Les compétences des sprites ont un indice égal à leur niveau. Si un sprite a besoin d'un attribut mental pour un test, utilisez la table d'équivalence p. 191. Leur Moniteur d'état matriciel est égal à (Niveau/2) + 8.

SPRITE COURSIER

Les sprites coursiers servent à transmettre des messages sécurisés et sont d'excellents traqueurs.

ATTAQUE	CORRUPTION	TRAIT. DONNÉES	FIREWALL	INIT.	RÉS.
N	N+3	N+1	N+2	(N × 2) +1 +4D6	N

Compétences : Électronique, Piratage
Pouvoirs : Cookie, Hachage

SPRITE CRACKER

Si vous avez besoin d'un sprite pour un run discret et éviter d'attirer l'attention, c'est le sprite cracker qu'il vous faut.

ATTAQUE	CORRUPTION	TRAIT. DONNÉES	FIREWALL	INIT.	RÉS.
N	N+3	N+2	N+1	(N × 2) +2 +4D6	N

Compétences : Électronique, Piratage
Pouvoirs : Fantôme, Suppression

SPRITE DE DONNÉES

Les sprites de données sont les maîtres dans l'art de trouver et de manipuler des données. Ce sont d'excellents bibliothécaires, bots de recherche et sont imbattables pour les concours de connaissances.

ATTAQUE	CORRUPTION	TRAIT. DONNÉES	FIREWALL	INIT.	RÉS.
N-1	N	N+4	N+1	(N × 2) +4 +4D6	N

Compétences : Électronique, Piratage
Pouvoirs : Camouflage, Filigrane

SPRITE D'ERREUR

Le sprite d'erreur est celui que vous voulez avoir avec vous en combat. Aussi froid qu'une CI et deux fois plus tenace, il réduit votre ennemi en charpie en un clignotement d'icône.

ATTAQUE	CORRUPTION	TRAIT. DONNÉES	FIREWALL	INIT.	RÉS.
N+3	N	N+1	N+2	(N × 2) +1 +4D6	N

Compétences : Électronique, Piratage
Pouvoirs : Piège, Tempête d'électrons

SPRITE MACHINE

De tous les sprites, le sprite machine est celui qui a le plus de probabilités d'interagir avec le monde physique même si cela ne peut se produire que par l'intermédiaire d'un appareil. Ce sont des experts dans le domaine de l'électronique.

ATTAQUE	CORRUPTION	TRAIT. DONNÉES	FIREWALL	INIT.	RÉS.
N+1	N	N+3	N+2	(N × 2) +3 +4D6	N

Compétences : Électronique, Ingénierie
Pouvoirs : Diagnostic, Prise de contrôle, Stabilité

POUVOIRS DES SPRITES

Le type d'action est précisé pour chaque pouvoir. Maintenir un pouvoir impose un malus de -2 dés au sprite.

CAMOUFLAGE
MINEURE (I)

Le sprite peut cacher un fichier dans un autre fichier de manière à ce qu'il soit invisible aux recherches matricielles. Les fichiers camouflés ne peuvent être trouvés qu'avec un test de Percevoir la Matrice spécifiquement effectué pour trouver des fichiers cachés ; même le sprite doit effectuer ce test pour les trouver et les extraire.

COOKIE
MAJEURE (I)

Un sprite utilise son pouvoir Cookie pour marquer un persona cible avec un fichier cookie qui peut être utilisé pour surveiller les activités matricielles de l'icône. Le sprite doit réussir à battre la cible au cours d'un test de Piratage + Résonance contre Intuition + Firewall. Si le sprite réussit, le persona transporte le fichier cookie sans s'en rendre compte. Le fichier cookie s'exécute en mode silencieux et il est crypté avec un indice égal au niveau du sprite. Le fichier enregistre tout ce que fait la cible ; par exemple, tous les serveurs dans lesquels est rentré le persona, les détails concernant chaque communication qu'il a eu (avec qui et quand, mais pas le contenu de ces communications), les programmes utilisés, etc. Utilisez les succès nets pour évaluer l'intérêt des données accumulées (1 succès offrant un aperçu général et 4 succès un rapport beaucoup plus détaillé). Au bout d'un délai déterminé par le sprite (ou son propriétaire) au moment de son placement, le fichier cookie se transfère tout seul dans le sprite ainsi que les données accumulées. Une fois que le sprite a récupéré le fichier, il peut le remettre au technomancien. Si le sprite n'est pas dans la Matrice quand son fichier se transfère, ce dernier est effacé. Un fichier cookie peut être détecté en réussissant un test de Percevoir la Matrice effectué sur le persona qui le transporte. Une fois identifié, il peut être retiré en décryptant le fichier (action Décrypter un fichier) puis en l'effaçant.

DIAGNOSTIC
MAJEURE (I)

Le pouvoir de Diagnostic permet au sprite d'évaluer le fonctionnement interne d'un appareil électronique. Le sprite peut aider quelqu'un à utiliser ou à réparer cet appareil. Le sprite effectue un test d'Électronique + niveau ; le personnage bénéficie d'une remise d'Atout de 1 par tranche de 2 succès pour utiliser (compétences Électronique, Ingénierie ou Pilotage uniquement) ou pour réparer l'objet. Ce pouvoir nécessite toute l'attention du sprite ; le bonus est valable jusqu'à ce que le sprite fasse autre chose ou cesse son aide.

FANTÔME
MAJEURE (I)

Le sprite peut cacher un persona ou un appareil de manière à ce qu'il soit invisible aux recherches matricielles. Les personas, ou les appareils, dissimulés ne peuvent être trouvés qu'avec un test de Percevoir la Matrice spécifiquement effectué pour trouver les icônes cachées ; de plus, la Résonance du sprite s'ajoute à la réserve de dés pour éviter de se faire repérer (qui devient Volonté + Corruption + Résonance du sprite).

FILIGRANE
MINEURE (I)

Le sprite peut marquer une icône avec une signature invisible que seules les entités utilisant la Résonance peuvent voir ; c'est une sorte de signature matricielle. Cela permet au sprite de laisser secrètement des messages sur des objets de la Matrice. Un sprite peut réécrire un Filigrane déjà présent avec un nouveau. Un filigrane peut être effacé avec l'action Effacer une signature matricielle effectuée par une entité utilisant la Résonance : sinon, il dure aussi longtemps que l'icône.

HACHAGE
MINEURE (I)

Le pouvoir de Hachage permet à un sprite de protéger temporairement un fichier avec un algorithme unique de la Résonance et seul le sprite peut lever cette protection. Tant que le fichier est protégé de la sorte, il ne peut pas être lu, modifié, copié ou supprimé. Si le sprite cesse de transporter le fichier haché, ce dernier redevient normal. Si le sprite est détruit alors qu'il transporte le fichier, ce dernier est corrompu de manière permanente et inutilisable. Le sprite ne peut pas utiliser ce pouvoir pendant plus de (niveau × 10) rounds de combats.

PIÈGE
MAJEURE (I)

Cette attaque permet à un sprite de verrouiller une cible, l'empêchant ainsi d'agir. Le sprite effectue un test de Piratage + Niveau contre Volonté + Firewall ; en cas de succès, la cible ne peut effectuer aucune action tant que le pouvoir est maintenu. Ce pouvoir nécessite toute l'attention du sprite ; dès qu'il faut autre chose, la cible peut agir.

PRISE DE CONTRÔLE
MAJEURE (I)

Ce pouvoir permet au sprite de prendre le contrôle d'un appareil fonctionnant en pilotage automatique. Le sprite cible un appareil et effectue un test d'Électronique + Niveau contre Indice d'Appareil + Firewall. Si le sprite réussit, il prend le contrôle total de l'appareil et peut remplacer l'indice d'Autopilote par son niveau.

STABILITÉ
MINEURE (I)

Un sprite peut utiliser ce pouvoir sur tout appareil pour lequel il a un accès Utilisateur ou Administrateur. Stabilité évite que la cible soit affectée par des défaillances normales ou des accidents (y compris les complications normales et celles provoquées par le trait Gremlins ou le pouvoir Accident). Ignorez les complications normales et réduisez les échecs critiques en complications.

SUPPRESSION

MINEURE (I)

Les sprites sont généralement déconcertants, mais quand ils utilisent Suppression ils deviennent carrément bizarres, surtout pour les serveurs. Si un sprite est dans un serveur et qu'il utilise ce pouvoir quand ce serveur lance des CI, ces dernières ne se déclenchent pas avant (Niveau/2) rounds de combat. Les CI ainsi retardées ne peuvent pas se battre ni être prises pour cibles.

TEMPÊTE D'ÉLECTRONS

MAJEURE (I)

Cette attaque permet au sprite d'engloutir un persona cible dans un barrage continu de flux de données corrompues. Si le sprite emporte un test opposé de Piratage + Résonance contre Intuition + Firewall, la cible est noyée dans un flot de pulsions numériques. Avec la première attaque réussie et au cours de chaque action suivante effectuée par le sprite en maintenant ce pouvoir, il inflige (Résonance) points de dommages matriciels auxquels on peut résister normalement. La tempête écrasante augmente également de 2 le niveau de Bruit de la cible. Si le sprite subit le moindre dommage matriciel, sa Tempête d'électrons cesse immédiatement.

SUBMERSION

Les technomanciens ont la capacité de se connecter à la Matrice par l'intermédiaire d'un pouvoir mystérieux connu sous le nom de Résonance. La nature de la Résonance n'est pas tout à fait comprise même par ceux qui la canalisent. Mais les technomanciens savent qu'ils n'ont pas besoin de la comprendre pour l'utiliser et pour qu'elle les rende plus puissants. Les technomanciens peuvent constituer une puissante connexion à la Résonance en étant submergés dans son essence pure. La submersion est plus une expérience spirituelle que technologique. Quand vous vous submergez, votre ego est mis à l'épreuve, votre conscience est étendue et vous ne surmontez pas cette expérience en étant tout à fait la même personne qu'avant. Mais elle vous donne un lien plus étroit avec la Résonance et une plus grande puissance. La submersion est mesurée en grades, à partir du grade 1. Chaque grade a un coût en Karma égal à 10 + grade de submersion. Votre grade de submersion ne peut excéder votre attribut Résonance. Si votre rang en Résonance tombe en dessous de votre grade de submersion, votre grade est également réduit (vous ne récupérez pas vos points de Karma, mais vous pouvez racheter le grade perdu si vous parvenez à augmenter votre rang en Résonance). La submersion vous permet aussi d'apprendre un nouvel écho (voir ci-dessous).

RÉSONANCE MAXIMALE

Le maximum naturel de votre attribut Résonance est égal à Essence (arrondie à l'inférieur) + votre grade de Submersion. Augmenter ce maximum n'augmente pas automatiquement votre attribut Résonance, vous devez toujours dépenser des points de Karma pour augmenter votre attribut Résonance.

ÉCHOS

Quand ils se submergent, les technomanciens apprennent de nouveaux pouvoirs appelés des **échos**. Chaque grade de submersion vous permet de gagner un écho supplémentaire. À moins que le contraire ne soit indiqué, vous ne pouvez choisir plus d'une fois le même écho. Quand des échos peuvent être sélectionnés plusieurs fois, leurs bonus se cumulent.

- **Amélioration d'attribut matriciel :** améliorez de 1 point un des attributs matriciels de votre persona incarné. Cet écho peut être sélectionné plusieurs fois, mais chaque attribut matriciel ne peut être amélioré que deux fois.
- **Esprit machine :** vous gagnez le bénéfice d'un câblage de contrôle d'indice 1 (p. 291).
- **Liaison dermique :** vous pouvez vous connecter à un appareil juste en le touchant comme si vous utilisez une IND.
- **Lien de Résonance :** cet écho vous confère la capacité d'établir un lien empathique de faible niveau et unidirectionnel avec un autre technomancien de votre choix. Tant que vous êtes lié à ce compagnon, vous pouvez discerner son humeur générale et ses émotions. Vous savez s'il est attaqué ou stressé, s'il souffre ou s'il court un danger quelconque. Le lien ne fonctionne que dans une direction (aussi votre compagnon ne reçoit aucun signal empathique de votre part), mais si vous choisissez tous les deux cet écho, vous pouvez créer un lien bidirectionnel. Établir le lien ou changer de compagnon coûte une action majeure (le rompre est gratuit). Le lien fonctionne tant qu'aucun de vous deux n'est coupé de la Matrice, peu importe la distance. Cet écho peut être sélectionné plusieurs fois, pour avoir plus d'un lien actif en même temps.
- **Neurofiltre :** vous gagnez un bonus de +1 à votre réserve de dés pour résister aux dommages de biofeedback. Cet écho ne peut être sélectionné que deux fois.
- **Overclocking :** vous accélérez votre persona incarné pour qu'il agisse plus rapidement dans la Matrice. Vous gagnez une action mineure supplémentaire et +1D6 en initiative quand vous êtes en RV hot-sim.
- **Réseau vivant :** votre persona incarné peut fonctionner comme appareil maître dans un PAN avec un indice d'appareil égal à votre Résonance.

EXEMPLE DE SUBMERSION

Interlink a finalement obtenu les 11 points de Karma pour obtenir son premier niveau de Submersion et découvrir les sombres secrets de la Matrice. Il entreprend une quête spirituelle dans les zones les plus secrètes de la Matrice où aucun simple decker ne peut aller. Il en revient une personne différente et choisit l'écho Neurofiltre, ce qui lui permet d'être plus résistant aux dommages de biofeedback. Il est impatient d'avoir 12 points de Karma pour une nouvelle fois accomplir ce rituel !

CAS D'UTILISATION

EXEMPLE RAPIDE D'INTRUSION DE SERVEUR

La decker Zipfile participe à un cambriolage dans un musée. Son rôle va en premier lieu être de repérer les mesures de sécurité des lieux, puis de couvrir ses camarades. Prudente, Zipfile se poste assez loin du musée pour ne pas être suspecte, 200 mètres environ. Pour ne pas subir de bruit (1 à cette distance), elle a chargé son programme Nettoyeur de signal. Bien installée à l'arrière de la voiture d'Emu, elle passe en RV et décide de se préparer une backdoor dans le serveur du musée. Elle commence donc par Sonder l'accès, un test étendu dans lequel elle accumule 9 succès nets avant de s'arrêter, satisfaite du résultat. La decker décide d'Utiliser immédiatement cette backdoor, avec donc un joli bonus de 9 dés à son test opposé. Sans surprise, elle l'emporte et obtient donc un accès Administrateur sur le serveur du musée. En mode silencieux, son persona se faufile dans la métaphore du serveur, une forêt comme on en voit partout dans la région autour du métroplexe. Rapidement, elle repère une chouette qui scrute attentivement les alentours, de toute évidence une CI Patrouilleuse (Percevoir la Matrice) qui ne semble heureusement pas l'avoir vue pour le moment (Percevoir la Matrice). Zipfile se met alors en quête des mesures de sécurité en place dans le musée et repère effectivement un réseau de caméras, des alarmes aux fenêtres et aux portes, ainsi qu'un système dissimulé (le MJ considère qu'aucun jet n'est nécessaire pour des informations générales, sans caractéristiques techniques). Curieuse, elle étudie ce système (Percevoir la Matrice) et découvre que des dalles à pression sont disséminées à des endroits stratégiques du musée. Vérifiant son Score de Surveillance, elle décide qu'il est plus que temps de se déconnecter. Après concertation avec le groupe, elle programme une autre intrusion au moment du cambriolage afin de créer une boucle d'images sur les caméras placées sur l'itinéraire des runners et de désactiver les dalles à pression du parcours prévu (Contrôler un appareil). Elle prévoit également de surveiller les allées et venues de gardes éventuels.

EXEMPLE DÉTAILLÉ D'INTRUSION DE SERVEUR

Quelques minutes avant d'accompagner son équipe pendant le cambriolage du musée, Zipfile se reconnecte au musée, en RA cette fois, et en Sonde l'accès.

SONDER L'ACCÈS

La decker a une configuration ACTF de 8/7/6/7, le serveur 4/7/6/5, et le spider a 4 en Volonté.
Zipfile est dans l'enceinte du musée, à proximité du serveur : pas de bruit.

Déterminer l'Atout
SO de Zipfile : Attaque 8 + Corruption 7, + 2 (programme Exploitation) = 17
SD du serveur : Traitement de données 6 + Firewall 5 = 11
Zipfile gagne 1 point d'Atout. Total : 5

Lancer les dés
Zipfile effectue un test étendu de Piratage (Hacking) (9 dés) + Logique 7 : 16 dés
Contre la Volonté du spider (4) + Firewall du serveur (5) : 9 dés.
Première minute (premier jet), Zipfile obtient 7 succès, le serveur 3 : 4 succès nets pour Zipfile.
Score de Surveillance : 3 succès en défense contre l'action illégale + 1 programme de hacking utilisé : 4.
Zipfile décide de poursuivre sa recherche de failles.
Deuxième minute (jet avec -1 dé) : Zipfile lance 15 dés pour 4 succès, le serveur 2 : 2 succès nets de plus pour Zipfile, pour un total de 6.
Score de Surveillance : 2 succès en défense contre l'action illégale + 1 programme de hacking utilisé = 3. Total : 7.
La decker décide de s'arrêter là.

Après deux minutes à tester les défenses du serveur, Zipfile a créé une backdoor qu'elle estime assez fiable.

Avant de déboucher dans la salle où se situe leur cible, Zipfile veut vérifier que le garde devant faire sa ronde à cette heure n'est plus là et que la salle est vide. Elle choisit ce moment pour Utiliser la backdoor qu'elle vient de créer pour accéder en Administrateur au système.

UTILISER LA BACKDOOR

Déterminer l'Atout
SO de Zipfile : Attaque 8 + Corruption 7, + 2 (programme Exploitation) = 17.
SD du serveur : Traitement de données 6 + Firewall 5 = 11.
Zipfile gagne 1 point d'Atout. Total : 6.

Lancer les dés
Elle lance ensuite Piratage (Hacking) (9 dés) + Logique 7 + 6 (succès net de Sonder l'accès) : 22 dés.
Contre Volonté du spider 4 + Firewall 5 : 9 dés.
Sans surprise, Zipfile l'emporte, avec 8 succès contre 5.
Score de surveillance : 5 succès du serveur + 1 (programme de hacking utilisé) = 6. Total : 13.

En RA, Zipfile ne replonge pas dans la jungle virtuelle du serveur, mais sait qu'une CI Patrouilleuse (sans parler éventuellement d'un spider) rôde et peut la repérer à chaque minute, il faut faire vite...

La CI Patrouilleuse fait un jet de **Percevoir la Matrice** au moment de l'entrée de Zipfile dans le serveur.

Déterminer l'Atout
Pas de gain d'Atout sur une perception matricielle (pas une action de piratage)

Lancer les dés
(indice du serveur × 2) : 8 dés.
La decker lance Volonté 5 + Corruption 7 : 12 dés.
La CI obtient 3 succès, Zipfile 4 et reste donc hors de vue de la CI pour le moment.

La decker cherche la caméra qui surveille la salle.

PERCEVOIR LA MATRICE

Déterminer l'Atout
Pas de gain d'Atout sur une perception matricielle (pas une action de piratage)

Lancer les dés
Zipfile lance Électronique 5 + Intuition 5 (10 dés), le serveur lance Volonté du spider 4 + Corruption 5 (9 dés).
La decker totalise 5 succès contre seulement 2 pour le spider (il aurait dû choisir un soykaf plus corsé !).
Score de Surveillance : 0 (l'accès Administrateur n'a pas d'impact grâce à la backdoor). Total : 13.

Zipfile « saisit » alors l'ORA de la caméra d'une main, puis « l'ouvre » des deux mains dans un geste formant un écran pour visualiser le flux de la caméra.

FURETER

Déterminer l'Atout
SO de Zipfile : Attaque 8 + Corruption 7 = 15 (Zipfile n'utilise pas Exploitation, pour limiter son SS).
SD du serveur : Traitement de données 6 + Firewall 5 = 11.
Zipfile gagne 1 point d'Atout. Total : 7 (le maximum)

Lancer les dés
Elle effectue ensuite un jet opposé de Piratage 7 + Logique 7 (14 dés) contre Traitement de données + Firewall (11 dés), obtenant 3 succès contre 4 succès pour le serveur. Avec un sourire narquois, la joueuse de Zipfile rend le point d'Atout qu'elle vient de gagner pour faire relancer un succès au serveur, faisant baisser son résultat à 3 succès (l'égalité de succès est en faveur de la decker).
Score de Surveillance : 3 succès du serveur. Total : 16.

Bonne idée que cette vérification : les images de la caméra montrent à Zipfile que le garde s'est semble-t-il attardé et la prudence de Zipfile permet au groupe de se cacher au lieu de se faire bêtement surprendre alors que le garde quitte la salle pour repartir vers son bureau.

Maintenant que la voie est libre, et pendant que ses camarades et elles font mouvement jusqu'à la salle de leur cible, Zipfile s'attelle aussitôt à la mise en place de la boucle.

CONTRÔLER UN APPAREIL

Déterminer l'Atout
Zipfile gagne à nouveau 1 point d'Atout, les valeurs de SO et SD n'ayant pas changé. Total : 7.

Lancer les dés
Elle effectue un jet d'Électronique 5 + Logique 7 (12 dés) contre Volonté 4 + Firewall 5 (9 dés) et n'obtient que 3 succès, comme le serveur.
Décidée à ne pas être le boulet du run, Zipfile décide de dépenser 3 points d'Atout pour acheter un succès automatique et assurer ce coup.
Score de surveillance : 0 (toujours grâce à la backdoor). Total : 16.

La boucle visuelle est en place. La decker doit encore s'occuper de la dalle à pression, n'a plus que 4 points d'Atout, et un coup d'œil à son programme Surveillance lui indique que son SS en est déjà bien élevé. C'est à ce moment que le MJ considère que le spider, qui surveille plus ou moins bien les logs du serveur, a une chance de repérer l'intrusion.

PERCEVOIR LA MATRICE
(S'il était aux aguets, le spider pourrait en faire un chaque round).
Le spider lance Électronique 3 + Intuition 4 (7 dès), obtenant 3 succès.
Zipfile lance Volonté 5 + Corruption 7 (12 dés) et obtient 4 succès, mais avec complication !
Le spider ne repère pas la decker, mais devient suspicieux quant à certains événements dans le serveur : il reconfigure les attributs matriciels du serveur, échangeant Corruption et Firewall, montant son Score Défensif à 13.
Il est temps de conclure ; Zipfile repère l'icône de la dalle à pression et procède à sa neutralisation.

CONTRÔLER UN APPAREIL

Déterminer l'Atout
SO de Zipfile : Attaque 8 + Corruption 7 = 15 (Zipfile n'utilise pas Exploitation, pour limiter son SS, sans savoir que le serveur a augmenté son SD)
SD du serveur : Traitement de données 6 + Firewall 7 = 13.
Pas de gain d'Atout.

Lancer les dés
Zipfile décide de jouer le tout pour le tout en utilisant son programme overclock et lance donc sa réserve de dés d'Électronique 7 + Logique 5, plus 2 dés dont le dé libre : 5 succès, grâce au dé libre !
Le serveur lance Volonté 4 + Firewall 7, soit 11 dés et n'obtient que 3 succès.
Score de surveillance : 2 programmes de hacking = 2. Total : 18.

« La dalle est neutralisée, go ! » envoie la decker aux PAN du groupe. Toujours soupçonneux, le spider reprend une gorgée de soykaf en scrutant le journal du serveur.

PERCEVOIR LA MATRICE
Le spider lance Électronique 3 + Intuition 4, pour un résultat de 2 succès, contre la Volonté 5 + Corruption 7 de Zipfile, qui obtient 2 succès également, mais utilise 1 point d'Atout pour faire relancer 1 dé (succès) au spider, qui retombe à 1 succès.
Le spider ne voit rien de suspect et pousse un soupir de soulagement.
Le sentiment du devoir accompli, Zipfile se déconnecte, à 22 points de la convergence et avec 3 points d'Atout.

EXEMPLE DE HACK À LA VOLÉE

Alors que le groupe s'enfuit du musée avec sa prise, une alarme retentit. Yu repère une caméra en face du musée qui pourrait mener les flics jusqu'à eux s'ils passaient devant.

« Zip', tu as vu ? »

« Clair, j'm'en charge, easy. » Zipfile lève une main, faisant apparaître un ORA relié à la caméra, tentant de coder une instruction ordonnant à la caméra de se détourner.

Tandis que la decker regarde fièrement ses camarades, ceux-ci profitent que la caméra soit détournée de leur trajet pour se carapater. Mais, surprise, la porte de service supposée être en panne d'après un des contacts de Yu vient d'être réparée ! Avec un soupir, Zipfile se met au travail. Un menu RA circulaire apparaît devant sa main en face du maglock…

Alors que le "tonk !" caractéristique du déverrouillage magnétique rententit, la decker murmure : « Sésame, ouvre-toi. »

« Quoi ? », s'écrit Rude par-dessus son épaule, derrière elle.

« Nan, rien… »

IMITER UN ORDRE

Déterminer l'Atout
SO de Zipfile : Attaque 8 + Corruption 7 + Exploitation 2 = 17.
SD de la caméra : Traitement de données 6 + Firewall 7 = 13 (la caméra est asservie au serveur du musée).
Zipfile gagne 1 point d'Atout.

Lancer les dés
La decker lance Piratage (Guerre électronique) 7 + Logique 7 (14 dés) et totalise 4 succès. Elle décide de dépenser 2 points d'Atout pour changer un 4 obtenu sur un de ses dés en 5 et donc avoir un résultat de 5 succès.
La caméra lance Traitement de données 6 + Firewall 7 (13 dés) et n'obtient que 4 succès.
Score de surveillance : 4 succès contre une action illégale + 1 programme de hacking utilisé = 5.

IMITER UN ORDRE

Déterminer l'Atout
SO de Zipfile : Attaque 8 + Corruption 7 + Exploitation 2 = 17.
SD du maglock : Traitement de données 6 + Firewall 5 = 13 (le maglock est asservi au serveur du musée)
Zipfile gagne 1 point d'Atout.

Lancer les dés
La decker lance Piratage (Guerre électronique) 7 + Logique 7 (14 dés) et totalise 5 succès.
La caméra lance Traitement de données 6 + Firewall 7 (13 dés) et n'obtient que 4 succès.
Score de surveillance : 4 succès contre une action illégale + 1 programme de hacking utilisé = 5. Total : 10.

LE DECKER EN COMBAT

C'est bien joli, tout ce piratage, mais quand le plomb vole bas, quelle place pour le decker ? Voici comment un decker peut se démarquer en combat (car un decker peut aussi comme tout le monde défourailler son gun et faire parler le plomb).

Dans un monde connecté, le decker peut s'en prendre au matériel et donc aux armes de l'opposition si la fonction sans fil est activée. Sans aucun accès préalable, donc le plus rapidement, un bon Pic de données permet de bricker une arme au même titre que n'importe quel appareil. Imiter un ordre est cependant une approche plus subtile et permet plus d'options « amusantes » : tirer, changer de mode de tir, éteindre la lunette de visée, la visée laser, éjecter le chargeur, mettre le cran de sûreté, modifier la configuration d'un safe target (« pourquoi mon flingue se bloque sur mes ennemis mais pas mes alliés ??? »).

Avec un accès préalable, Fureter va permettre d'accéder à l'éventuelle guncam, aux infos de l'arme (munitions restantes, mode de tir, modèle, accessoires, éventuellement utilisateur s'il y a contrôle d'empreinte ou facial, options activées comme safe target, etc.). Contrôler un appareil va permettre tout ce qu'Imiter un ordre permet, mais, étant une action légale, elle ne fera pas augmenter le Score de Surveillance du decker.

Mais il n'y a pas que les armes qui sont connectées. Le cyberware l'est également : rien de pire qu'un bras qui cesse de fonctionner le temps d'un reboot. Que dire des yeux cybernétiques… L'éclairage, public ou du lieu où se déroule le combat, les sprinklers anti-incendie, la climatisation réversible : le decker peut se rendre maître de l'environnement du combat et imposer les conditions les plus avantageuses à son équipe. Un combat étant souvent mobile, le contrôle des portes et fenêtres est également un moyen de gêner les déplacements ennemis voire de conduire l'adversaire où vous voulez qu'il aille.

Enfin, bien évidemment, comme l'opposition peut user des mêmes procédés (si elle est assez maline pour ça), le decker peut (doit ?) protéger son équipe des attaques matricielles, en s'assurant que tout le monde est en mode silencieux, et que les appareils importants sont asservis au PAN du decker (l'intérêt d'un Traitement de données digne de ce nom) et que le reste a son wifi coupé.

RIGGING

Tandis que les deckers et les technomanciens utilisent le codage pour réunir des informations et contrôler des appareils, les riggers ont une approche plus concrète. Là où un decker peut contrôler un élément à distance par l'intermédiaire d'un serveur, un rigger va plus loin en utilisant ses augmentations et son équipement spécialisé pour fusionner sa conscience avec un dispositif, qu'il s'agisse d'un drone, d'un véhicule ou, dans certains cas, de tout un bâtiment.

Un rigger ne se contente pas de conduire une voiture, il *devient* cette voiture, ressentant chaque anomalie de la route et l'écoulement d'air le long d'un appareil volant.

LES BASES

Si vous voulez contrôler des véhicules, il y a quelques éléments clefs à connaître ;

- Vous pouvez contrôler des véhicules à distance ou vous pouvez « plonger » dans un véhicule unique pour vivre une expérience d'immersion intégrale en RV (avec les conséquences habituelles). Vous pouvez aussi les conduire comme un citoyen normal.
- Les véhicules et les drones ne peuvent avoir qu'un seul conducteur/contrôleur à la fois, quelle que soit la méthode employée. Vous ne pouvez pas être à la fois plongé dans un drone et le contrôler à distance.
- Si la seule manière dont vous disposez pour contrôler un véhicule est votre compétence Pilotage, vous n'êtes pas un rigger, vous êtes un conducteur/pilote. Être un rigger signifie posséder un câblage de contrôle de véhicule (ou être un technomancien avec le bon écho).
- Le rigging peut s'effectuer en RA ou en RV. En RV, votre rang d'initiative vaut Intuition + Traitement de Données, tandis que vos dés d'initiative sont de 2D6 en cold-sim et 3D6 en hot-sim.
- Si votre rigging est à distance, les malus associés au Bruit s'appliquent ; voir p. 178.
- Quand ils tentent de percuter leur cible, les véhicules et les drones ont un Score Offensif égal à la compétence Pilotage du conducteur + Senseurs et un Score Défensif égal au rang de Pilotage du conducteur + Blindage.
- Les véhicules et les drones ont un seul Moniteur d'état dans lequel tous les dommages subis sont comptabilisés, il est égal à (Résistance/2) + 8. Leur indice de Maniabilité augmente de 1 point toutes les trois cases de dommages et ils tombent en panne si leur Moniteur d'état est rempli.
- Les véhicules et les drones sont immunisés aux dommages étourdissants dont la VD est inférieure ou égale à leur Résistance. Les dommages électriques (p. 114) sont une exception et les affectent toujours.

Ces points ayant été abordés, penchons-nous maintenant sur deux équipements spécialisés : les câblages de contrôle de véhicule et les consoles de commande pour riggers.

LES CÂBLAGES DE CONTRÔLE

Pour plonger dans un véhicule, un drone ou un autre appareil équipé d'un module d'interface pour rigger (voir p. 303), un rigger doit avoir un câblage de contrôle de véhicule (CCV) implanté ou être technomancien avec l'écho Esprit machine. Lorsque le rigger est plongé dans un véhicule, le câblage de contrôle réduit la Maniabilité du véhicule de son indice. De plus il bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour tous les tests impliquant le véhicule, y compris les tests d'attaque à l'aide d'armes montées sur le véhicule. Tant qu'il est en plongée, un rigger utilise son cerveau pas son corps. Aussi, ses attributs physiques ne sont pas utilisés quand il effectue des tests avec un appareil dans lequel il est plongé. La conversion est indiquée sur la table **Câblages de contrôle**.

Quand il effectue un test de Pilotage alors qu'il est en plongée dans un drone, un rigger utilise Pilotage + Intuition et non Pilotage + Réaction.

Si le rigger est présent physiquement dans un véhicule qui a un accident, il utilise cependant toujours son attribut Constitution pour résister aux dommages de l'accident. Pour plus d'informations sur les accidents, consultez la section Accidents (p. 206).

CÂBLAGES DE CONTRÔLE

ATTRIBUT NORMAL	ATTRIBUT EN PLONGÉE
Constitution	Volonté
Force	Charisme
Agilité	Logique
Réaction	Intuition

Tout personnage peut utiliser les actions et les bonus d'Atout standards (voir Utiliser les points d'Atout, p. 50) en effectuant un test en lien avec les véhicules. Pour pouvoir utiliser les options d'Atout de rigger présentées ci-après, vous devez être plongé dans un véhicule.

- Signal hurlant (2 points d'Atout, bonus, avant le jet) : la prochaine action ignore tous les malus dus au Bruit.
- Manœuvre risquée (3 points d'Atout, action majeure de pilotage) : augmentez le seuil du test de pilotage de l'adversaire de 1 lors d'une course poursuite.
- Pilotage précis (3 points d'Atout, bonus, avant le jet) : réduisez la Maniabilité de votre véhicule de 1 pour un test.
- Mets la gomme (4 points d'Atout, action majeure de pilotage) : doublez l'Accélération de votre véhicule pour 1 round, le véhicule subit 1 case de dommages (non résistée).

CONSOLE DE COMMANDE POUR RIGGER

Le second équipement fondamental est la console de commande pour rigger (CCR), que l'on appelle parfois le fauteuil du capitaine. Elle donne au rigger la capacité de contrôler plus d'un drone ou véhicule en même temps, ce qui est important s'il veut commander une armée de drones. Une CCR peut avoir un nombre de drones asservis égal à 3 × son indice. Un rigger peut donner un ordre unique à n'importe quel nombre de drones parmi ceux asservis à sa CCR en utilisant une action mineure. L'ordre donné sera alors exécuté par les drones à leur initiative du round.

En plus de permettre au rigger de contrôler plusieurs drones, la CCR permet aussi de les protéger. Pour pirater un drone asservi à une CCR, il faut d'abord avoir accès à la CCR. Pour résister à cette intrusion, la CCR à ses propres indices de Firewall et de Traitement de données. L'attribut Traitement de données est également utilisé pour déterminer l'initiative quand on utilise la CCR en mode RV.

En plus de ses capacités défensives, une CCR peut exécuter des autosofts et peut les partager avec tous les drones asservis. Le nombre de programmes et d'autosofts qu'elle peut partager est égal à l'indice de Traitement de données de la CCR.

Une CCR permet également de réduire le malus dû au Bruit d'une valeur égale à son Indice d'Appareil.

LE RIGGING ET LA MATRICE

Que vous ayez recours au rigging en RV ou en RA, vous utilisez la Matrice, aussi tous les aspects qui la concernent vous concernent également. Le véhicule ou le drone que vous contrôlez peut être piraté et votre persona ou celui de vos appareils peuvent être endommagés. Si vous êtes plongé dans un véhicule, les actions matricielles ciblent votre persona et non le véhicule.

Comme pour les autres utilisations normales de la Matrice, vous interagissez avec votre câblage en RA ou en RV et vous pouvez passer d'un mode à l'autre avec l'action Changer de mode d'interface (p. 182). On peut utiliser la RV en cold-sim (2D6 dés d'Initiative) ou en hot-sim (3D6 dés d'Initiative).

CONSOLES DE COMMANDE POUR RIGGER

CCR	INDICE D'APPAREIL	ATTRIBUTS (T/F)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Console bricolée	1	3 / 2	1L	1 400 ¥
Allegiance Control Center	2	3 / 3	3L	8 000 ¥
Essy Motors DroneMaster	3	4 / 4	3L	16 000 ¥
Horizon Overseer	4	5 / 4	4L	32 000 ¥
Maersk Spider	4	5 / 5	5L	40 000 ¥
Vulcan Liegelord	5	6 / 5	5L	66 000 ¥
Proteus Poseidon	5	6 / 6	6L	74 000 ¥
Transys Eidolon	6	7 / 6	7L	90 000 ¥
Ares Red Dog Series	6	7 / 7	8L	105 000 ¥
Aztechnology Tlaloc	6	8 / 8	9L	140 000 ¥

RÉSISTER AU PIRATAGE

Les hackers estiment que si c'est connecté, ça peut et ça doit être piraté. Cela signifie que les drones et les véhicules des riggers sont des cibles légitimes. Les riggers consacrent beaucoup de temps et d'efforts à protéger leurs équipements et cela inclut l'utilisation fréquente de l'action Défense matricielle totale (p. 182). L'action Rebooter un appareil est également très populaire en cas d'urgence puisqu'elle peut éjecter le hacker invasif. Évitez juste de le faire avec un drone rapide ou en altitude, car vous risquez de ne pas apprécier les conséquences une fois que vous vous y serez reconnecté. Si c'est encore possible.

Enfin, lorsqu'un rigger est plongé dans un drone ou véhicule, personne d'autre ne peut lui voler le contrôle ni en plongeant dans le véhicule à son tour ni avec l'action Contrôler un appareil.

RIGGING ET CHOC D'ÉJECTION

Malheureusement, les hackers savent aussi utiliser l'action Rebooter un appareil et ils sont réputés pour prendre le contrôle d'un appareil juste le temps de le rebooter, permettant ainsi d'éjecter le rigger qui y est plongé. Et ce n'est pas la seule manière d'éjecter un rigger ; bricker l'appareil qu'il utilise pour contrôler ses engins à distance, que ce soit un commlink ou une CCR, ou détruire le véhicule dans lequel il est plongé, expulse le rigger. Et si vous êtes de la vieille école et que vous vous connectez directement à un véhicule ou à un drone pour le diriger et que quelqu'un vous débranche... boom, vous subissez un choc d'éjection comme cela est décrit p. 178. Vous perdez aussi le contrôle du véhicule et il continue sur sa trajectoire jusqu'à ce que quelqu'un en reprenne le contrôle ou que quelque chose l'arrête. S'il dispose d'un pilote automatique, il guidera le véhicule sauf quand il reboote.

PROGRAMMES DE RIGGERS

Les riggers peuvent se servir d'un certain nombre de programmes utilisés par les deckers. Les programmes achetés pour être utilisés sur une CCR ne peuvent pas l'être sur un cyberdeck et inversement. Comme pour les decks, une CCR ne peut faire tourner plus d'un programme du même type même si vous changez son nom. Voici une liste des programmes pratiques pour les riggers ainsi que leur fonction de base. Voir la section **Programmes** dans le chapitre **Matrice** (p. 187) pour plus de détails.

Armure : +2 au Score Défensif contre les attaques de type matricielles ou de Guerre électronique. Quand il tourne sur une CCR et que le rigger est en hot-sim, ce programme octroie également un bonus de +2 dés aux tests de résistance aux dommages du rigger.

Chiffrement : +1 au Firewall. Ce programme ne peut tourner que sur une CCR.

Furtivité : comme le programme p. 187.

Machine virtuelle : comme le programme p. 187.

Nettoyeur de signal : comme le programme p. 187.

Toolbox : comme le programme p. 187.

RIGGING DES VÉHICULES

Maintenant que vous avez un câblage de contrôle et peut-être une CCR, voyons comment faire pour qu'un véhicule fasse ce que vous voulez. D'abord, jetons un coup d'œil aux valeurs qui déterminent comment bouge un véhicule.

Tous les véhicules ont une caractéristique Maniabilité, une caractéristique Accélération et deux caractéristiques pour leur vitesse. Nous allons détailler leur utilisation.

La caractéristique **Maniabilité** est le seuil pour les tests quand on conduit ce véhicule. Les véhicules terrestres ont deux valeurs de Maniabilité ; la première concerne leur utilisation sur une route, la seconde hors route (toute voie sans revêtement).

L'**Accélération** indique de combien de mètres le véhicule peut, en toute sécurité, accélérer ou décélérer par round de combat.

Ensuite, nous avons les caractéristiques de vitesse. L'**Intervalle de vitesse** mesure la difficulté de conduire la voiture ; plus elle va vite, plus il est difficile d'en garder le contrôle, bien que certains véhicules soient davantage conçus pour la vitesse que d'autres. Les conducteurs doivent noter leur vitesse actuelle ; chaque fois qu'ils franchissent un autre Intervalle de vitesse, ils subissent un malus cumulatif de -1 dé à leur réserve pour tous les tests de Maniabilité pour le véhicule, ainsi qu'à tous les tests d'attaque à partir du véhicule. La **Vitesse max** indique le nombre maximum de mètres qu'un véhicule peut parcourir pendant un round de combat.

Un véhicule a également une **Résistance** pour décrire sa masse et sa solidité : c'est sa réserve de dés pour résister aux dommages, elle détermine son Moniteur d'état (voir p. 202) et, avec l'éventuel **Blindage** du véhicule, son Score Défensif. Ses indices d'**Autopilote** et de **Senseurs** représentent sa programmation intégrée pour ses déplacements et son comportement par rapport aux éléments extérieurs. Les véhicules ont aussi une caractéristique **Places** indiquant combien de personnes ils peuvent transporter en conditions normales ; ils ont également, comme d'habitude, un indice de **Disponibilité** et un **Coût**. À moins que la description n'indique le contraire, tous les véhicules et les drones peuvent fonctionner pendant six heures avant de devoir être rechargés ou de devoir refaire le plein. Les caractéristiques d'un véhicule sont présentées ainsi :

FORD AMERICAR

MANIA. (ROUTE/HORS ROUTE)		ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.
4 / 5		9	20	160	11
BLINDAGE	**AUTOPILOTE**	**SENS.**	**PLACES**	**DISPO.**	**COÛT**
4	1	2	4	–	16 000 ¥

DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Pour des raisons de simplicité, si vous vous déplacez à 30 mètres par round de combat au début de votre tour et que vous accélérez de 10 mètres par round de combat, on considère que vous parcourez 40 mètres pendant ce round. Si vous vous déplaciez à 30 mètres et que vous avez décéléré de 10 mètres par round de combat, vous parcourez 20 mètres. Si vous n'accélérez pas et que vous ne décélérez pas, vous vous déplacez d'un nombre de mètres égal à votre vitesse actuelle.

La seconde chose à savoir c'est comment convertir la vitesse par round de combat en valeur communément utilisée. Pour ça, consultez la table **Mètres par round de combat** (page suivante) qui convertit les mètres par round de combat en kilomètres par heure pour que vous puissiez savoir si votre vitesse pour fuir est lente ou vraiment *rapide*.

TESTS ET PILOTAGE

L'utilisation normale d'un véhicule ne nécessite pas de test. On n'effectue des tests que quand un conducteur/rigger veut effectuer quelque chose de délicat avec sa voiture comme suivre un autre véhicule sans être repéré, faire un virage serré à grande vitesse, sauter par-dessus un pont encore en construction, etc. Cela nécessite de dépenser une action majeure et de faire un test de Maniabilité pour savoir si vous pouvez réussir à faire ce que vous

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT D'UN VÉHICULE

Turbo Bunny conduit son Americar (même Bunny a parfois besoin d'un mode de transport pratique et économique) ; elle démarre et accélère doucement en passant de 0 mètre par round de combat à 8, car elle ne conduit pas avec le pied au plancher. Sa vitesse initiale était de 0, son accélération de 8, elle se déplace donc 8 mètres au cours du premier round. Elle maintient cette accélération au round suivant. Sa vitesse initiale était de 8, son accélération de 8 aussi elle se déplace donc de 16 mètres. Sa vitesse actuelle est de 16 mètres par round de combat, environ 20 kilomètres par heure.

Malheureusement pour elle, Turbo Bunny n'a pas payé tout ce qu'elle doit à son trafiquant de BTL et il a envoyé des hommes de main lui arracher quelques nuyens. Elle les repère dans son rétroviseur et appuie sur l'accélérateur. Sa vitesse actuelle de 16 est inférieure à son Intervalle de vitesse de 20, elle ne subit donc aucune pénalité à ses tests de Pilotage pour le véhicule… cela ne va pas durer. Elle utilise l'accélération maximale du véhicule, 9, et la vitesse de la voiture passe de 16 à 25 et elle franchit donc 25 mètres pendant le troisième round.

Elle ne roule pas encore très vite, mais elle n'est pas non plus dans un véhicule conçu pour les courses poursuites, aussi ce dernier va sans doute résister à son style de conduite agressif. Quand soudain des piétons traversent la rue devant elle, elle doit réussir un test de Maniabilité pour les éviter. Elle est sur une route, aussi le seuil du test sera l'indice de Maniabilité sur route : Pilotage + Réaction (4). Sa vitesse est de 25, elle est donc supérieure à son Intervalle de vitesse et elle subit un malus de -1 dé à ce test. Elle réussit à éviter les piétons, aussi elle continue avec l'accélération maximale de 9, et atteint au bout de deux rounds une vitesse de 43 mètres par round de combat (environ 52 km/h). Elle a atteint désormais le second Intervalle de vitesse, donc si elle doit effectuer des tests de Pilotage au prochain round, elle perdra deux dés tout en maudissant sa pauvre Americar.

MÈTRES PAR ROUND DE COMBAT

MÈTRES PAR ROUND DE COMBAT	KM/H
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84
80	96
90	108
100	120
110	132
120	144
130	156
140	168
150	180
160	192
170	204
180	216
190	228
200	240

EXEMPLE DE COURSE POURSUITE

Alors qu'elle pensait s'être débarassé de ses poursuivants, et après avoir pris l'autoroute, Turbo Bunny se rend compte que ceux-ci n'ont en fait pas lâché l'affaire : deux Suzuki Mirage l'ont prise en chasse. Turbo Bunny essaie de slalomer entre les voitures pour semer ses poursuivants : elle roule à une vitesse de 85 mètres/round, soit 4 intervalles de vitesse. Elle fait donc un test de Pilotage + Réaction (4) avec un malus de -4 dés. Elle obtient 1 succès net. Derrière elle, ses poursuivants ont des Suzuki Mirage dont l'intervalle de vitesse est de 30. De plus, leurs motos de course ont une bien meilleure maniabilité sur route. Ils font un test de Pilotage + Réaction (2) avec un malus de -2 dés. Ils obtiennent 2 succès nets et se rapprochent de Turbo Bunny. Heureusement pour elle, la poursuite se déroule à Puyallup, elle décide donc de sortir de l'autoroute pour s'engager sur les routes défoncées de ce district. La maniabilité hors route de son Americar est de 5, mais celle des Mirages de ses poursuivants est de 6. Ils souffriront donc beaucoup plus qu'elle. Elle ralentit à 45 mètres/round et commence à zigzaguer dans les ruelles défoncées en évitant clochards et barricades. Le meneur de jeu décide d'augmenter de 1 les seuils de pilotage du fait des obstacles. Turbo Bunny fait donc un test de Pilotage + Réaction (6) (5 pour la maniabilité hors-route + 1 pour les obstacles) avec un malus de -2 dés et obtient 1 succès net. Ses poursuivants doivent faire le même mais leur seuil est de 7 (6 pour la maniabilité hors-route + 1 pour les obstacles) et un malus de -1 dé. Ils n'obtiennent pas les 7 succès nécessaires et doivent immédiatement faire un test d'Accident. Il s'agit là aussi d'un test de Pilotage + Réaction (7) qu'ils ratent aussi : les Suzuki Mirages heurtent une benne à ordure et les pilotes sont éjectés. Turbo Bunny sourit en observant la scène dans le rétroviseur et poursuit sa route à une allure plus raisonnable.

voulez avec le véhicule. La réserve de dés du joueur est égale à Pilotage + Réaction. Le seuil de base est l'indice de Maniabilité du véhicule. Les véhicules terrestres ont deux indices de Maniabilité (sur route et hors route), aussi il faut utiliser celui qui correspond à la situation en cours. Le maître de jeu peut augmenter ou réduire ce seuil en se basant sur la difficulté de la manœuvre tentée.

Parfois plusieurs pilotes se défient. Dans ce cas, chacun d'eux effectue un test de pilotage classique, en prenant en compte la Maniabilité de son véhicule et son intervalle de vitesse (page précédente). Celui qui obtient le plus de succès nets prend le dessus sur ses concurrents. En cas d'égalité, aucun vainqueur ne se détache manifestement. Enfin, tous les pilotes qui échouent à leur test doivent faire un test d'accident, voir plus bas.

ACCIDENTS

Si un conducteur rate son test de Maniabilité, il doit immédiatement effectuer un test d'accident qui est un autre test de Pilotage avec un seuil égal à la Maniabilité. Tout malus basé sur l'Intervalle de vitesse du véhicule doit s'appliquer à ce test et le MJ peut appliquer d'autres malus à la réserve de dés en fonction de la difficulté de la tâche et du niveau de dommages subis par le véhicule. Si ce test échoue, le véhicule a un accident et ceux qui se trouvent à l'intérieur doivent résister à des dommages égaux à la vitesse du véhicule en mètres par round divisé par 10 (arrondi au supérieur). Un véhicule peut être doté d'équipements de sécurité comme des airbags, une mousse à déploiement rapide ou tout simplement des ceintures de sécurité (à la discrétion du maître de jeu), qui peuvent permettre de réduire les dommages avant de tenter le test de résistance aux dommages.

MODIFICATIONS DES VÉHICULES

Les véhicules peuvent être équipés d'un nombre de montures d'arme égal à leur Résistance non augmentée /3 (arrondir à l'inférieur). Les montures d'arme standards peuvent être équipées d'un fusil d'assaut ou d'une arme plus petite avec 250 munitions. Les montures d'arme renforcées valent deux montures d'arme et on peut y installer n'importe quelle arme avec 500 munitions en bande ou un maximum de (Résistance) roquettes/missiles. Toutes les montures d'arme sont utilisées à distance et ont un arc de tir de 90 ° (horizontal et vertical). En payant un coût supplémentaire, on peut ajouter un système pour les utiliser manuellement, mais uniquement pour des véhicules, pas des drones.

MODIFICATIONS DES VÉHICULES

MODIFICATION	DISPO.	COÛT
Module d'interface de rigger	2	1 000 ¥
Monture d'arme standard	4I	2 500 ¥
Monture d'arme renforcée	6I	5 000 ¥
Mode manuel	+1	+500 ¥

COMBAT DE VÉHICULES

Il y a deux cas à prendre en compte : utiliser une arme en étant à bord d'un véhicule et utiliser le véhicule comme une arme.

UTILISER UNE ARME À PARTIR D'UN VÉHICULE

Pour se servir d'une arme installée sur un véhicule, utilisez Ingénierie + Logique. Le combat avec un véhicule est différent du combat quand vous êtes à pieds ; il y a des calculs supplémentaires à prendre en compte comme le déplacement, les arcs de tir et ainsi de suite ; aussi il est important que vous puissiez estimer le bon moment pour tirer et la trajectoire de votre projectile. Les malus d'Intervalles de vitesse (p. 205) s'appliquent aux tests pour tirer avec une arme à partir d'un véhicule. À part ça, la procédure est la même que pour une attaque à distance normale.

Attaquer avec une arme qui n'est pas installée sur le véhicule (utiliser votre pistolet ou une épée par la vitre) est la même chose que si vous vous trouviez hors du véhicule, mais les malus d'Intervalles de vitesse s'appliquent (p. 205). Augmentez la Valeur de Dommages des armes de mêlée de 1 par tranche de 30 mètres par round que parcourt votre véhicule quand vous attaquez des cibles immobiles. Utilisez la différence des Intervalles de vitesse pour ce modificateur en cas de combat de mêlée entre deux véhicules en déplacement.

UTILISER LE VÉHICULE COMME UNE ARME

Parfois vous voulez percuter un individu ou un véhicule avec votre engin, peut-être par désespoir ou parce que vous êtes un psychopathe. Pour tenter de percuter une créature ou un véhicule, il faut effectuer un test opposé de Pilotage + Réaction contre Pilotage + Réaction si vous visez un véhicule ou de Pilotage + Réaction contre Réaction + Intuition si vous essayez de renverser quelqu'un qui se trouve hors d'un véhicule. Les malus des Intervalles de vitesse (p. 205) s'appliquent dans les deux cas.

Le Score Offensif d'un véhicule ou d'un drone est égal au rang de Pilotage du conducteur + Senseurs. Les individus utilisent leur Score Défensif normal ; le Score Défensif des véhicules et des drones est égal au rang de Pilotage du conducteur + Blindage. Les dommages subis par chaque véhicule ou drone sont égaux à (Résistance de l'autre véhicule/2, arrondi au supérieur, +1 par Intervalle de vitesse actuel, les succès nets ne sont pas pris en compte) et ce sont des dommages physiques. Les cibles « molles » infligent (Constitution/4, arrondi au supérieur) dommages au véhicule. Les individus résistent aux dommages avec leur Constitution et les véhicules avec leur Résistance.

Les passagers des véhicules impliqués subissent les mêmes dommages qu'en cas d'accident.

DÉFENSE DES VÉHICULES

La réserve de dés de défense des véhicules et drones dépend de la façon dont ils sont contrôlés. Lorsqu'un véhicule ou drone est piloté par un personnage qui n'utilise pas la RV, la réserve de dés de défense est Réaction + Intuition. Si le pilote utilise la RV alors la réserve devient Intuition + Intuition. Enfin, les véhicules et drones autonomes utilisent Autopilote + Évasion.

LE VOL DE VOITURE EN 2080

Dans le Sixième Monde, les véhicules personnels sont autant des objets connectés que votre commlink ou votre Ares Predator. Voler une voiture revient souvent à la pirater. Si un personnage a besoin d'emprunter un véhicule, deux méthodes sont possibles : en pirater l'accès, ou se faire passer pour le propriétaire. Les règles précises et termes sont détaillés dans le chapitre **Matrice**.

Pirater l'accès : en résumé, il s'agit classiquement de Forcer ou Sonder l'accès au véhicule, puis de Contrôler l'appareil. Inconvénient : le Score de Surveillance peut rapidement s'envoler. Il faut donc apporter la voiture quelque part où travailler dessus tranquillement. Formater un appareil permet de « nettoyer » le véhicule, puis en suivant la procédure pour réparer des dommages matriciels (test étendu d'Ingénierie + Logique (nombre de cases, 1 heure), vous pourrez en changer le propriétaire.

Vous faire passer pour le propriétaire : il s'agit alors « simplement » d'Imiter des ordres. Avantage : pas d'accès à maintenir, donc le SS ne monte qu'à chaque ordre. Voici une liste classique des ordres nécessaires : déverrouiller la voiture et demander à l'Autopilote de se rendre à une destination (en utilisant GridGuide). Sinon lancer le mode conduite manuelle. Dans certains quartiers, la conduite manuelle est considérée comme suspecte et dans d'autres elle peut être carrément interdite. Il faut alors laisser l'autopilote faire jusqu'à un quartier moins regardant. Enfin, garer la voiture et éteindre la voiture. Il ne reste qu'à changer de propriétaire.

Le risque de cette méthode, c'est que le propriétaire s'aperçoive que sa voiture se déplace. Les actions ci-dessus n'incluent pas d'empêcher le propriétaire de suivre sa voiture, de la verrouiller à distance, etc.

Et si le decker veut juste pirater un drone par exemple pour en donner le contrôle à son camarade rigger ? Le decker doit créer un faux accès que le rigger pourra utiliser pour contrôler à distance, commander ou plonger dans le drone. Cet accès peut se créer avec une action Éditer un fichier en tant qu'Administrateur. Attention, cet accès étant illicite, le simple maintien de connexion avec cet accès accumulera normalement un Score de Surveillance. Suffisant dans le feu de l'action, mais pas viable sur le long terme.

RIGGING DE DRONES

Le rigging avec un drone est identique au rigging avec un véhicule dans le cas où le rigger est plongé dans le véhicule/drone. Notez que les malus du Bruit peuvent s'appliquer si le drone est trop éloigné du rigger.

La plupart du temps, le rigging de drone s'effectue par commande à distance, qui se base sur l'indice d'Autopilote du drone. Commander un drone est une action mineure. Une fois l'ordre donné, le drone utilise son indice d'Autopilote comme attribut de combat et tous les autosofts dont il dispose pour ses compétences.

EXEMPLE DE COMBAT DE DRONE

Emu possède un roto-drone équipé d'une HK-227 qui lui sert à couvrir sa fuite. Alors qu'elle jaillit en courant d'un centre de recherche corporatiste, chargée de contrebande, elle utilise une action Commander un drone pour ordonner à son drone de tirer sur le garde qui la poursuit. Le drone est à une portée moyenne par rapport au garde ce qui lui donne un Score Offensif de 8. Le garde a un Score Défensif de 6, aussi aucun point d'Atout n'est gagné au début de cette attaque. Le drone est commandé à distance aussi il tire avec son autosoft Acquisition HK-227 3 + son indice de Senseurs de 3 pour une réserve de 6 dés. Le défenseur en lance 7, aussi les probabilités sont contre le drone. Le drone obtient 2 succès, le défenseur en obtient 3. Le drone rate, mais les balles qui sifflent aux oreilles du garde le font hésiter à continuer sa poursuite.

Les drones ont les mêmes caractéristiques que les véhicules. Pour le hacking, considérez que leur Indice d'Appareil est égal à leur indice de Senseurs.

INITIATIVE DES DRONES

Les drones agissant de manière autonome ont un rang d'initiative égal à Autopilote × 2 et ils ont un bonus de +3D6 à l'initiative (pour un total de 4D6). Quand un rigger y est plongé, le drone utilise l'initiative en RV du rigger.

COMBAT DE DRONES

Les drones peuvent être équipés d'un nombre de montures d'arme égal à leur Résistance non augmentée /3 (arrondir à l'inférieur). Les montures d'arme standards peuvent être équipées d'un fusil d'assaut ou d'une arme plus petite avec 250 munitions. Les montures d'arme renforcées valent deux montures d'arme et on peut y installer n'importe quelle arme avec 500 munitions en bande ou un maximum de (Résistance) roquettes/missiles. Toutes les montures d'arme sont utilisées à distance et ont un arc de tir de 90 ° (horizontal et vertical). Si une arme de drone est utilisée avec l'autopilote du drone, on utilise le Score Offensif de l'arme montée et autosoft d'Acquisition [Arme] + indice Senseurs comme réserve de dés. Si le drone ne dispose pas de l'autosoft d'Acquisition [Arme], alors utilisez son indice Senseurs - 1. Puis repensez au choix qui vous a poussé à installer une arme sur un drone sans l'autosoft approprié. Si le rigger est en plongée dans le drone, c'est lui qui effectue le test d'attaque et il utilise sa compétence Ingénierie + Logique.

AUTOSOFTS

Les autosofts sont des programmes utilisés par le programme d'Autopilote du drone. Ils servent de compétences pour augmenter les performances du drone. L'attribut utilisé avec un autosoft est indiqué dans sa description, mais n'oubliez pas que les riggers se servent de leurs propres attributs quand ils sont en plongée. Un drone dispose d'un certain nombre d'emplacements pour ses autosofts, et autres programmes matriciels, égal à la moitié de son indice d'Autopilote (arrondir au supérieur). Si un drone est asservi à une console de commande pour rigger, il utilise les programmes chargés sur la CCR. Cela lui permet d'excéder sa limite normale. Un drone qui tente une action pour laquelle il ne dispose pas de l'autosoft approprié peut néanmoins faire un test avec l'attribut et un malus (-1 dé).

Acquisition [Arme] : C'est la compétence d'arme correspondant à l'arme spécifique montée sur le drone (les drones ne sont pas aussi intelligents que les gens et ont besoin d'instructions précises et non d'indications générales). Attribut : Senseurs

Acuité : il sert de compétence Perception pour le drone. Attribut : Senseurs

Évasion : il est utilisé quand un drone essaie d'échapper à une attaque. Un drone qui essuie des tirs utilise Autopilote + Évasion pour éviter d'être touché. Attribut : Autopilote

Furtivité [Catégorie] : c'est la compétence Furtivité pour les drones d'une catégorie précise. Attribut : Autopilote

Guerre électronique : il est utilisé comme compétence de Piratage pour le brouillage et pour résister aux CME. Attribut : Senseurs

Manœuvre [Modèle] : c'est la compétence de Pilotage pour un modèle de drone (ne pas confondre avec son indice d'Autopilote). Attribut : Autopilote

CONTRÔLE DES VÉHICULES ET DRONES

	CONTRÔLE MANUEL	CONTRÔLE À DISTANCE*	RIGGER PLONGÉ	DRONE AUTONOME
Initiative	Initiative physique	Initiative matricielle RA ou RV	Initiative RV	Autopilote × 2 + 4D6
Réserve de dés de pilotage	Pilotage + Réaction	Pilotage + Réaction	Pilotage + Intuition	Manœuvre + Autopilote
Score Offensif (arme)	Selon arme	Selon arme	Selon arme	Selon arme
Réserve de dés d'attaque (arme de véhicule)	Ingénierie + Logique	Ingénierie + Logique	Ingénierie + Logique	Acquisition [Arme] + Senseurs
Score Offensif (percuter)	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Manœuvre + Autopilote
Réserve de dés d'attaque (percuter)	Pilotage + Réaction	Pilotage + Réaction	Pilotage + Intuition	Manœuvre + Autopilote
Score Défensif	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Manœuvre + Blindage
Réserve de dés de défense	Réaction + Intuition	Réaction + Intuition	Intuition + Intuition	Évasion + Autopilote
Réserve de dés de résistance aux dommages	Résistance	Résistance	Résistance	Résistance
Réserve de dés de Perception	Perception + Intuition	Perception + Intuition	Perception + Intuition	Acuité + Senseurs
Réserve de dés d'infiltration et de filature	Pilotage + Intuition	Pilotage + Intuition	Pilotage + Intuition	Furtivité + Autopilote

* Penser à utiliser les attributs mentaux si vous êtes en RV

OPPOSITION

Pour que courir les Ombres soit un véritable défi, les shadowrunners ont besoin d'une opposition. Les PNJ et les créatures constituent une grande partie de cette opposition puisqu'ils sont les protagonistes que contrôle le MJ. Ils sont placés stratégiquement entre les runners et leurs objectifs. Certains doivent être vaincus, il faut négocier avec d'autres et parfois ils peuvent même aider les runners dans leurs obscures entreprises.

Les shadowrunners ne sont pas seuls au monde, même si parfois ils peuvent penser le contraire. Les joueurs interprètent les personnages joueurs (PJ) tandis que le MJ s'occupe du reste du monde et donc des personnages non joueurs (PNJ). Le MJ gère également les créatures, ordinaires ou Éveillées, il a donc de nombreuses options pour pimenter la vie des runners.

PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

Il y a deux principales catégories de PNJ : les figurants et les personnages principaux. Vous trouverez ici les détails concernant ces deux catégories, mais voyons d'abord ce que sont les PNJ et ce qu'ils peuvent faire dans le jeu. Les PNJ sont les outils qui permettent au MJ de se projeter dans le jeu. Ce sont les gens avec lesquels les PJ vont interagir pour accomplir quelque chose, se tirer d'un mauvais pas ou obtenir ce qu'ils veulent. Ils sont tout ce que l'on peut imaginer, du squatter nain à l'angle de la rue jusqu'au dragon qui préside une salle de conseil d'administration. Leur puissance est variable, mais la plupart ne peuvent pas rivaliser avec un runner. Ce qu'il ne faut pas oublier avec les PNJ, c'est qu'ils ne sont pas isolés (à moins qu'ils y soient contraints ou qu'ils aient choisi de l'être). Les PNJ connaissent d'autres PNJ et peuvent parfois avoir le genre de relations qui peuvent vite faire de la vie d'un runner un véritable enfer. Ils ont tous leurs propres motivations et leur propre histoire même si, parfois, le MJ les invente à la volée.

Voici comment cela peut se passer : imaginons que les personnages tirent sur un garde en quittant un centre de R&D secret. Le garde est désormais en soins intensifs. Il s'avère que son frère est le chef de la sécurité corporatiste et qu'il engage régulièrement des agents de l'ombre en ville. Il commence à faire des recherches pour savoir qui a fait ça à son frère et quand il le découvre, il a plusieurs manières de se venger. Il peut privilégier la manière directe et commanditer une attaque contre les runners ou il peut faire appel à ses contacts dans les Ombres pour que les runners ne trouvent plus de travail. Ce qui était un incident anecdotique au cours du run devient un élément central d'une campagne bien plus longue. L'histoire ne s'achève pas toujours quand vous le croyez.

Différents PNJ sont inclus dans ce chapitre, mais les MJ sont encouragés à créer les leurs afin qu'ils correspondent mieux au ton et aux défis de son histoire. Contrairement aux PJ, il n'y a aucune formule pour créer un PNJ. Les maîtres de jeu sont libres de leur attribuer les compétences et les attributs qu'ils veulent pour qu'ils correspondent aux concepts qu'ils veulent créer.

LES FIGURANTS

Les Halloweeners, les agents de sécurité corporatistes, les patrouilleurs de la Lone Star et les Navy SEALS des UCAS sont juste quelques exemples d'archétypes de PNJ présentés dans la section intitulée **Les Figurants**. Les figurants ne sont pas nécessairement des faire-valoir, mais ils servent à couvrir de larges catégories d'individus. Chaque groupe comporte un spécialiste qui couvre une opposition légèrement plus spécifique au Sixième Monde. Ces individus sont toujours des figurants, mais ils sont dotés de capacités particulières qu'il s'agisse de technomancie, de compétences de piratage, de magie ou d'importantes augmentations. Ils peuvent être utilisés en unités, comme les figurants de base ; par contre ils seront pour les PJ un défi très spécialisé. Chaque figurant possède des caractéristiques humaines de base. Pour les ajuster en fonction des métatypes, il suffit de consulter la table Ajustement des métahumains (p. 243) et d'effectuer quelques modifications rapides.

Vous trouverez des règles spéciales pour l'utilisation des figurants lors d'une altercation dans le chapitre **Combat** (p. 118). N'oubliez pas que ces règles peuvent être utilisées non seulement pour gérer des combats, mais aussi quand trois ou quatre agents de sécurité d'un poste de contrôle sont confrontés à des individus essayant de les convaincre de les laisser passer. L'initiative de tous les figurants ayant le même archétype doit être la même pour faciliter leur gestion et ils n'ont qu'un seul Moniteur d'état gérant à la fois les dommages étourdissants et les dommages physiques. Pour calculer ce Moniteur d'état, utilisez 8 + la moitié de leur Constitution ou de leur Volonté (le plus élevé) et arrondissez au supérieur. Les lieutenants ajoutent leur Professionnalisme à leur Moniteur d'état. Les figurants subissent des malus dus aux blessures toutes les deux cases cochées. Puisqu'ils n'ont qu'un seul moniteur, le fait qu'ils soient inconscients ou morts est déterminé par ce qui les a affectés en dernier. S'ils ont subi des dommages physiques en dernier, ils perdent leur sang et agonisent. S'ils ont subi des dommages étourdissants en dernier, ils sont juste inconscients et pourront être interrogés. Si toutes ces simplifications ne suffisent pas, ou si vous voulez vraiment privilégier des actions cinématographiques pour vos runners, consultez les règles optionnelles dans l'encadré **Voici venir la Faucheuse**.

PROFESSIONNALISME

Avez-vous déjà entendu un de vos collègues se plaindre d'une écharde comme si c'était une blessure grave alors qu'on raconte que des Wildcats sioux continuent à se battre après avoir perdu un membre ? C'est la différence entre un Professionnalisme de 0 et un Professionnalisme de 10. Le Professionnalisme est défini par l'expérience globale et la discipline d'un PNJ. C'est la manière la plus simple de savoir si un figurant ou un groupe de figurants voudra fuir un combat. Vous comparez leur Professionnalisme au nombre de leurs cases de dommages cochées. Si le nombre de cases est supérieur à leur Professionnalisme, effectuez un test de Sang-froid (p. 106) pour savoir s'ils décampent. Vous avez une certaine latitude pour appliquer cette règle, mais, en règle générale, s'il semble qu'un combat tourne au vinaigre, les figurants préfèrent fuir.

Le Professionnalisme est aussi utilisé comme réserve initiale d'Atout pour le groupe de figurants. Tous partagent la même réserve et quelle que soit la manière dont vous les groupez pour leurs attaques, ils ne peuvent utiliser l'Atout plus d'une fois par round. Cela signifie que si vous avez dix figurants et que vous constituez deux groupes de quatre et un groupe de deux, ils ne peuvent pas tous utiliser l'Atout au cours du même round de combat ; un seul groupe le peut. Voir l'encadré **Professionnalisme** pour vous faire une meilleure idée de la classification des figurants.

VOICI VENIR LA FAUCHEUSE

RÈGLES OPTIONNELLES

Vous avez plusieurs possibilités d'accélérer les combats avec des figurants pour éviter d'avoir à tout noter et de devoir lancer des tonnes de dés, ce qui ralentit l'action. Ces règles optionnelles fonctionnent bien avec des figurants ayant un Professionnalisme inférieur à 3.

- Les figurants ne lancent pas des dés d'initiative ; utilisez juste leur rang d'initiative pour déterminer leur Score.
- Une seule blessure neutralise un figurant.
- Les figurants ne lancent pas de dés pour résister aux PJ, utilisez la règle d'achat de succès (p. 41).

PROFESSIONNALISME

Indice 0 (Inexpérimenté) : ces types ne sont pas vraiment des combattants. Ils peuvent savoir comment utiliser leurs armes, mais ils n'ont jamais été entraînés comme une unité. Ils ont tendance à réagir lentement, maladroitement et de manière un peu chaotique. Si l'un d'eux est neutralisé, les autres ont tendance à fuir. Les agents de sécurité des centres commerciaux et les petits voyous des rues sont quelques exemples.

Indices 1-4 (Préparé) : ces figurants ont été un peu entraînés et peuvent travailler en équipe, mais ils n'ont pas beaucoup d'expérience du terrain. Ils peuvent suivre une stratégie, mais ils ont du mal à garder leur sang-froid en combat. S'ils perdent plus d'un quart des leurs, ils cessent de combattre et battent en retraite. On trouve dans cette catégorie les flics des rues, les membres d'un gang et les forces de sécurité corporatistes de base.

Indices 5-7 (Entraîné) : c'est à partir de là que les problèmes commencent. Ces figurants sont bien entraînés, ils ont l'expérience du combat et ont le sang-froid des vétérans. S'ils perdent plus de la moitié des membres de leur groupe, ils effectuent une retraite stratégique. Ils ne se contentent pas de courir. Ils courent en tirant. Quelques exemples incluent les gardes du corps professionnels, les escouades d'IHR et des SWAT, les unités mercenaires et les forces de sécurité corporatistes de premier ordre.

Indices 8-10 (Élite) : ce sont les meilleurs des meilleurs, souvent meilleurs que la plupart des runners. Ils vivent pour le combat. En tant que professionnels de haut niveau, ils ne cèdent jamais. Ils combattent jusqu'au dernier ou jusqu'à ce qu'on leur donne l'ordre de battre en retraite. On parle entre autres des forces spéciales militaires et des fanatiques et des fous capables de mourir pour une cause. Les fanatiques et les fous sont intéressants, car ils ont rarement l'entraînement et les compétences requises, mais continuent leurs assauts même quand ils se font massacrer.

ABRÉVIATIONS POUR LES CARACTÉRISTIQUES DES FIGURANTS

CON	Constitution
AGI	Agilité
RÉA	Réaction
FOR	Force
VOL	Volonté
LOG	Logique
INT	Intuition
CHA	Charisme
MAG/RES	Magie/Résonance (uniquement indiqué pour les PNJ concernés)
ESS	Essence
SD	Score Défensif
I/DI	Rang d'initiative/Dés d'initiative (leur rang d'initiative de base et le nombre de dés qu'ils lancent pour l'initiative)
PA	Potentiel d'actions (les actions dont ils disposent. MAJ : Actions majeures ; MIN : Actions mineures)
ME	Moniteur d'état (le nombre de cases de leur Moniteur d'état)
Déplacement	Leur vitesse de déplacement (distances pour les actions Se déplacer et Sprinter plus l'augmentation par succès pour le test de Sprinter)
Drain / Technodrain	Réserve de dés pour résister au Drain ou Technodrain

EXEMPLES DE FIGURANTS

Voyons maintenant quelques exemples de figurants qui peuvent vous compliquer la tâche pour gagner vos nuyens. Il y a un exemple pour chaque niveau de Professionnalisme ainsi qu'un ou plusieurs spécialistes avec des compétences particulières de différents rangs dans chaque catégorie pour que le MJ ait des PNJ dotés de compétences magiques ou techniques. N'oubliez pas que la plupart des groupes de PNJ ont un lieutenant dans leurs rangs, il s'agit généralement d'un chef ou du spécialiste.

Les caractéristiques des figurants, 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 lasers avec sans-fil activé ou smartguns) afin que le MJ puisse les utiliser sans avoir besoin de recalculer ces valeurs.

PROFESSIONNALISME 0 : VOYOUS ET CASSEURS

Ce sont des brutes qui se sont imposées par leur stature ou leur colère afin d'intimider les autres pour leur soutirer de l'argent ou les rallier à leur cause. Ils servent à illustrer ces groupes « en colère » qui participent à des manifestations dans le seul but de provoquer des violences. Il peut s'agir de groupes des Humanis ou de membres de TerraFirst ! et, généralement, ils jouent les terreurs jusqu'à ce que quelqu'un ose leur résister. N'importe quel combattant avec un minimum d'expérience, même un decker ayant un peu vécu dans la rue, peut généralement surmonter cette menace.

BRUTE D'HUMANIS

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	2	2	2	2	2	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
2	4/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 1, Combat rapproché 3, Influence 1 (Intimidation +2)
Équipement : commlink (IA 1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 4/–/–/–/–]
Massue [Arme contondante, VD 3E, Scores Offensifs 8/–/–/–/–]

CHAMAN TERRAFIRST ! (MAGIE)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
1	2	3	2	3	2	2	2	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT	DRAIN
1	5/1 (physique) 4/2 (astrale)	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1	5

Compétences : Astral 2, Conjuration 2, Sorcellerie 2
Sorts : Antidote, Déflagration, Flot acide, Soins purificateurs
Équipement : commlink (IA 1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 5/–/–/–/–]

PROFESSIONNALISME 1 : GANGERS ET PETITES FRAPPES

Les Eye-Fivers. Les Rock Lobsters. Les Brain Eaters. Les Red Rovers. Les gangs de rue et les go-gangs sont réputés pour travailler en groupes, mais ce ne sont que des gangers. Ils sont légèrement plus dangereux qu'un groupe d'individus en colère, mais pas tellement plus. Les hommes de mains et les collecteurs de dettes des syndicats du crime ne valent pas mieux. Ils ont une réputation, ils obéissent aux ordres et ils ont des chefs qui exigent d'eux qu'ils réussissent.

COLLECTEUR DE DETTES DE LA MAFIA (AUGMENTÉ)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2 (3)	2	2	2	2	2	2	1	4,9

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	4/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 2, Biotech 1, Combat rapproché 4, Perception 3
Augmentations : armure dermique 2, ossature renforcée (Plastique)
Équipement : commlink (IA 2), vêtements pare-balles (+2)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 3P, Scores Offensifs 4/–/–/–/–]
Massue [Arme contondante, VD 3E, Scores Offensifs : 8/–/–/–/–]
Beretta 201T [Pistolet léger, VD 2P, SA/TA, Scores Offensifs 9/8/6/–/– avec crosse d'épaule détachable]

GO-GANGER EYE-FIVER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	2	2	2	2	2	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
3	4/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 2, Combat rapproché 3, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 1, Pilotage 2
Équipement : commlink (IA 1), veste en cuir du gang (+1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 4/–/–/–/–]
Chaîne de moto [Arme contondante, VD 2E, Scores Offensifs 7/–/–/–/–]
Streetline Special [Pistolet de poche, VD 2P, CC, Scores Offensifs 8/8/–/–/–]

PROFESSIONNALISME 2

Les Ancients. Les Cutters. Les Sons of Sauron. Les Halloweeners. Ce sont des groupes redoutés pour bien plus que quelques actes aléatoires de violence (bon, c'est peut-être aussi un peu pour ça que sont redoutés les Halloweeners). Les magogangs, bien que moins connus, ne sont pas moins craints. Ce sont des organisations et des gangs professionnels qui servent de bras armés à des policlubs un peu plus respectables. Leurs membres ont une meilleure expérience du combat, mais ce ne sont pas des professionnels et ils ont tous un ego et une réputation à défendre qui les poussent à rester dans un combat le plus longtemps possible.

BRUTE DES SONS OF SAURON (MODIFICATEURS DES ORKS APPLIQUÉS)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	2	2	4	2	1	2	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	4/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2, Combat rapproché 4, Influence 5 (Intimidation +2), Perception 3
Équipement : commlink (IA 2), vêtements pare-balles (+2)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 6/–/–/–/–]
Coup de poing américain [Combat à mains nues, VD 3P, Scores Offensifs 10/–/–/–/–]
Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, Scores Offensifs 9/8/6/–/–]

COLLECTEUR DE DONNÉES DES CUTTERS (DECKER)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	2	3	1	4	4	4	1	4,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	7/1 (physique) T+4/3 (RV cold) T+4/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	10 (physique) 9 (matriciel)	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Combat rapproché 2, Électronique 3, Escroquerie 1, Furtivité 1, Piratage 3, Influence 1, Perception 2
Augmentations : cyberjack 1 (IA 1, T/F 4/3, DI +1), yeux cybernétiques (indice 2, avec interface visuelle, caméra, vision nocturne)
Équipement : commlink (IA 3), cyberdeck Erika MCD-6 (IA 1, A/C, 4/3, emplacements de programme 2), cuir de gang (+1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 4/–/–/–/–]
Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, Scores Offensifs 9/2*/–/–/–, * portée max 20 mètres]
Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 2P, SA, Scores Offensifs 11/10/7/–/–, avec crosse pliable détachable, visée laser]

MEMBRE D'UN MAGOGANG (MAGIE)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
2	2	3	2	4	3	3	2	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT	DRAIN
3	6/1 (physique) 6/2 (astrale)	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1	7

Compétences : Astral 3, Combat rapproché 2, Conjuration 2, Perception 2, Sorcellerie 4
Sorts : Agonie, Éclair mana, Invisibilité, Soins, Sphère de feu
Équipement : commlink (IA 1), cuir de gang (+1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 5/–/–/–/–]

PROFESSIONNALISME 3

Les flics des rues et les agents de sécurité corporatistes, ou corpsecs, ont la formation et l'état d'esprit, tout ce qui leur manque c'est un peu plus d'expérience du combat. Une situation qu'ils préfèrent éviter comme la peste comme à peu près tout le monde. Qu'on les appelle dans les rues des pions (Knight Errant) ou des hommes de fer (Lone star), ils font partie des adversaires que les shadowrunners sont amenés à rencontrer assez souvent. Que ce soit un contrôle aléatoire en pleine rue ou un contrôle routier à cause d'une soi-disant panne de votre transpondeur, vous allez les rencontrer et ils ne vont pas se laisser intimider.

PATROUILLEUR DE LA LONE STAR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	3	3	2	3	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	6/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 1, Biotech 1, Combat rapproché 4, Électronique 1, Escroquerie 1, Influence 2, Perception 4, Pilotage 2
Équipement : commlink (IA 3), gilet pare-balles (+3), 2 inhalateurs de jazz (*Réaction +1, I +2, DI +2)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 6/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 9/–/–/–/–]
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, Scores Offensifs 8/8/6/–/–]

RIGGER DE SÉCURITÉ DE MINUTEMAN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	3	4(5)	2	4	4	4	1	4,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	9/1	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, Piratage 4, Plein air 2
Augmentations : amplificateurs de réaction 1, câblage de contrôle 1
Équipement : commlink (IA 4), gilet pare-balles (+3), CCR Horizon Overseer (IA 4, T/F 5/4) [Autosofts : Acuité 2, Évasion 2, Acquisition (AK-47) 2, Manœuvre (Rotodrone) 2], MCT-Nissan Rotodrone (AK-97), 2 Horizon Flying Eye, Chrysler-Nissan Pursuit V, GMC Bulldog
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 7/–/–/–/–]
Bâton téléscopique [Arme contondante, VD 4E, Scores Offensifs 10/–/–/–/–]
Ares Light Fire 70 [Pistolet léger VD 2P, SA, Scores Offensifs 11/8/7/–/–, avec visée laser]
AK-97 (rotodrone) [Fusil d'assaut VD 5P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 4/11/9/7/1]

PROFESSIONNALISME 4 : GANG DU CRIME ORGANISÉ

La Mafia, les Yakuzas, les Triades, les Anneaux de Séoulpa, les Vory et le Koshari ne sont que quelques-unes des organisations criminelles qui existent dans le monde. Elles disposent toutes d'hommes de main, qu'elles n'utilisent plus pour aller casser des genoux, mais pour envoyer des messages violents et mortels. Ces sbires combattent avec acharnement, car ils sont motivés par l'honneur, leur réputation ou parce qu'ils ne veulent pas perdre la face.

SOLDATO DE LA MAFIA

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	2	2	3	2	1	2	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	4/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Biotech 2, Combat rapproché 5, Escroquerie 3, Influence 4 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 1
Équipement : commlink (IA 3), vêtements pare-balles (+2)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 5/–/–/–/–]
Nerf-de-bœuf [Arme contondante, VD 2E, Scores Offensifs 9/–/–/–/–]
Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, Scores Offensifs 9/8/6/–/–]

MAÎTRE DES LAMES YAKUZA (ADEPTE)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	5(6)	4(5)	3	3	2	3	2	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT	DRAIN
6	8/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1	7

Compétences : Astral 2, Athlétisme 4, Combat rapproché 5(6) (Armes tranchantes +2), Furtivité 5, Perception 4, Plein air 2 (Pistage +2)
Pouvoirs : Agilité améliorée 1, Combat rapproché amélioré 1, Perception astrale, Réflexes améliorés 1
Équipement : commlink (IA 4), gilet pare-balles (+3)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 8/–/–/–/–]
Katana [Arme tranchante, VD 4P, Scores Offensifs 13/–/–/–/–]

PROFESSIONNALISME 5 : SWAT CORPORATISTE OU DE LA POLICE

Les groupes comme la SWAT de la Lone Star sont constitués d'éléments bien entraînés qui travaillent en équipe. Ils connaissent des tactiques, les utilisent, analysent celles de leurs adversaires et les runners qui pensent que leur style chaotique est un avantage comprennent rapidement comment ces escouades peuvent remettre de l'ordre dans le chaos.

MAGE DE COMBAT DE LA LONE STAR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	4	2	4	4	4	4	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.	DRAIN
10	8/1 (physique) 8/2 (astrale)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 3 (astral)	10	10/15/+1	8

Compétences : Armes à feu 3, Astral 4, Athlétisme 2, Biotech 2, Combat rapproché 2, Conjuration 4, Électronique 1, Enchantement 2, Furtivité 2, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 1, Sorcellerie 5
Sorts : Armure, Barrière physique, Clairvoyance, Confusion, Déflagration, Détection des ennemis, Détection de la magie, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Lévitation, Lumière, Sens du combat, Soins
Équipement : commlink (IA 4), armure corporelle intégrale avec casque (+7)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 6/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 8/–/–/–/–]
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, Scores Offensifs 9/9/7/–/–, avec visée laser]

OFFICIER DES SWAT DE LA LONE STAR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	3(4)	4(5)	3(4)	4	2	4	3	3

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
14(16)	9/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 3, Biotech 2, Combat rapproché 4 (Armes contondantes +2), Électronique 2, Escroquerie 2, Furtivité 4, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 2, Plein air 2 (Pistage +2)
Augmentations : armure dermique 3, oreilles cybernétiques (indice 2 avec interface sonore, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2), réflexes câblés 1, substituts musculaires 1, yeux cybernétiques (indice2, avec interface visuelle, caméra, smartlink),
Équipement : commlink (IA 4), armure corporelle intégrale avec casque (+7), bouclier anti-émeutes (+2)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 9/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 10/–/–/–/–]
Boucliers anti-émeutes [Unique, VD 4E(e), Scores Offensifs 8/–/–/–/–]
Colt M23 [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA Scores Offensifs 7/10/10/10/3, avec smartgun, munitions explosives]
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3P, SA, Scores Offensifs 11/9/7/–/–, avec smartgun]

DECKER D'INVESTIGATION DE LA LONE STAR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	2	4	5	4	3	3,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
10	7/1 (physique) T+4/3 (RV cold) T+4/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	10 (physique) 10 (matriciel)	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Combat rapproché 2, Électronique 5, Escroquerie 1, Furtivité 2, Influence 2, Perception 5, Piratage 4
Augmentations : cyberjack 3 (IA 3, T/F 6/5, DI +1), yeux cybernétiques (indice 2, avec interface visuelle, caméra, vision nocturne, amplification visuelle)
Équipement : commlink (IA 3), cyberdeck MCT-360 (IA 3, A/C, 6/5, emplacements de programme 6 : Navigateur, Configurateur, Nettoyeur de signal, Toolbox, Décryptage, Exploitation), armure corporelle intégrale avec casque (+7)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 4/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 8/–/–/–/–]
Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 2P, SA, Scores Offensifs 11/10/7/–/–, avec crosse pliable détachable, visée laser]

PROFESSIONNALISME 6

À ce niveau, les choses se corsent sérieusement et vous serez confrontés à des poids lourds comme les groupes d'IHR (Intervention à haut risque) de DocWagon. Entraînés et exposés aux tirs presque tous les jours, ils sont non seulement motivés par la volonté de survivre, mais aussi par le désir d'accomplir leur mission.

OFFICIER D'IHR DOCWAGON

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4(6)	5(7)	4(6)	5	3	4	3	2,24

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
14	11/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Armes exotiques 4 (Lanceurs +2), Athlétisme 4 (Lancer +2), Biotech 4 (Premiers soins +2), Combat rapproché 6, Électronique 2, Furtivité 3, Influence 4 (Intimidation +2), Perception 6, Pilotage 3

Augmentations (alphaware) : armure dermique 3, oreilles cybernétiques (indice 2 avec amplification auditive, amortisseur sonore, interface sonore, filtre sonore sélectif 2), réflexes câblés 2, substituts musculaires 2, yeux cybernétiques (indice2, avec interface visuelle, caméra, smartlink)

Équipement : commlink (IA 4), armure corporelle intégrale avec casque (+7), 6 flash-paks, 2 grenades fumigènes

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 13/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 12/–/–/–/–]
Ares Alpha [Fusil, VD 4P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 6/12/11/9/4, avec smartgun ; lance-grenades sous le canon (Scores Offensifs 6/12/8/4/–)]
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3E, SA, Scores Offensifs 11/9/7/–/–, avec smartgun, munitions gel]
6 grenades incapacitantes (VD 6E, 5E, 4E ; Souffle :15m)
6 flash-paks [VD : Aveuglé III, II, I, Scores Offensifs : 13/12/6/–/– ; Souffle : 10m]
2 grenades fumigènes [VD : –, Scores Offensifs : 13/12/6/–/– ; Souffle : 5m]

RIGGER D'IHR DOCWAGON

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	5(7)	3	5	5	5	3	3,44

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
8	12/2 (physique) 11/2 (RV cold) 11/3 (hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 3 (RV cold) MAJ 1, MIN 4 (RV hot)	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 4, Combat rapproché 2, Électronique 5, Furtivité 5, Ingénierie 6, Perception 5, Pilotage 6 (Appareils aériens +2), Piratage 5, Plein air 4

Augmentations (alphaware) : amplificateur de réaction 2, câblage de contrôle 2, commlink (interne, IA 6), interface sonore, yeux cybernétiques (indice 3 ; avec caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne, smartlink, amplification visuelle)

Équipement : commlink (IA 6), veste pare-balles (+4), biomoniteur, CCR Proteus Poseidon (IA 5, T/F 6/6), [Autosofts : Acuité 4, Évasion 4, Acquisition (AK-47) 3, Manœuvre (Doberman, Rotodrone) 3]

Véhicules et drones : Ares Dragon (avec 4 Ingram Valiant), 2 Cyberspace Designs Quadrotor, 2 Horizon Flying Eye, 2 MCT-Nissan Rotodrone (avec AK-97), 2 GM-Nissan Doberman (avec AK-97)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 10/–/–/–/–]
Électro-gants [Combat rapproché, VD 4E(e), Scores Offensifs 8/–/–/–/–]
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 4P, SA, Scores Offensifs 11/9/7/–/–, avec smartgun, munitions explosives]
AK-97 (sur rotodrone et Doberman) [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 4/11/9/7/1]
Ingram Valiant (sur Dragon) [Mitrailleuse, VD 4P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 1/10/11/6/2, système pneumatique]

INGÉNIEUR DE SOUTIEN D'IHR DOCWAGON (LIEUTENANT, TECHNOMANCIEN)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	RES	ESS
2	2	4	2	5	5	5	4	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.	TECHNO.
6	9/1 (physique) 5+T/3 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV hot)	11	10/ 15/ +1	10

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Biotech 3, Combat rapproché 3, Électronique 6, Escroquerie 4, Furtivité 4, Influence 2, Ingénierie 3, Perception 5, Pilotage 6, Piratage 6, Plein air 3 (Pistage +2), Technomancie 5

Formes complexes : Dispersion d'Attaque, Dispersion de Firewall, Esprit machine, Indic, Infusion d'Attaque, Infusion de Firewall, Pic de Résonance, Suture, Tempête d'impulsions

Équipement : commlink (IA 4), veste pare-balles (+4)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 6/–/–/–/–]
Électro-gants [Combat rapproché, VD 4E(e), Scores Offensifs 7/–/–/–/–]
Colt Government 2076 [Pistolet lourd, VD 3E, SA, Scores Offensifs 11/9/7/–/– ; avec visée laser, munitions gel]

PROFESSIONNALISME 7 : AGENT DE SÉCURITÉ CORPORATISTE D'ÉLITE

Pour devenir membre d'une escouade de sécurité corporatiste d'élite comme les Samouraïs rouges ou les Séraphins, vous devez être entraîné, discipliné et placer la loyauté envers votre corporation au-dessus de tout le reste, même votre propre vie.

SAMOURAÏ ROUGE DE RENRAKU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	5(8)	5(7)	4(7)	4	4	5	4	2,05

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
16	12/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 7, Athlétisme 6 (Lancer +2), Biotech 3, Combat rapproché 6 (Armes tranchantes +2), Électronique 3, Furtivité 5, Influence 4, Perception 6, Pilotage 3, Plein air 5

Augmentations : amplificateur synaptique 2, filtre antalgique, oreilles cybernétiques (deltaware, indice 2 avec amortisseur sonore, interface sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2), orthoderme 4, producteurs de plaquettes, renforcement musculaire 3, tonifiant musculaire 3, yeux cybernétiques (deltaware, indice 3 avec caméra, interface visuelle, vision nocturne, smartlink, amplification visuelle)

Équipement : commlink (IA 6), armure corporelle intégrale avec casque (+7)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 3E, Scores Offensifs 14/–/–/–/–]
Katana [Arme tranchante, VD 5P, Scores Offensifs 17/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 2P, SA/TR, Scores Offensifs 14/14/12/–/–, avec smartgun, munitions APDS]
SCK Model 100 [Mitraillette, VD 4P, SA/TR, Scores Offensifs 12/12/9/–/–, avec smartgun, crosse pliable, munitions explosives]

ANGE VENGEUR DES SÉRAPHINS (ADEPTE)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
6	5(7)	5(8)	5	5	4	5	4	8	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT	DRAIN
10	13/4	MAJ 1, MIN 5	13	10/15/+1	8

Compétences : Armes à feu 7 (Mitraillettes +2), Astral 5, Athlétisme 8, Biotech 3, Combat rapproché 8, Électronique 3, Escroquerie 6, Furtivité 6, Influence 5, Perception 7, Pilotage 4, Plein air 6
Pouvoirs d'adepte : Agilité améliorée 2, Contrôle corporel, Contrôle vocal, Perception améliorée, Réflexes améliorés 3, Sens du combat 2
Grade d'initié : 2
Métamagies : Camouflage, Signature modulable
Équipement : commlink (IA 6), veste pare-balles (+4)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 13/–/–/–/–]
Bâton téléscopique [Arme contondante, VD 4E, Scores Offensifs 13/–/–/–/–]
Ares Light Fire 75 [Pistolet léger VD 3P, SA, Scores Offensifs 11/8/7/–/– avec silencieux sur le canon, visée laser, munitions explosives]
FN P93 Praetor [Mitraillette, VD 4P, SA/TR, Scores Offensifs 10/13/8/–/– avec crosse rigide, visée laser, lampe torche, silencieux]

PROFESSIONNALISME 8 : FORCES SPÉCIALES

Ce sont les adversaires d'élite qui peuvent provoquer votre mort en un clin d'œil. Ces individus sont des infiltrateurs et des assassins spécialisés dans les frappes chirurgicales. Certains des groupes d'intervention spéciaux des gouvernements comme les Navy SEALS, la Force Reconnaissance des marines ou les Spetsnaz en font partie.

COMMANDO EN CONTRE-ÉLECTRONIQUE DES SEAL TEAM 6 (DECKER)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	6(10)	4	5	6	6	5	0,24

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
11	16/3 (physique) T+6/4 (RV cold) T+6/5 (RV hot)	MAJ 1, MIN 4 (physique) MAJ 1, MIN 6 (RV cold) MAJ 1, MIN 6 (RV hot)	11 (physique) 11 (matriciel)	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 4, Biotech 3, Combat rapproché 6, Électronique 8, Furtivité 5, Ingénierie 4, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 8, Pilotage 5, Piratage 8, Plein air 3
Augmentations : amplificateur de réaction 2, armure dermique 2, cyberjack 5 (alphaware, T/F 8/7, DI +2), oreilles cybernétiques (alphaware, indice 3 avec amplification auditive, amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 2, interface sonore, reconnaissance spatiale), réflexes câblés 2, yeux cybernétiques (alphaware, indice 3 avec caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne, smartlink, amplification visuelle)
Équipement : commlink (IA 6), veste pare-balles (+4), casque (+1), cyberdeck Shiawase Cyber-6 (IA 5, A 8, C 7, emplacements de programme 10, Navigateur, Configurateur, Nettoyeur de signal, Toolbox, Biofeedback, Exploitation, Furtivité, Fork, Armure)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 14/–/–/–/–]
Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, Scores Offensifs 12/2*/–/–/–, * portée max 20 mètres]
Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd, VD 3P(fl), SA/TR, Scores Offensifs 14/10/8/–/–, avec silencieux, smartgun]
Ingram Smartgun XI [Mitraillette, VD 3P, SA/TR, Scores Offensifs 13/11/8/–/–, avec smartgun, système pneumatique, silencieux]

SOLDAT DE LA FORCE D'INTERVENTION SPÉCIALE DU CORPS DES MARINES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
6	5(8)	6(9)	5(8)	4	3	6	4	1,1

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
15	15/4	MAJ 1, MIN 5	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 8, Athlétisme 8, Biotech 4, Combat rapproché 8, Électronique 3, Furtivité 7, Influence 4 (Intimidation +2), Ingénierie 2, Perception 8, Pilotage 4, Plein air 4 (Pistage +2)
Augmentations : (tout en betaware) armure dermique 4, oreilles cybernétiques (indice 3 avec amplification auditive, amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 2, interface sonore, reconnaissance spatiale), substituts musculaires 3, réflexes câblés 3, yeux cybernétiques (indice 4, avec caméra, interface visuelle, compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique, amplification visuelle)
Équipement : commlink (IA 6), veste pare-balles (+4), casque (+1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 3E, Scores Offensifs 17/–/–/–/–]
Couteau de combat [Arme tranchante, VD 4P, Scores Offensifs 16/2*/–/–/–, * portée max 20 mètres]
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 3E, SA, Scores Offensifs 11/9/7/–/–, avec smartlink, munitions gel]
Colt M23 [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA Scores Offensifs 7/10/10/10/3, avec munitions explosives, lampe torche, smartgun, silencieux]

PROFESSIONNALISME 9 : FORCES SPÉCIALES DE PREMIER ORDRE

Plus les escouades sont petites, plus leurs membres sont fanatisés, car ils savent que leur mort signifie qu'ils devront être remplacés et il n'est pas facile de remplacer des membres des Ghosts de Tír, de la Delta Force ou des Blood Daggers d'Aztechnology. Nous approchons du sommet de la chaîne alimentaire et ces individus n'abandonnent pas facilement ; en fait, la plupart ne renoncent jamais.

GHOST DE TÍR (MODIFICATEURS DES ELFES APPLIQUÉS)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	7(11)	6(8)	5(7)	6	4	6	6	1,2

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	14/3	MAJ 1, MIN 4	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 9(10), Armes exotiques 6 (Lanceurs +2), Athlétisme 7(8) (Lancer +2), Biotech 4 (Premiers soins +2), Combat rapproché 7(8) (Armes tranchantes +2), Électronique 4, Escroquerie 4, Furtivité 7, Influence 7 (Intimidation +2), Perception 7, Pilotage 5, Plein air 6 (Pistage +2)
Augmentations : amplificateur synaptique 2, filtre antalgique, fixateur de réflexes (Athlétisme), fixateur de réflexes (Combat rapproché), fixateur de réflexes (Armes à feu), pompe à adrénaline 2 (FOR, AGI, RÉA, VOL +2 pendant 2D6 rounds), producteurs de plaquettes, régulateur de sommeil, renforcement musculaire 2, smartlink, tonifiant musculaire 4
Équipement : commlink (IA 4), manteau renforcé (+3)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 3E, Scores Offensifs 15/–/–/–/–]
Épée [Arme tranchante, VD 4P, Scores Offensifs 16/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 6E(e), Scores Offensifs 13/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, Scores Offensifs 12/12/10/–/–, avec smartgun]
Yamaha Raiden [Fusil, VD 3P, SA/TR/TA Scores Offensifs 8/15/14/11/6, avec silencieux, smartgun, APDS]
Lance-grenades sous le canon [Lanceur, VD selon grenade, CC, Scores Offensifs 6/13/9/3/–, smartgun]
4 Grenades à fragmentation (VD : 8P, 7P, 5P ; Souffle 20m)
4 Grenades incapacitantes (VD : 6E, 5E, 4E ; Souffle15m)
Shotgun sous le canon [Shotgun, VD 4P, CC/SA, 9/11/10/–/–, smartgun]

RIGGER LOGISTIQUE ET SUPPORT DE LA DELTA FORCE (DELTA "LOSER")

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4(6)	4	6(9)	5	5	6	6	5	0,84

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
10	15/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 7, Athlétisme 4, Biotech 4, Combat rapproché 6, Électronique 9, Furtivité 7, Ingénierie 8, Influence 4 (Intimidation +2), Perception 7, Pilotage 8 (Appareils aériens +2), Piratage 9, Plein air 6 (Pistage +2)

Augmentations (alphaware) : amplificateur de réaction 2, câblage de contrôle 3, commlink (interne, IA 7), interface sonore, ossature renforcée (aluminium), réflexes câblés 1, réservoir d'air interne 2, yeux cybernétiques (indice 3 ; avec caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne, smartlink, amplification visuelle)

Équipement : commlink (IA 7), veste pare-balles (+4), CCR Ares Red Dog Series (IA 6, T/F 7/7) [Autosofts : Acuité 5, Évasion 5, Acquisition (AK-47, M202) 5, Furtivité (Drones de petite taille) 5, Manœuvre (Rotodrone) 4]

Véhicules et drones : Ares Dragon (avec 4 Ingram Valiant), Cyberspace Designs Dalmatian, 4 Cyberspace Designs Quadrotor, 2 Horizon Flying Eye, 2 Lockheed Optic-X2, MCT-Nissan Rotodrone (avec 2 AK-97), 4 Sikorsky-Bell Microskimmer, Steel Lynx drone (avec Stoner-Ares M202)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 4P, Scores Offensifs 14/–/–/–/–]
Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, Scores Offensifs 13/2*/–/–/–, * portée max 20 mètres]
Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 4P, SA, Scores Offensifs 11/9/7/–/–, avec smartgun, munitions explosives]
AK-97 (sur rotodrone) [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 4/11/9/7/1]
Ingram Valiant (sur Dragon) [Mitrailleuse, VD 4P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 3/12/13/8/4, système pneumatique]
Stoner-Ares M202 (sur Steel Lynx) [Mitrailleuse, VD 5P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 1/10/11/7/6]

PROFESSIONNALISME 10 : ÉLITE DES FORCES SPÉCIALES

Généralement il suffit d'un de ces types pour régler la plupart des problèmes, mais ils opèrent toujours en équipe. Au sommet de la hiérarchie, on trouve des groupes comme les Wildcats sioux. Considérés comme les meilleurs soldats du monde, ils combinent un entraînement intensif avec une loyauté sans faille, une discipline de fer et une pure folie pour constituer le groupe de combat le plus redouté de la planète.

SPÉCIALISTE DU COMBAT DES WILDCATS SIOUX

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5(7)	6(10)	5(9)	5(9)	5	4	6	5	0,75

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
16	15/5	MAJ 1, MIN 6	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 8 (Fusils automatiques +2), Athlétisme 7 (Lancer +2), Biotech 6 (Premiers soins +2), Combat rapproché 8 (Armes tranchantes +2), Électronique 4, Escroquerie 4, Furtivité 8, Influence 6 (Intimidation +2), Ingénierie 4, Perception 7, Pilotage 5, Plein air 8 (Pistage +2),

Augmentations : (tout en deltaware) armure dermique 4, oreilles cybernétiques (indice 5, avec amplification auditive, amélioration d'équilibre, amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 6, interface sonore, reconnaissance spatiale), ossature renforcée (Titane), réflexes câblés 4, substituts musculaires 4, yeux cybernétiques (indice 5, avec caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne, vision thermographique, amplification visuelle, zoom)

Équipement : commlink (IA 8), veste pare-balles (+4), casque (+1)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 5P, Scores Offensifs 18/–/–/–/–]
Électro-gants [Unique, VD 5E(e), Score Offensif 14/–/–/–/–]
Couteau de combat [Arme tranchante, VD 4P, Scores Offensifs 17/2*/–/–/–, * portée max 20 mètres]
6 couteaux de lancer [Armes de jet, VD 3P, Scores Offensifs 10/9/3/–/–]
Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, Scores Offensifs 11/10/7/–/–, avec visée laser]
FN HAR [Rifle, VD 5P, SA/TR/TA Scores Offensifs 4/12/11/7/3, avec visée laser]
4 Grenades explosives (VD : 9P, 6P, 3P, Scores Offensifs 18/17/11–/– ; Souffle 15m)
4 Grenades à fragmentation (VD : 8P, 7P, 5P, Scores Offensifs 18/17/11–/– ; Souffle 20m),
4 Grenades incapacitantes (VD : 6E, 5E, 4E, Scores Offensifs 18/17/11–/– ; Souffle15m),
2 flash-paks [VD : Aveuglé III, II, I, Scores Offensifs : 13/12/6/–/– ; Souffle : 10m]

CHAMAN DE SOUTIEN DES WILDCATS SIOUX

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
5	6	6	4	6	4	6	6	10	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.	DRAIN
9	12/1 (physique) 10/2 (astrale)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 3 (astrale)	11	10/15/+1	12

Compétences : Armes à feu 8, Astral 8, Athlétisme 8, Biotech 6 (Premiers soins +2), Combat rapproché 7 (Armes contondantes +2, Armes tranchantes +3), Conjuration 8 (Feu +3), Enchantement 6, Escroquerie 6, Furtivité 8, Influence 8 (Intimidation +3), Perception 8, Pilotage 3, Plein air 6 (Pistage +3), Sorcellerie 9 (sorts de combat +2)

Sorts : Agonie, Analyse de la magie, Animation du bois, Animation du métal, Animation de la pierre, Armure, Barrière mana, Barrière physique, Confusion supérieure, Déflagration, Détection des ennemis, Détection de la vie, Foudre, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Invisibilité supérieure, Lévitation, Lumière, Modeler la pierre, Overclock, Sens du combat, Silence supérieur, Soins, Sphère étourdissante, Sphère de foudre, Ténèbres, Tonnerre

Grade d'initié : 4

Métamagies : Activation, Camouflage, Concentration, Façonnage de sorts

Équipement : veste pare-balles (+4), commlink (IA 8)

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 10/–/–/–/–]
Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, Scores Offensifs 12/2*/–/–/–, * portée max 20 mètres]
2 couteaux de lancer [Armes de jet, VD 2P, Scores Offensifs 10/9/3/–/–]
Mossberg CMDT [Shotgun, VD 4P, SA/TR, Scores Offensifs 5/12/8/–/–, avec visée laser]
Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 4P, SA, Scores Offensifs 8/11/8/–/–]

PERSONNAGES NOTABLES

Les figurants, même les plus coriaces et quel que soit leur Professionnalisme, sont prévus pour être ni plus ni moins que de la chair à canon. Les personnages notables sont différents. Ils ont un nom et des objectifs. Ils utilisent les figurants pour accomplir leurs projets et les envoient contre les PJ. Les personnages notables font évoluer l'intrigue et ce sont eux qui rendent intéressant l'univers des Ombres. Il peut s'agir d'un cadre corporatiste qui en veut aux runners pour avoir fait échouer sa dernière promotion au cours de leur dernière mission, un séide d'une mafia locale qui a perdu sa bien-aimée quand les runners ont tiré dans un restaurant pour « envoyer un message » ou même le propriétaire d'une boutique du coin qui n'apprécie pas ce que font les runners et essaie de les faire capturer sans les attaquer directement.

CONCEVOIR DES PERSONNAGES NOTABLES

Les personnages notables ne se limitent pas à des caractéristiques et à des équipements. Ils doivent être aussi réels et bien conçus que les personnages. Ils doivent avoir une histoire, une motivation et peut-être quelques squelettes dans leur placard. Cela peut nécessiter d'utiliser les règles complètes du chapitre **Création de personnage** (p. 58) et de les renforcer avec du Karma. Ainsi, vous pouvez concevoir des personnages notables avec une expérience comparable à celle des PJ. Les personnages notables peuvent être classifiés en quatre catégories : inférieure, égale, supérieure ou surhumaine.

Inférieure : ces personnages notables ne peuvent rivaliser avec les PJ, mais ils peuvent être à l'origine d'histoires, de défis moraux ou être « l'ami d'un ami, » une situation plus délicate à gérer. Le problème « l'ami d'un ami » est la présentation classique d'un adversaire plus faible. Les actions des PJ déterminent si cet « ami d'un ami » devient un allié, quand ils aident son ami plus faible, ou un ennemi, quand ils s'en prennent à lui.

Égale : aussi puissants que les PJ, ces adversaires peuvent être des shadowrunners, des cadres supérieurs, des agents du gouvernement et des hommes de main d'un syndicat. Ils font évoluer l'histoire en étant un défi constant pour les runners. Ils ont généralement une équipe qui les soutient, tout comme les runners.

Supérieure : cette catégorie rassemble des personnages très dangereux pour un seul PJ, mais que les runners peuvent vaincre en travaillant ensemble. Pour concevoir un adversaire de catégorie supérieure, on ne se préoccupe pas de la limitation en équipements au cours de la création de personnage (voir p. 69) ; il peut posséder du matériel dernier cri.

Surhumaine : vous avez tué son chien et maintenant il vous en veut personnellement. Oui, ces types sont comme ça. Ils peuvent raisonnablement balayer toute votre équipe et, pour les vaincre, il va vous falloir vous montrer très malin. Ou avoir beaucoup de chance. Vraiment beaucoup de chance. Certainement pas limités en équipement à la création de personnage, ces adversaires peuvent avoir du matériel dont rêvent les runners et qui risque de leur être fatal.

Les personnages notables sont créés avec la table Priorités (p. 67) avec quelques modifications en fonction de leur catégorie. Pour les personnages notables de catégorie inférieure, on utilise toujours la priorité inférieure pour chaque choix. Par exemple, si pour un personnage notable de catégorie inférieure vous choisissez la Priorité A pour les Ressources, vous n'obtenez que les Ressources de la Priorité B. La seule exception est la Priorité E qui ne peut être inférieure aussi ils auront deux Priorités de cette rangée.

Les personnages notables de catégorie égale sont conçus comme les runners y compris en ce qui concerne le Karma de personnalisation avec du Karma supplémentaire pour être à égalité avec les PJ. Les personnages notables de catégorie supérieure doivent avoir de 50 à 100 % de Karma en plus que le total de Karma des PJ. Les personnages notables de catégorie surhumaine doivent avoir un total de Karma largement supérieur à celui des PJ.

Une fois créés, les personnages notables doivent évoluer. Quand les personnages gagnent du Karma, ils en gagnent aussi pour qu'ils demeurent un véritable défi.

ATOUT

Un personnage notable a son propre attribut Atout et gagne ses points indépendamment de ceux des figurants ou de n'importe quel autre personnage. Puisque ce sont tous des PNJ contrôlés par le MJ, les figurants loyaux à un personnage notable peuvent utiliser leur Atout en faveur de leur mentor/patron/maître/ami. C'est une manière élégante de dire que le personnage notable peut puiser dans la réserve d'Atout déterminée par le Professionnalisme des figurants. Il est cependant limité à la fréquence et au nombre de points d'Atout qu'il peut dépenser comme cela est défini dans les règles sur l'Atout (p. 49) ; par contre, il dispose d'une importante réserve de points pour lui permettre de contrer les tentatives de PJ pour le vaincre.

Enfin, il y a un dernier point à souligner au sujet de l'Atout et des personnages notables, c'est son utilisation avec la règle Trompe-la-mort (p. 52). On ne peut pas toujours se fier aux jets de dés pour permettre à un personnage majeur de rester en vie dans un récit avec de redoutables shadowrunners. Un mauvais jet de dés et soudain cette campagne que vous avez conçue autour de ce PNJ est en train de capoter, car le samouraï des rues a eu une chance insolente contrairement à vous. Dans certains cas, le MJ a droit d'utiliser la règle de Trompe-la-mort et de brûler un point d'Atout du personnage notable pour qu'il reste en vie. Pour souligner le succès des PJ, le maximum de l'attribut Atout du personnage notable est réduit d'un point, ce qui est une réduction durable de ses capacités grâce aux compétences des runners.

CRÉATURES

La plupart des monstres que vous rencontrez dans le Sixième Monde sont d'autres humains et métahumains, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils soient le seul danger auquel vous serez confronté. Tout environnement, du désert le plus aride aux régions les plus froides en passant par les jungles les plus denses, abrite une faune qui peut rendre la vie des shadowrunners un peu plus palpitante. Certaines de ces créatures sont des animaux qui existent depuis des siècles tandis que d'autres ont été déformés par l'Éveil et ont développé des capacités et des traits nouveaux et inquiétants.

Vous pouvez traiter les créatures sauvages comme figurants de Professionnalisme 3, 4 pour les prédatrices. Les créatures dressées ont généralement le Professionnalisme des PNJ qu'elles côtoient. Enfin, les créatures ayant le pouvoir Conscience sont généralement des figurants au Professionnalisme à la discrétion du MJ, quand elles ne sont pas des Personnages notables (qui a dit dragons ?).

CRÉATURES ORDINAIRES

La majorité de la faune terrestre n'a pas été affectée par l'Éveil, mais a subi la pollution généralisée, la chasse excessive, la destruction de leur habitat et le mépris des métahumains pour tout ce qui ne rapporte pas d'argent. Vous trouverez ci-après les caractéristiques de quelques créatures normales et communes qu'un shadowrunner peut croiser lors d'une nuit noire.

CHEVAL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
8	2	3	7	2	2	4	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
9	7/1	MAJ 1, MIN 2	12	10/20/+4

Compétences : Athlétisme 7, Combat rapproché 1, Perception 3
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 1, Sens accrus (ouïe)
Attaque : Sabots : VD 3E, Scores Offensifs 10/–/–/–/–

CHIEN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	2	3	2	2	2	3	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	6/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/20/+3

Compétences : Athlétisme 5, Combat rapproché 4, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 5 (Olfactive +2), Plein air 6
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 1, Sens accrus (ouïe, odorat)
Attaque : Griffes/Crocs : VD 2P, Scores Offensifs 5/–/–/–/–

GRAND FÉLIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	5	4	4	1	1	4	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	8/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/25/+2

Compétences : Athlétisme 6, Combat rapproché 7, Furtivité 6, Influence 4 (Intimidation +2), Perception 5 (Visuelle +2), Plein air 4
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 2, Sens accrus (vision nocturne, odorat)
Attaque : Griffes/Crocs : VD 3P, Scores Offensifs 8/–/–/–/–

LOUP

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	3	5	4	2	2	4	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	9/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/20/+3

Compétences : Athlétisme 5, Combat rapproché 4, Furtivité 5, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 5 (Olfactive +2), Plein air 6
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 2, Sens accrus (ouïe, odorat)
Attaque : Griffes/Crocs : VD 2P, Scores Offensifs 9/–/–/–/–

REQUIN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	3	5	5	2	1	4	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
11	9/1	MAJ 1, MIN 2	11	5/30/+3 (nage)

Compétences : Athlétisme 6 (Natation +2), Combat rapproché 8, Influence 5 (Intimidation +2), Perception 6 (Olfactive +2)
Pouvoirs : Arme naturelle, Sens accrus (odorat), Armure renforcée 6
Attaque : Crocs : VD 4P, Scores Offensifs 10/–/–/–/–

CRÉATURES ÉVEILLÉES

BARGHEST

Le barghest est une métaespèce issue du mastiff anglais. Il mesure environ 85 cm au garrot et pèse approximativement 90 kg. Sa fourrure courte et soyeuse, soit blanche, soit noire, est aplatie sur son corps massif et musclé, donnant l'illusion d'une peau dépourvue de poils. Des épines acérées forment des protubérances le long de son échine. Ses yeux rougeoient, et ses dents brillent légèrement dans le noir à cause de bactéries luminescentes présentes dans sa salive. Pendant la saison de reproduction, il chasse seul ou accompagné de sa femelle. Le reste du temps, il se joint à des meutes d'une douzaine d'individus ou plus. Un certain nombre de corporations ont tenté d'utiliser le barghest comme animal de garde, avec des résultats mitigés surtout pour l'utilisation du hurlement.

Habitat naturel/Zones géographiques : les zones urbaines d'Amérique du Nord et d'Europe du Nord, en particulier les îles britanniques. Le barghest est également apparu en Australie, à Hong Kong, et à Nairobi, à peu près partout où s'est étendu l'Empire britannique.

BARGHEST

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
7	4	5	5	3	2	5	5	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
11	10/2	MAJ 1, MIN 3	12	10/20/+3

Compétences : Astral 4, Athlétisme 5, Combat rapproché 8, Influence 5 (Intimidation +2), Perception 6, Plein air 6
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 4, Hurlement paralysant, Immunité (Hurlement du Barghest), Nature duale, Peur, Sens accrus (ouïe, odorat, sonar)
Attaque : Griffes/Crocs : VD 3P, Scores Offensifs 10/–/–/–/–

BASILIC

Le basilic est une métaespèce du dragon de Komodo, qui mesure environ 2,50 m de long, de son museau au bout de sa queue, pour un poids d'une centaine de kilos. Sa taille au garrot est d'une cinquantaine de centimètres. Il est relativement plus large que son cousin ordinaire et toute la longueur de son dos est parcourue d'épines en « éventail » dont les plus grandes mesurent une trentaine de centimètres. Ses écailles sont robustes et épaisses. Elles sont généralement de couleur noire et jaune brillant, et son museau ainsi que le bout de sa queue sont noirs. Sa gueule est garnie de crocs tranchants et taillés en dents de scie qui repoussent dès qu'il les perd. Sans surprise, c'est un carnivore très agressif, qui se nourrit typiquement de poissons et de petits mammifères. Cependant, il se goinfre joyeusement de tout ce qu'il peut attraper, y compris des métahumains.

Extrêmement territorial, il est relativement facile à entraîner et est largement utilisé comme animal de garde par un grand nombre de mégacorpos du Sixième Monde. On ne peut généralement pas l'empêcher de dévorer ce qu'il tue.

Habitat naturel/Zones géographiques : natif de l'Indonésie, on le trouve aujourd'hui dans les régions boisées au climat tempéré ou tropical sur l'ensemble du globe, à cause de spécimens qui ont échappé aux corpos voulant en faire des animaux domestiques. Ce sont de remarquables nageurs, aussi leurs tanières naturelles sont toujours proches de l'eau vive.

BASILIC

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
6	2	3	6	4	1	3	1	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
13	6/1	MAJ 1, MIN 2	11	5/10/+1 (10/20/+2 en nageant)

Compétences : Athlétisme 5 (Natation +2), Combat rapproché 6, Furtivité 3, Perception 4
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 7, Pétrification
Faiblesses : Vulnérabilité (son propre regard)
Attaque : Griffes/Crocs : VD 3P, Scores Offensifs 9/–/–/–/–

CERBÈRE

Comme on dit, trois têtes valent mieux qu'une. Le cerbère est facilement reconnaissable à ses trois têtes de chien, à sa taille de 1,20 mètre au garrot et à son poids qui en moyenne est supérieur à 110 kilos. C'est un chasseur féroce capable d'attaquer avec ses trois têtes à la fois, augmentant ainsi ses chances que l'une d'elles saisisse sa proie ou la morde gravement. Une proie intelligente a tout intérêt à fuir.

Le cerbère est réputé pour traquer ses cibles sur de très longues distances dès qu'il est sur leur piste. Cette longue chasse est facilitée par la capacité surnaturelle de la créature de se déplacer rapidement et sans entrave sur n'importe quel type de terrain.

Quelques créatures captives ont été dressées et utilisées sur des sites corporatistes. Le fait que le cerbère ne puisse se résoudre à abandonner sa proie une fois qu'il l'a choisie rend son contrôle difficile, mais certaines compagnies de sécurité l'utilisent pour traquer des runners qui ont volé des données de valeur ; dès que les cerbères dressés captent l'odeur des fugitifs, on active leur collier de localisation avant de les lâcher.

Habitat naturel/Zones géographiques : régions boisées et montagneuses, particulièrement des îles grecques. On trouve également des cerbères en Amérique du Nord, en Europe et en Asie dans des endroits où des compagnies de sécurité les ont emmenés sans être capables de les contrôler.

CERBÈRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
6	4	5	6	4	2	6	3	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
12	11/2	MAJ 1, MIN 3	15	10/25/+3

Compétences : Athlétisme 6, Combat rapproché 9, Influence 5 (Intimidation +2), Perception 6, Plein air 8
Pouvoirs/Traits : Arme naturelle, Armure 6, Dissimulation (personnelle), Immunité (froid, Feu), Mouvement (personnelle), Peur, Recherche, Robuste 4, Salive corrosive, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat, vision thermographique)
Attaque : Griffes/Crocs : VD 4P, Scores Offensifs 11/–/–/–/–

CHIEN DE L'ENFER

Le chien de l'enfer est la version Éveillée du berger allemand ; il mesure 90 cm au garrot et pèse environ 70 kg. Sa fourrure est aussi noire que le charbon, et ses yeux sont bordés de rouge. C'est un prédateur qui chasse en meute de quatre à sept individus s'attaquant à des proies de taille variée, allant du petit gibier au cerf. Il peut aussi être charognard si la situation l'exige. Si sa meute est suffisamment importante, elle n'hésitera pas à s'attaquer à des animaux plus gros, ou parfois même à des métahumains. C'est un animal de sécurité très apprécié, en particulier pour les installations isolées dans les zones rurales où le feu à moins de chances de se propager.

Habitat naturel/Zones géographiques : essentiellement les zones boisées d'Amérique du Nord, mais également partout où on trouve des chiens domestiques.

CHIEN DE L'ENFER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
6	4	5	4	3	2	4	3	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
10	9/2	MAJ 1, MIN 3	11	10/20/+4

Compétences : Astral 5, Athlétisme 7, Combat rapproché 4, Furtivité 5, Influence 4 (Intimidation +2), Perception 3, Plein air 5
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 4, Attaque élémentaire (Feu), Immunité (feu), Nature duale, Peur, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat)
Attaque : Crocs : VD 3P, Scores Offensifs 9/–/–/–/–

COCATRIX

Métaespèce issue du poulet, le cocatrix ressemble à un émeu avec une tête de poulet et une longue queue bleue. Mesurant 2 m de haut et pesant approximativement 45 kg, le cocatrix a de longues pattes bleues, un plumage jaune, une crête rouge vif ainsi qu'un bec cornu et tranchant. C'est un prédateur carnivore qui chasse souvent en meute. Il chasse en poursuivant sa proie, en sautant dans les airs et en attaquant avec sa queue pour la paralyser avant de la mettre en pièce et de s'en repaître. Il n'est pas du tout difficile pour son alimentation et s'attaque à toute créature pas plus grande qu'un ork s'il estime qu'elle peut être savoureuse.

Le cocatrix est une créature de sécurité appréciée par de nombreuses corpos. Les spécimens utilisés pour la sécurité éclosent typiquement auprès de leur maître, envers lesquels ils deviennent alors naturellement extrêmement protecteurs.

Habitat naturel/Zones géographiques : originaire des prairies et maquis de l'Europe de l'Ouest, on trouve actuellement le cocatrix un peu partout dans le monde, dans des environnements variés.

COCATRIX

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	3	3	3	1	2	1	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	5/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/25/+2

Compétences : Athlétisme 7, Combat rapproché 7, Furtivité 5, Perception 3
Pouvoirs : Armure 1, Arme naturelle, Immunité (son propre toucher), Toucher paralysant (queue)
Attaque : Griffes : VD 2P, Scores Offensifs 6/–/–/–/–

GOULE

Métahumain infecté par le VVHMH type 3 (parfois appelé la souche Krieger, du nom du virologue qui l'a identifiée), la goule est considérée comme une des expressions les plus faibles du virus et la plus pitoyable. La transformation, qui peut prendre des jours, est horriblement douloureuse. Nombreux sont ceux que la souffrance pousse à la folie ; ils deviennent alors féroces et chassent en meute dans les secteurs abandonnés des barrens et des souterrains urbains. Bien que ceux qui conservent leur santé mentale puissent essayer de contrôler les goules les plus sauvages, trop souvent ces créatures restent libres de chercher la nourriture dont elles ont besoin : de la chair métahumaine.

La transformation physique est extrême ; la peau prend une teinte grisâtre et une texture rugueuse, les doigts s'allongent et les ongles se transforment en griffes noires et tranchantes. Les dents deviennent également plus longues et pointues. Leurs yeux se couvrent d'une fine pellicule blanche qui les rend aveugles sans remplacement cybernétique, ce qui les force à utiliser leur vision astrale et leur odorat développé pour percevoir leur environnement.

De tous les Infectés, ce sont les goules les plus nombreuses, la souche Krieger étant la plus virulente et la plus infectieuse et se transmettant par les fluides corporels comme la salive et le sang. Elles sont aussi les plus représentées dans la société par l'intermédiaire de la Ghoul Liberation League (Ligue de libération des goules) jusqu'à la nation africaine d'Asamando, une terre dirigée par des goules et alimentée par des trafics de métahumains. Pendant une brève période, le Décret Spécial 162 des UCAS a accordé aux goules des droits comme pour les métahumains, mais il a été révoqué assez rapidement. Les goules les plus violentes et les plus aigries peuvent trouver un emploi et une communauté dans le gang de goules 162 ou travailler pour les trafiquants d'organe du Tamanous.

Habitat naturel/Zones géographiques : partout dans le monde ; là où l'on peut manger de la chair métahumaine !

GOULE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
6	2	4	5	4	1	3	1	1	5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7 + armure portée	7/1	MAJ 1, MIN 2	13/10	12/18/+1

Compétences : Astral 5, Athlétisme 4, Combat rapproché 7, Furtivité 6, Perception 5
Pouvoirs/Traits : Arme naturelle, Armure 1, Conscience, Nature duale, Robuste 2, Sens accrus (ouïe, odorat)
Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Modérée), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Sens réduit (aveugle)
Attaque : Crocs [VD 4P, Scores Offensifs 9/–/–/–/–]
Griffes [VD 3P, Scores Offensifs 9/–/–/–/–]
Notes : ces caractéristiques sont celles d'une goule issue d'un humain moyen ayant conservé l'essentiel de ses capacités intellectuelles. Pour les autres métaespèces, on utilise la Table d'Ajustement des métahumains (p. 243) pour recalculer les Moniteurs d'état de la goule. Certaines goules peuvent être des adeptes, des magiciens ou des adeptes mystiques. D'autres peuvent être sauvages et leurs attributs physiques sont augmentés de 1 point tandis que leurs attributs mentaux sont réduits de 1 point.

RAT DU DIABLE / RAT DÉMON / RAT D'INFORTUNE

Le rat du diable est complètement dépourvu de poils et mesure environ un mètre de long, queue comprise. Un spécimen standard pèse de 3 à 4 kg. Le rat démon est une sous-espèce dont la taille est une fois et demie celle du rat du diable pour le double de son poids ; le rat d'infortune, une autre sous-espèce, a une taille ne dépassant pas les deux tiers de celle du rat du diable et il pèse le même poids. Le rat du diable est un animal nocturne qui chasse en meutes d'au moins une trentaine d'individus. Il peut exister des meutes plus grandes généralement dirigées par un ou deux rats démons qui sont capables de diriger des rats du diable, des rats d'infortune et des rats ordinaires. Le rat du diable est téméraire et vicieux, et on le pense souvent malveillant. Il se nourrit habituellement de petits animaux, mais il n'hésitera pas à s'en prendre à un métahumain s'il perçoit la moindre faiblesse. Les rats du diable se reproduisent rapidement et comme ils sont immunisés à la plupart des poisons, il est presque impossible de les exterminer.

Habitat naturel/Zones géographiques : zones urbaines sur toute la planète.

RAT DU DIABLE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
1	4	5	1	2	1	5	4	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
1	10/1	MAJ 1, MIN 2	9	5/10/+1

Compétences : Athlétisme 3 (Escalade +2), Combat rapproché 5, Furtivité 6, Perception 4
Pouvoirs : Arme naturelle, Contrôle animal (rats communs), Dissimulation (personnelle), Immunité (toxines)
Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Faible)
Attaque : Crocs : VD 1P, Scores Offensifs 6/–/–/–/–

RAT DÉMON

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	5	3	3	2	5	5	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	10/2	MAJ 1, MIN 3	10	5/10/+1

Compétences : Athlétisme 3 (Escalade +2), Combat rapproché 6, Furtivité 7, Perception 5
Pouvoirs : Arme naturelle, Armure 2, Contrôle animal (rats communs, rats du diable, rats d'infortune), Dissimulation (personnelle), Immunité (toxines), Venin
Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Grave)
Attaque : Crocs : VD 2P, Scores Offensifs 8/–/–/–/–

RAT D'INFORTUNE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
1	3	4	0	2	1	3	2	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
1	7/1	MAJ 1, MIN 2	9	5/10/+1

Compétences : Athlétisme 3 (Escalade +2), Combat rapproché 3, Furtivité 3, Perception 4
Pouvoirs : Accident, Arme naturelle, Contrôle animal (rats communs), Immunité (toxines), Infortune*
Faiblesses : Allergie (Lumière du soleil, Faible)
Attaque : Crocs : VD 0P, Scores Offensifs 4/–/–/–/–

***Capacité unique. Portée :** LdV (L), type : M, action majeure. Test opposé de Magie + Réaction contre Atout courant. Un seul succès net inflige temporairement aux cibles le trait Malchance pendant 1 minute par succès net.

VAMPIRE

Humain (et rarement un autre métatype) infecté par le VVHMH de type 1 (la souche Harz-Greenbaum), le vampire est l'expression la plus répandue de la souche. Conservant leur équilibre mental et leur intelligence, certains vampires tentent également de s'intégrer dans la société sans trop nuire aux autres. Autrefois, c'était plus facile, les vampires étant réputés au sein de leur espèce pour être capables de résister à leur soif. Malheureusement, au cours de ces dernières années, des bouleversements inexpliqués ayant affecté tous les Infectés ont aiguisé leur appétit et, désormais, ils sont de plus en plus nombreux à céder à leur soif d'âme et de sang métahumains, se délectant des souffrances qu'ils infligent pour nourrir leur immortalité. Grâce à leur pouvoir de régénération et leur capacité qui leur permet de se transformer en brume, ce sont d'extraordinaires prédateurs.

Bien que leur apparence ne soit pas trop affectée par leur transformation, les vampires sont souvent assez pâles sauf s'ils se sont nourris récemment. Quand ils ont faim ou qu'ils subissent un stress émotionnel, leurs yeux prennent fréquemment une lueur rouge tandis que leurs canines poussent et deviennent pointues afin de pouvoir mordre et absorber le sang de leur proie.

Les vampires doivent ingérer du sang métahumain tous les deux ou trois jours et doivent absorber au moins un point d'Essence une fois par mois lunaire. S'ils tentent d'absorber autre chose, ils tombent malades dans l'heure et rejettent la moindre nourriture normale. L'alcool provoque une réaction encore plus rapide, souvent en quelques minutes à peine.

Le VVHMH déclenche souvent des mutations latentes comme la GRIME et peut même révéler un potentiel magique ; la majorité des vampires sont actifs magiquement. De plus, des mutations du virus ont provoqué de nouvelles expressions qui peuvent être héréditaires. Les caractéristiques présentées ici sont données pour un vampire « moyen ».

VAMPIRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	2	4	3	3	2	3	4	*	2D6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
3 + armure	7/2	MAJ 1, MIN 3	10/10	15/20/+2

Compétences : Athlétisme 7, Combat rapproché 7, Furtivité 7, Perception 8
Pouvoirs : Arme naturelle (crocs), Conscience, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (vieillissement, pathogènes, toxines), Infection, Nature duale, Régénération, Sens accrus (ouïe, odorat, vision thermographique)
Faiblesses : Allergie (bois, Grave), Allergie (lumière du soleil, Grave), Exigence alimentaire (sang métahuman), Perte d'Essence, Sommeil induit (manque d'air, [Essence] Minutes)
Attaque : Crocs [VD 2P, Scores Offensifs 7/–/–/–/–]
Notes : certains vampires peuvent être des adeptes, des magiciens ou des adeptes mystiques. Ils ont toujours un rang en Magie qu'ils soient magiquement actifs ou non.

* Leur rang initial de Magie est égal à 6 ou à leur d'Essence, la valeur la plus faible. Les vampires ne peuvent ingurgiter que du sang et ils subissent l'état Nauséeux (p. 57) dans la minute s'ils avalent autre chose. Les vampires ont une flottabilité inférieure à celle des humains et subissent un malus de -4 à leur réserve de dés pour tous les tests liés à la Natation. Les dommages qu'ils subissent à cause de leur allergie à la lumière du soleil ne peuvent être guéris avec Régénération même s'ils n'y sont plus exposés. Les soins normaux et magiques fonctionnent.

ESPRITS

Les esprits présentés ici ont généralement été invoqués par des magiciens, mais certains peuvent être libres (et alors souvent des personnages notables). Chaque esprit reçoit un pouvoir optionnel tous les 3 points de Puissance (aussi les esprits de Puissance 1 et 2 n'ont pas de pouvoir optionnel, ceux de Puissance 3 à 5 en ont un, ceux de Puissance 6 à 8 en ont deux, et ainsi de suite). L'invocateur choisit les pouvoirs optionnels au moment de l'invocation et ils ne peuvent plus être modifiés une fois que l'esprit a été invoqué.

Les caractéristiques des esprits sont basées sur leur Puissance (abrégée en P dans les blocs de caractéristiques). L'attribut d'un esprit ne peut être inférieur à 1 même à cause des modificateurs indiqués. Toute compétence dont dispose un esprit a un rang égal à sa Puissance. N'oubliez pas de prendre en compte le bonus aux dommages en mêlée si la Force de l'esprit est suffisante.

ESPRITS DES AÎNÉS (ÂMES SOEURS)

ESPRITS DES AÎNÉS (ÂMES SOEURS)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+1	P	P+2	P-2	P	P	P+1	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)+1 (physique) P+1 (vs armes magiques) P+1 (astral)	[(P×2)+3]/2 (physique) [(P×2)+1]/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+1

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception, Sorcellerie
Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Forme astrale, Garde, Influence, Matérialisation, Recherche, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique)
Pouvoirs optionnels : Mouvement, Peur, Psychokinésie, Sort inné (un sort connu de l'invocateur avec une amplification au maximum)
Faiblesses : Allergie (bois, Grave)
Attaques :
Mains nues [VD 2E, Score Offensif (P×2)/–/–/–/–]

ESPRITS DE L'AIR

ESPRITS DE L'AIR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P-2	P+3	P+4	P-3	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)-2 (physique) P-2 (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)+4]/ 2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+5

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Perception
Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement (Air), Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche
Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire (électricité ou froid), Aura d'énergie (électricité ou froid), Garde, Peur, Psychokinésie, Souffle nocif
Faiblesses : Allergie (toxines de vecteur inhalation, Grave)
Attaques :
Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+1/–/–/–/–]
Attaque élémentaire [VD (P)P, Frigorifié ou Électrocuté, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/–]
Engloutissement [(VD (P)P, puis (P+2)E, Fatigué I, Score Offensif (P×3)+1/–/–/–/–]

ESPRITS DES BÊTES

ESPRITS DES BÊTES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+2	P+1	P	P+2	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)+2 (physique) P+2 (vs armes magiques) P (astral)	(P×2)/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+3

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception
Pouvoirs : Conscience, Contrôle animal, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat)
Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (griffes/morsure), Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche, Souffle nocif, Venin
Faiblesses : Allergie (argent, Grave)
Attaques :
Griffe/morsure [VD 3P, Score Offensif (P×2)+2/–/–/–/–]

ESPRITS DE L'EAU

ESPRITS DE L'EAU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P	P+1	P+2	P	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P) (physique) P (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)+2]/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+2

Compétences : Astral, Athlétisme (Natation +2), Combat rapproché, Perception
Pouvoirs : Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement (Eau), Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche
Faiblesses : Allergie (électricité, Grave)
Pouvoirs optionnels : Accident, Adhérence, Attaque élémentaire (Froid), Aura d'énergie (Froid), Contrôle météorologique, Garde
Attaques :
Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+2/–/–/–/–]
Attaque élémentaire [VD (P)P, Frigorifié, Scores Offensifs (P×2)/(P×2)-2/(P×2)-8/(P×2)-10/–]
Engloutissement [(VD P(P), puis (P+2)E chaque round, Fatigué I, Trempé, Score Offensif (P×3)+2/–/–/–/–]

ESPRITS DU FEU

ESPRITS DU FEU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+1	P+2	P+3	P-2	P	P	P+1	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)+1 (physique) P+1 (vs armes magiques) P+1 (astral)	[(P×2)+4]/2 (physique) [(P×2)+1]/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+5

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Perception
Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire (Feu), Aura d'énergie (Feu), Confusion, Conscience, Engloutissement (Feu), Forme astrale, Matérialisation
Pouvoirs optionnels : Garde, Peur, Recherche, Souffle nocif
Faiblesses : Allergie (froid, Grave), Vulnérabilité (extincteurs)
Attaques :
Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+1/–/–/–/–]
Attaque élémentaire [VD (P)P, Enflammé(P), Scores Offensifs (P×2)/(P×2)-2/(P×2)-8/(P×2)-10/–]
Engloutissement [(VD (P)P, Enflammé(P), Score Offensif (P×3+1)/–/–/–/–]

ESPRITS DE LA TERRE

ESPRITS DE LA TERRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+4	P-2	P-1	P+4	P	P-1	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)+4 (physique) P+4 (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)-1]/2 (physique) [(P×2)-1]/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+1

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception
Pouvoirs : Adhérence, Conscience, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche
Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire (Chimique), Confusion, Dissimulation, Engloutissement (Terre), Peur
Faiblesses : Allergie (fer, Grave)
Attaques :
Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+3/–/–/–/–]
Attaque élémentaire [VD (P)P, Corrodé(P), Scores Offensifs (P×2)/(P×2)-2/(P×2)-8/(P×2)-10/–]
Engloutissement [(VD (P)P + puis (P+2)P chaque round, Fatigué I, Score Offensif (P×3)+3/–/–/–/–]

DRACOMORPHES

Dracomorphe est un terme pompeux pour désigner un dragon. Ces énormes créatures reptiliennes magiques sorties tout droit des mythes et légendes de l'Humanité, sont intelligentes, sournoises et pratiquement immortelles. Leur longévité et leur puissance leur permettent de concevoir dans à peu près tous les domaines des plans élaborés aux contingences multiples avec une vision à très long terme. La plupart des dragons sont des créatures solitaires qui évitent les contacts inutiles avec les « jeunes races », comme ils les nomment. De nombreux autres, cependant, ont décidé ces dernières années d'avoir un rôle public dans le Sixième Monde. Cela pourrait s'avérer positif, ou pas, pour la métahumanité.

Ce que nous savons au sujet des dragons est limité, mais au fil des ans, nous en découvrons davantage. Nos connaissances à leur sujet proviennent principalement des interviews accordées par le Grand Dragon Dunkelzahn et de l'autopsie de Dzitbalchén mise en ligne sur la Matrice en 2064, après l'exécution du serpent à plumes par le gouvernement d'Aztlan.

Tous les dragons présentent certains pouvoirs qui semblent communs à toutes les variétés de dracomorphes. En outre, certains spécimens sont dotés de pouvoirs qui leur sont uniques. Tous les dragons sont de puissants magiciens pratiquant une tradition magique antérieure à celles des métahumains. Il ne semble y avoir aucun dragon adepte connu, mais il ne faut pas en conclure pour autant que cela soit impossible.

L'attribut Magie indiqué pour les dragons n'inclut pas les augmentations dues à l'Initiation. Il serait illusoire de croire qu'un dragon n'a pas au moins un grade d'initiation moyen. Les niveaux de compétences indiqués sont des moyennes pour un dragon adulte typique. Chaque spécimen peut avoir des rangs supérieurs ou inférieurs dans certaines compétences. Ce n'est pas non plus une liste exhaustive des compétences d'un dragon.

Compétences communes : Astral 9, Athlétisme 7 (Vol +2), Combat rapproché 7, Conjuration 7, Perception 8, Sorcellerie 9

Pouvoirs communs : Arme naturelle, Armure astrale renforcée (Magie), Armure renforcée (Magie), Attaque

élémentaire (généralement le feu), Conscience, Nature duale, Sens accrus (odorat, vision nocturne, vision thermographique, audition à large spectre)

Pouvoirs individuels : Compulsion, Contrôle animal, Influence, Peur, Salive corrosive, Souffle nocif, Venin

Notes : tous les dragons ont un rang en Magie et connaissent plusieurs sorts.

DRAGON ORIENTAL

Le dragon oriental est originaire de l'Asie orientale. Un dragon oriental mesure approximativement 30 mètres de long du nez à la queue, pour une hauteur de 2,5 mètres au garrot. Il est coloré et a une silhouette serpentiforme. Sa tête est large et ornée de moustaches qui s'étendent jusqu'à la partie arrière de son crâne. Il a aussi plusieurs paires de cornes derrière les yeux et une paire de barbules sous ses imposantes cavités nasales. Son corps est couvert d'une véritable armure d'écailles et une crête épineuse court le long de son échine jusqu'à sa queue. Ses pattes très agiles ont quatre doigts (bien qu'il en existe dotés de trois ou cinq doigts), chacun étant prolongé par une grande griffe. La couleur la plus commune du dragon oriental est le vert iridescent avec des moustaches et un ventre doré. Cependant de nombreux autres motifs ont été observés.

Sirrush : le sirrush est une variété indigène de l'Asie mineure qui paraît similaire au dragon oriental. Ses membres sont cependant plus longs et son corps, qui ne mesure que 25 mètres, est plus court. Cette différence de taille s'explique essentiellement par sa queue plus courte. Sa tête est aussi plus longue et plus étroite, sans les moustaches et barbules de son cousin oriental. De plus, le sirrush n'est pas aussi coloré avec des écailles qui ont tendance à prendre des tons terreux de marron, de gris, d'or et de terracotta. Cependant, en termes de jeu, un sirrush est pratiquement identique à un dragon oriental.

DRAGON ORIENTAL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
16	7	7	30	9	10	8	9	10	10

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
26 (physique) 19 (astrale)	15/3	MAJ 1, MIN 4	16/13	5/15/+2 (20/30/+4 en vol)

Attaque : Griffes/Crocs : VD 10P, Scores Offensifs 37/–/–/–/–

SERPENT À PLUMES

Le serpent à plumes est une figure majeure des mythes d'Amérique du Sud et d'Amérique centrale. Il apparaît aussi dans certaines parties d'Afrique. Comme son nom l'indique, il est long et serpentiforme avec une longueur moyenne de vingt mètres et, comme les vouivres, seulement deux paires de membres : leurs ailes et une paire de pattes postérieures. Bien que son ventre soit tapissé d'écailles, la majeure partie de son corps est couverte de plumes. Les pennes, ainsi que les plumes qui recouvrent les bordures de ses ailes et son cou, se déclinent en un arc-en-ciel de couleurs. Ses ailes ont une envergure de quinze à dix-huit mètres. Ses pattes postérieures se terminent par cinq doigts, dont un pouce opposable. Il peut aisément manipuler des objets s'il le désire. Il est fréquemment doté d'une poche à venin reliée à un dard au bout de sa queue ou à ses crocs.

SERPENT À PLUMES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
14	8	10	25	10	8	9	8	10	10

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
26 (physique) 20 (astrale)	19/2	MAJ 1, MIN 4	15/13	5/15/+1 (25/40/+5 en vol)

Attaque : Griffes/Crocs : VD 9P, Scores Offensifs 35/–/–/–/–

DRAGON OCCIDENTAL

Le dragon occidental est originaire d'Asie occidentale et d'Europe. C'est la plus grande des espèces de dragons avec une longueur de plus de trente-sept mètres, une hauteur de trois mètres au garrot et une envergure d'environ trente mètres. Un dragon occidental est doté de quatre membres en plus de ses ailes ; les pattes postérieures se terminent par des sortes de pieds tandis que les extrémités de ses pattes antérieures sont dotées de pouces opposables qui lui permettent de manipuler aisément des objets. Seuls certains spécimens ont une crête ou des épines dorsales.

Le dragon occidental est généralement d'une couleur unie, bien que le long de son échine soit souvent d'une teinte plus sombre et que son ventre soit plus clair. Tous les dragons occidentaux ont des écailles épaisses, certains étant également dotés de plaques osseuses constituant une armure additionnelle.

DRAGON OCCIDENTAL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
20	7	8	40	8	8	8	8	10	10

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
30 (physique) 18 (astrale)	16/2	MAJ 1, MIN 3	18/12	10/20/+2 (20/30/+4 en vol)

Attaque : Griffes/Crocs : VD 14P, Scores Offensifs 48/–/–/–/–

POUVOIRS

À chaque fois qu'une créature fait quelque chose qui sort de l'ordinaire, comme voler alors que c'est physiquement impossible, réduire en charpie des armures et de la chair avec ses griffes ou paralyser une cible d'un simple contact ou d'un simple regard, elle utilise un pouvoir. Les pouvoirs des créatures sont soit naturels, soit magiques. Les pouvoirs naturels, comme des griffes ou une peau épaisse, sont innés et font partie de la physiologie de la créature. Les pouvoirs magiques comme le Hurlement paralysant du barghest, sont plus semblables à des sorts bien que généralement il ne soit pas nécessaire de les lancer. Utiliser un pouvoir contre ou au profit d'une cible nécessite que la créature et la cible soient sur le même plan (physique ou astral). Les formes astrales ne peuvent affecter les cibles physiques et réciproquement (voir Le plan astral, p. 161). Les créatures astrales avec le pouvoir de Matérialisation peuvent affecter des cibles physiques si elles utilisent d'abord ce pouvoir pour se matérialiser sur le plan physique. Les créatures de nature duale peuvent interagir avec les deux, attaquant ou aidant leurs cibles du plan astral aussi facilement que celles du plan physique.

Pour chaque pouvoir sont indiquées les caractéristiques suivantes :

Type : les pouvoirs peuvent être soit de type mana (M), soit de type physique (P). Les pouvoirs de type mana n'affectent pas les cibles non vivantes tandis que les pouvoirs physiques ne peuvent être utilisés sur le plan astral ou affecter des formes astrales.

Action : la plupart des pouvoirs nécessitent l'utilisation d'un certain type d'action (mineure ou majeure) pour être activés. Certains sont toujours actifs et ne nécessitent aucune action pour être utilisés ; pour ceux-là, l'action indiquée est « Auto ».

Portée : tous les pouvoirs ont une portée qui peut être Ligne de Vue (LdV), Contact ou Personnelle (le pouvoir n'affecte que la créature). La règle de la Ligne de Vue pour les lancements de sorts (p. 135) s'applique aux pouvoirs des créatures. À moins que le contraire ne soit indiqué, un pouvoir ne peut être utilisé que sur une seule cible à la fois.

Durée : c'est ici qu'est indiqué combien de temps dure l'effet du pouvoir. Les pouvoirs avec une action « Auto » sont constamment en effet et ont une durée de Toujours. Les pouvoirs Instantanés déclenchent leur effet et se dissipent au cours de la même action. Les pouvoirs maintenus peuvent l'être sans effort et sans coût. Les créatures ne sont pas sujettes aux malus pour maintenir un effet comme les magiciens le sont avec leurs sorts ; cependant, il y a une limite au nombre de pouvoirs qu'ils peuvent maintenir en même temps. Les créatures peuvent maintenir un nombre de pouvoirs (ou le même pouvoir plusieurs fois) égal à leur attribut Magie. La seule exception est le pouvoir Sort inné pour lequel on utilise la Sorcellerie pour lancer le sort. Le Sort inné doit être maintenu comme cela est spécifié dans les règles de Sorcellerie (pp. 135-136), mais les créatures peuvent maintenir plusieurs sorts en respectant ces règles. Les pouvoirs permanents doivent être maintenus pendant une période de temps donnée avant que leurs effets ne deviennent permanents, comme indiqué dans la description de ces pouvoirs. Certains pouvoirs ont une durée spéciale qui est expliquée dans leur description.

ACCIDENT

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Instantanée

Les créatures avec ce pouvoir peuvent provoquer des incidents apparemment normaux. La nature exacte de ces incidents est déterminée par le MJ en fonction de ce que fait la cible et de ce qui se passe autour d'elle. Ce pouvoir n'est pas dangereux en lui-même, ce sont ses conséquences en fonction des circonstances et de l'environnement qui peuvent l'être. Par exemple, si un de vos pneus éclate et que vous perdez le contrôle de votre véhicule alors qu'un bus automatique arrive en contresens, cela peut s'avérer néfaste pour votre santé.

Quand une créature cible quelqu'un avec ce pouvoir, effectuez un test opposé en utilisant Magie + Volonté pour la créature contre Réaction + Charisme pour la cible. Si la créature l'emporte, considérez que la cible a obtenu une complication à un test et vous pouvez vous baser sur les Idées de complications et d'échecs critiques (p. 236) si vous le voulez. Si la créature obtient au moins quatre succès nets, l'incident est considéré comme un échec critique ; ce n'est pas seulement une maladresse embarrassante, c'est une catastrophe potentielle.

ADHÉRENCE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Variable	Instantanée

Que ce soit avec une toile collante, une matière gluante, une langue adhésive ou une force magique, une créature avec ce pouvoir peut faire en sorte que sa cible colle à la surface avec laquelle cette dernière est en contact, y compris la créature elle-même.

La portée de ce pouvoir dépend de la manière dont la créature peut provoquer son effet ; elle peut projeter quelque chose (Portée : LdV), avoir un corps collant (Portée : Contact) ou tout simplement être capable d'adhérer à une surface ou à des choses (portée : Personnelle).

Pour une portée LdV, la créature effectue une attaque avec Magie + Agilité contre Réaction + Athlétisme. Si elle réussit, la cible subit l'état Immobilisé. La cible est affectée et doit utiliser une action majeure à son tour pour tenter de se dégager.

Pour une portée Contact, la créature effectue une attaque avec Magie + Agilité contre Combat rapproché + Réaction. Si elle réussit, la cible subit l'état Immobilisé, avec une petite variation. Dans ce cas, la cible est collée à la créature et ne peut s'en éloigner sans s'être libérée auparavant, mais la créature peut se déplacer avec la cible tant que sa Force est au moins égale à la moitié de la Constitution de sa proie. La manière de se libérer est décrite ci-après.

Pour la portée Personnelle, aucun test n'est nécessaire et la créature peut se déplacer sur des surfaces verticales ou sur des plafonds à sa vitesse normale.

Se libérer de ce pouvoir nécessite une action majeure. Effectuez un test de Constitution + Force contre Magie + Volonté de la créature. Si la cible l'emporte, elle s'est dégagée. Si elle échoue, elle conserve l'état Immobilisé jusqu'à sa prochaine tentative.

ARME NATURELLE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Contact	Instantanée

Des crocs. Des griffes. Une queue garnie de pointes. Quelle que soit sa forme, la créature dispose d'un moyen d'infliger des dommages physiques. Dans la description de ce pouvoir est indiquée la nature de cette attaque, sa Valeur de Dommages, son Score Offensif et les caractéristiques appropriées. Les armes naturelles permettent des attaques de mêlée ou à distance, et les créatures suivent les règles de combat standard qui s'y rapportent. Les créatures utilisent Combat rapproché pour attaquer avec des armes de mêlée et Armes exotiques pour attaquer avec des armes à distance. Les armes naturelles sont considérées comme des armes normales pour l'Immunité contre des armes normales ; les exceptions sont indiquées dans la description de la créature.

Une créature de nature duale dotée d'une arme naturelle de mêlée peut l'utiliser contre les cibles astrales à sa portée. Elle utilise sa compétence de Combat rapproché et la Valeur de Dommages physiques de cette attaque (généralement Force/3, arrondi au supérieur, à moins que le contraire ne soit précisé). Les armes naturelles à distance, comme les autres formes d'armes à distance, ne fonctionnent pas sur le plan astral. Les créatures dépourvues d'Arme naturelle peuvent quand même faire une attaque de Combat rapproché avec leurs attributs.

ARMURE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Qu'il s'agisse d'écailles, de dépôts dermiques osseux, d'une peau épaisse ou d'une fourrure touffue, la créature bénéficie d'une protection naturelle contre les attaques physiques. L'armure naturelle augmente son Score Défensif et elle est cumulative avec une éventuelle armure portée.

ARMURE ASTRALE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	Personnelle	Toujours

Ce pouvoir fonctionne de la même manière qu'Armure, mais il ne protège que contre des attaques sur le plan astral.

ARMURE ASTRALE RENFORCÉE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	Personnelle	Toujours

Ce pouvoir octroie une protection contre toutes les attaques sur le plan astral y compris contre les sorts et les pouvoirs des créatures. Sinon, il fonctionne de la même manière que le pouvoir Armure renforcée.

ARMURE RENFORCÉE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Ce pouvoir est la raison pour laquelle on ne chasse pas un dragon avec un pistolet lourd. Il octroie son indice en tant que bonus au Score Défensif. L'indice est également le nombre de succès automatique dont bénéficie la créature pour ses tests de résistance aux dommages. Enfin, si la Valeur de Dommages modifiée d'une attaque est inférieure à l'indice d'Armure renforcée, l'attaque n'inflige aucun point de dégâts. N'effectuez pas de test de résistance aux dommages pour la créature, l'attaque rebondit sur sa peau sans aucun effet. L'attaquant a le droit d'être agacé.

ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Instantanée

Que ce soit une projection de feu, une lance de glace, un éclair ou un globe de produits chimiques corrosifs, une créature dotée de ce pouvoir peut projeter de l'énergie élémentaire destructrice. Le pouvoir est choisi avec un élément précis : électricité, feu, chimique ou froid.

Effectuez une attaque à distance en utilisant Magie + Agilité de la créature. L'attaque a une VD de (Magie) P (type de dégâts), Scores Offensifs : (Magie × 2)/(Magie × 2) - 2/(Magie × 2) - 8/(Magie × 2) - 10. La créature ne peut pas utiliser ce pouvoir à une portée dont le Score Offensif est inférieur ou égal à 0. L'attaque inflige des dommages élémentaires du type correspondant à l'élément : Électricité, Feu, Chimique ou Froid (p. 113), imposant l'état correspondant (avec le cas échéant un indice égal à la Magie de la créature) pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets du test d'attaque de la créature.

AURA D'ÉNERGIE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

La créature est enveloppée d'un champ d'énergie qui peut être une aura de feu, de froid, d'électricité ou de substances corrosives chimiques. Le pouvoir est choisi avec un élément précis. La créature ajoute sa (Magie/2, arrondir au supérieur) à la Valeur de Dommages et (Magie) au SO

de toute attaque en Combat rapproché qu'elle effectue. Les dommages infligés sont du type correspondant à l'élément : Électricité, Feu, Chimique ou Froid (p. 113), imposant l'état correspondant avec, le cas échéant, un indice égal à la Magie/2 de la créature (arrondi au supérieur) pendant un nombre de rounds de combat égal aux succès nets du test d'attaque de la créature.

Une attaque réussie en Combat rapproché contre une créature avec une Aura d'énergie peut infliger des dommages à l'attaquant. L'attaquant doit effectuer un test de résistance aux dommages contre une VD égale à (Magie/2, arrondie au supérieur)P de la créature et subit des dommages du type approprié en fonction du type d'énergie et l'état correspondant avec les mêmes caractéristiques que précédemment. À moins que le contraire ne soit indiqué dans la description de la créature, ce pouvoir est toujours actif et ne peut être désactivé.

COMMUNICATION MENTALE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	LdV	Instantanée

Certaines créatures conscientes, les dragons par exemple, n'ont pas de cordes vocales complexes. Grâce à ce pouvoir, elles sont capables de communiquer par télépathie avec des êtres situés dans leur ligne de vue. Ce pouvoir n'est pas soumis à la barrière de la langue. Cette communication télépathique ne peut être détectée par des moyens technologiques, donc des créatures qui communiquent ainsi en utilisant une technologie moderne doivent utiliser un « traducteur » qui parle à leur place. Ce pouvoir permet à la créature de projeter sa voix, mais les cibles ne peuvent pas répondre de la même manière sans avoir elles-mêmes une capacité télépathique.

COMPULSION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	LdV	Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature d'obliger une cible à effectuer une action spécifique même si cette action est contraire à ses intérêts, y compris une action qui peut lui nuire à elle ou à d'autres. La créature doit effectuer un test opposé de Magie + Charisme contre Volonté + Logique de la cible ; si cette dernière échoue, elle doit utiliser sa prochaine action pour effectuer l'action demandée avant de pouvoir faire quoi que ce soit d'autre. La créature doit maintenir le pouvoir jusqu'à ce que l'action soit effectuée, mais elle peut choisir de l'annuler quand elle le souhaite en libérant la cible de son emprise. Une fois le pouvoir utilisé, la victime sait immédiatement qu'elle a été contrainte d'agir ainsi. Ce pouvoir peut être utilisé pour implanter une suggestion pour de futures actions contraintes ; une fois le pouvoir annulé ou la tâche accomplie, la cible recouvre le contrôle de ses facultés et elle est parfaitement consciente de l'horreur qu'elle a commise.

CONFUSION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	LdV	Maintenue

Ce pouvoir pousse une cible à être indécise, distraite et confuse. La créature doit effectuer un test opposé de Magie + Volonté contre Volonté + Logique de la cible. Si la créature obtient des succès nets, la cible subit l'état Désorienté ainsi que l'état Confus avec un indice égal au nombre de succès nets.

CONSCIENCE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Les créatures avec ce pouvoir sont conscientes d'elles-mêmes, elles ne sont plus motivées uniquement par l'instinct et sont généralement au même niveau que l'*homo sapiens* ou supérieures à lui. La plupart des créatures sont dépourvues de conscience, ce qui signifie qu'elles ne peuvent effectuer de tests avec des compétences qu'elles ne possèdent pas, mais les créatures conscientes sont simplement Inexpérimentées (voir p. 99). Elles sont aussi capables d'apprendre d'autres compétences si elles le souhaitent.

La plupart des créatures conscientes sont ordinaires, mais elles peuvent être Éveillées ou Émergées, ce qui leur octroie alors un attribut Magie ou Résonance. Ces créatures conscientes spéciales peuvent apprendre des compétences basées sur la Magie et la Résonance et suivent les mêmes règles que les personnages normaux.

CONTRÔLE ANIMAL

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	LdV	Maintenue

Certaines créatures peuvent en contrôler d'autres qui sont généralement des créatures ordinaires, mais pas toujours. Le comportement de l'animal ciblé doit être « normal ». Des oiseaux ne peuvent pas voler une moto, mais ils peuvent se soulager ou se poser dessus ou bien la suivre. La créature qui exerce le contrôle ne peut communiquer ses instructions que si les créatures contrôlées sont dans sa ligne de vue, mais ces dernières continueront à suivre ses ordres pendant un nombre de minutes égal à son Charisme. La créature peut contrôler un nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) égal à son Charisme × 5, un nombre d'animaux de grande taille (loups, lions, ours, etc.) égal à son Charisme ou une seule créature paranormale. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur une créature dotée du pouvoir Conscience.

CONTRÔLE MÉTÉOROLOGIQUE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature de manipuler, dans le domaine du raisonnable, certaines conditions météorologiques locales. La météo désirée doit être raisonnablement possible dans l'environnement concerné. Ce pouvoir prend du temps et atteint son paroxysme quand la créature termine son test étendu de Magie + Volonté (10, 30 minutes). Malgré le nom du pouvoir, la créature ne fait qu'invoquer certaines conditions météorologiques avant de les orienter dans la direction désirée. Une créature peut invoquer une tempête, par exemple, mais ne peut contrôler la trajectoire de la foudre.

DISSIMULATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Maintenue

Les créatures avec ce pouvoir peuvent se dissimuler magiquement ainsi que des personnes ou des objets que quelqu'un d'autre cherche. Ce pouvoir confère l'état Invisible (supérieur) avec un indice égal à l'attribut Magie de la créature. En combat, une action majeure Observer attentivement doit être utilisée pour permettre un test de Perception afin de repérer ce qui est dissimulé. Une réussite signifie que la cible est détectée par le personnage jusqu'à ce que la créature puisse de nouveau se cacher ou jusqu'à la fin du prochain tour de ce personnage, ce qui se produit en premier. Les personnes ou objets dissimulés sont aussi plus difficiles à retrouver avec le pouvoir Recherche (le seuil est augmenté de Magie × 3).

Dissimulation peut être utilisé simultanément sur un nombre de cibles de taille métahumaine moyenne (Constitution jusqu'à 5 ; avec une Constitution supérieure à 5, cela compte comme deux cibles) égal à l'attribut Magie de la créature ou un nombre de cibles plus petites (chats, bébés, rats, etc.) égal à Magie × 5. Les sujets dissimulés peuvent se voir entre eux si la créature l'autorise. L'effet dure jusqu'à ce que la créature cesse de maintenir le pouvoir.

DRAIN D'ESSENCE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Permanent

Ce pouvoir permet à une créature de voler de manière permanente l'Essence d'un être et de se l'approprier. Drain d'Essence ne peut cibler que des créatures physiques et conscientes (personnages et créatures non astrales avec le pouvoir Conscience). La conscience de la cible doit être naturelle, elle ne doit pas être causée par un pouvoir, la magie ou la technologie. On ne peut absorber de l'Essence tant que la victime y résiste activement et physiquement. La proie doit être consentante ou soumise (attachée, paralysée, contrôlée mentalement, etc.). Le transfert d'Essence ne peut avoir lieu qu'à travers un lien émotionnel extrêmement fort, que ce soit la passion, la colère ou la terreur. Cette émotion doit aussi être focalisée sur la créature qui utilise ce pouvoir. Une terreur abstraite ne suffit pas ; la victime doit être terrorisée spécifiquement par son attaquant afin que ce dernier puisse absorber son Essence. Bien qu'il y ait souvent un transfert de tissus vivants avec l'utilisation de Drain d'Essence (un vampire buvant le sang de sa victime, par exemple), seul le lien émotionnel est requis pour que ce pouvoir fonctionne. Drainer un point d'Essence nécessite un test étendu de Charisme + Magie (10 - Essence de la cible, 1 minute). Une victime subit l'effet de l'état Fatigué avec un indice égal aux points d'Essence drainés.

Si la créature est dérangée ou interrompue avant la fin du test, elle ne draine pas de point d'Essence. L'Essence perdue a une influence sur les rangs en Magie ou en Résonance de la cible (voir Essence, p. 43). Si l'Essence d'une victime tombe à 0, elle meurt.

Une créature ne peut que doubler son maximum naturel en Essence. Une fois ce maximum atteint, tout point d'Essence absorbé est perdu.

Une créature qui absorbe de l'Essence peut, avec une action mineure, utiliser cette force vitale pour ses autres attributs y compris la Magie. Chaque point d'Essence dépensé peut temporairement augmenter de 1 point un attribut physique ou mental ou sa Magie. On peut utiliser plusieurs points d'Essence pour un seul attribut, mais on ne peut transférer qu'un seul point par action mineure. On ne peut augmenter un attribut de cette manière de plus de 4 points. L'augmentation de l'attribut dure 12 heures et les points d'Essence utilisés sont perdus.

ENGLOUTISSEMENT

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature d'engloutir une cible dans sa propre masse ou dans le terrain qu'elle contrôle pour lui infliger des dommages. C'est une attaque de Combat rapproché avec une VD égale à (Magie)P (Type de dommages) ainsi que des effets spécifiques en fonction des éléments, une augmentation du Score Offensif égale à la Magie de la créature et cette dernière enveloppe complètement la cible. Les succès nets de l'attaque de Combat rapproché augmentent les dommages normalement et la cible a droit à un test de résistance aux dommages normal. Même si elle résiste à tous les dommages, la cible est toujours engloutie. Une fois engloutie, la cible subit l'état Immobilisé. À son tour de jouer, la créature inflige automatiquement les dommages indiqués précédemment sur la cible engloutie et cette dernière peut y résister à chaque fois comme indiqué ci-dessus. Au tour de la cible, cette dernière doit utiliser une action majeure pour tenter de se dégager en réussissant un test opposé d'Athlétisme + Force de la cible contre Magie + Constitution de la créature. Si la cible gagne, elle s'échappe et ne subit plus de dommages à cause de l'attaque. Certains pouvoirs d'Engloutissement ont des effets secondaires indiqués ci-après.

Engloutissement, air : la cible résiste à des dommages étourdissants avec une VD égale à (Magie + 2). Si la victime perd connaissance à cause des dommages étourdissants, elle continue à subir des dommages et tous dommages en surplus sont, comme d'habitude, des dommages physiques. Les victimes subissent l'état Fatigué I.

Engloutissement, terre : la cible résiste à des dommages physiques avec une VD égale à (Magie + 2). Les victimes subissent l'état Fatigué I.

Engloutissement, feu : la victime résiste à des dommages physiques et subit l'état Enflammé (Magie) tant qu'elle est engloutie +1 round de combat. L'état Enflammé inflige chaque round des dommages de VD (Magie)P.

Engloutissement, eau : la cible résiste à des dommages étourdissants avec une VD égale à (Magie + 2). C'est plus violent qu'une noyade normale, car la créature peut exercer une grande pression sur la victime. Si la victime perd connaissance à cause des dommages étourdissants, elle continue à subir des dommages et tous dommages en surplus sont comme d'habitude des dommages physiques. La victime subit les états Trempé et Fatigué I.

FORME ASTRALE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	Personnelle	Toujours

Une créature dotée de ce pouvoir n'existe que sur le plan astral. Elle ne peut être affectée que par des attaques

astrales ou des sorts/pouvoirs mana ; les attaques, sorts et pouvoirs physiques n'ont aucun effet. Une créature astrale ne peut affecter que des êtres ayant une nature duale ou ceux qui se trouvent sur le plan astral que ce soit grâce à la projection astrale ou la perception astrale. Les créatures dotées de ce pouvoir peuvent se manifester sur le plan physique de la même manière fantomatique qu'un magicien projeté dans l'astral (voir p. 162).

FORME BRUMEUSE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Personnelle	Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature de se transformer en brume. Se transformer en brume, ou reprendre une apparence normale, nécessite une action majeure. Quand elle se transforme en brume, la créature le fait avec tous les focus liés qu'elle a sur elle, qu'ils soient actifs ou non. La forme de brume se déplace à une vitesse de cinq mètres par action Se déplacer ou environ six kilomètres par heure ; la créature contrôle en partie son déplacement sous cette forme bien qu'elle soit susceptible d'être affectée par des vents supérieurs à sa vitesse quand elle se déplace contre eux. Ces vents peuvent pousser et même perturber la brume ce qui peut désorienter temporairement la créature. La brume peut s'infiltrer dans d'étroites fissures tant qu'elles ne sont pas étanches. Les systèmes qui protègent des gaz, des bactéries ou d'une contamination virale bloquent une forme brumeuse. Tant qu'elle est sous sa forme brumeuse, la créature est immunisée contre les armes normales, mais on considère qu'elle a une Allergie Modérée au feu. Si elle est exposée à une substance à laquelle elle est allergique ou vulnérable, elle doit aussitôt reprendre sa forme normale. Tant qu'elle est sous forme brumeuse, la créature peut percevoir normalement son environnement, mais ne peut utiliser aucun autre de ses pouvoirs tant qu'elle n'a pas repris sa forme normale.

GARDE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature de contrer le pouvoir d'Accident et d'éviter les problèmes liés aux complications à cause des jets de dés. Garde peut être utilisé pour protéger un nombre de cibles égal à l'attribut Magie de la créature. Sous l'effet d'un pouvoir de Garde, les échecs critiques deviennent des échecs simples et les complications sont annulées à moins que le pouvoir Accident soit actif ; dans ce dernier cas, ajoutez la Magie de la créature à la réserve de dés de la cible pour résister au pouvoir Accident.

HURLEMENT PARALYSANT

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Spéciale	Spéciale

Les cibles soumises à ce pouvoir sont ralenties et se raidissent. Il affecte quiconque entend le hurlement dans un rayon de (Magie × 15) mètres autour de la créature à l'exception des autres créatures dotées du même pouvoir. La créature effectue un test opposé de Magie + Charisme contre Intuition + Volonté. L'indice de tout appareil réduisant le son, que ce soit dans une zone d'effet, ou un appareil individuel (comme un cyberware ou des oreillettes pouvant amortir le son), ou bien les succès d'un sort de Silence ou de Silence supérieur, est ajouté au test opposé de la cible en ne prenant en compte que le modificateur le plus élevé. Si la cible l'emporte, elle ne subit aucun effet. Si la créature l'emporte, la cible subit l'état Immobilisé. Si la créature obtient au moins 4 succès nets, la cible gagne l'état Figé. L'état subi dure pendant (Magie) rounds de combat.

IMITATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Mineure	Personnelle	Maintenue

Ce pouvoir permet à la créature d'imiter des sons à la perfection y compris des voix et les cris d'autres animaux qu'elle a déjà entendus. Déceler l'imitation requiert un test opposé de Perception + Intuition contre Charisme + Magie.

IMMUNITÉ

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Une créature avec le pouvoir Immunité a une résistance accrue contre certains types d'attaques ou d'afflictions. Concrètement, la créature gagne l'effet du pouvoir Armure renforcée avec un indice égal à son Essence/2 contre ce type de dommages (voir **Armure renforcée**, p. 227).

Immunité contre le vieillissement : cette immunité stoppe les effets du vieillissement et la créature est immortelle... à moins de vivre une existence dangereuse.

Immunité contre les armes normales : cette immunité s'applique à toutes les attaques qui ne sont pas de nature magique ; les focus d'arme, les sorts et les pouvoirs des adeptes et des créatures fonctionnent normalement. Si la créature a également la faiblesse Allergie ou Vulnérabilité, alors l'immunité ne s'applique pas contre les attaques non magiques en rapport avec cette allergie ou cette vulnérabilité.

INFECTION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Contact	Permanent

Ce pouvoir est le vecteur par lequel se transmet le Virus Vampirique Humain-MétaHumain (VVHMH). Quand une créature avec ce pouvoir utilise Drain d'Essence sur une victime, le pouvoir tente de transmettre l'infection de son hôte à la victime quand son Essence tombe à 0. Pour savoir si une victime est infectée, effectuez un test opposé avec l'attribut Magie × 2 de la créature contre Constitution + Volonté de la cible. Si la créature l'emporte, la victime est infectée et plonge dans un état comateux tandis que le virus la reconfigure physiquement, mentalement et spirituellement. Vingt-quatre heures plus tard, la victime devient une nouvelle créature Infectée (en fonction de sa métaespèce d'origine) avec un seul point d'Essence et une soif insatiable pour en obtenir plus. La nouvelle créature Infectée doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour utiliser son pouvoir de Drain d'Essence sur la première victime qu'elle trouve.

Les personnages joueurs transformés ainsi deviennent automatiquement des PNJ dès qu'ils sont plongés dans le coma et sont contrôlés par le MJ (pour l'instant, mouhahahaha).

INFLUENCE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	LdV	Instantanée

Ce pouvoir confère à la créature le pouvoir d'implanter une suggestion dans l'esprit de sa cible. Effectuez un test opposé de Magie + Charisme contre Volonté +Logique. Si la créature l'emporte, sa cible agit en fonction de cette suggestion comme si elle en avait elle-même eu l'idée. Si la cible est confrontée à l'incongruité de la suggestion, ou réalise qu'elle est contraire à sa mentalité, elle peut effectuer un autre test de Volonté +Logique pour tenter une nouvelle fois de résister à ce type de suggestion. Les succès de ce test sont comparés aux succès initiaux de la créature. La victime peut utiliser de l'Atout avant le test si la pensée est trop étrangère à son attitude normale ou si elle viole ses instincts de base.

MATÉRIALISATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	Personnelle	Maintenue

Ce pouvoir permet aux entités astrales de se matérialiser dans le monde physique et de former un « corps » temporaire pour les héberger tant qu'elles se trouvent sur ce plan. Cela leur permet d'interagir avec les êtres physiques et de les affecter. Leur forme est constituée de ressources locales appropriées à leur type, mais on ne peut pas en tirer profit comme invoquer un esprit pour se débarrasser d'une partie d'un mur en utilisant ce matériau. Tant qu'elles sont matérialisées, les créatures sont de nature duale et gagnent une immunité contre les armes normales dans le plan physique. Se matérialiser nécessite une action majeure tandis que de se dématérialiser pour retourner dans l'espace astral requiert une action mineure.

MOUVEMENT

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Maintenue

Ce pouvoir permet à la créature d'accélérer ou de réduire la vitesse de sa cible. Il ne fonctionne que sur des êtres/objets capables de se déplacer, c'est-à-dire des voitures, des personnages et des créatures. La créature peut multiplier la vitesse de déplacement de la cible par une valeur maximale égale à son attribut Magie. Cette vitesse surnaturelle n'est pas forcément aisée à maîtriser. Le meneur de jeu peut demander aux personnages et créatures d'effectuer un test d'Athlétisme + Agilité dont le seuil dépend de la difficulté de la manœuvre entreprise et de la vitesse.

Si la cible n'est pas consentante, la créature doit faire un test opposé de Magie + Volonté contre Logique + Volonté de la cible et peut multiplier la vitesse de la cible par son nombre de succès nets, sans pouvoir dépasser son attribut Magie. Alternativement, elle peut la ralentir en lui imposant l'état Entravé. Utiliser Mouvement sur un véhicule est plus difficile que sur des êtres vivants. Si la cible est un véhicule, la créature effectue un test de Magie + Volonté avec un seuil égal à la moitié de la Résistance de l'engin (arrondir au supérieur, minimum 2). Si la créature atteint le seuil, ajoutez chaque succès à l'attribut Accélération du véhicule puis ajoutez ou soustrayez le résultat à la Vitesse du véhicule au prochain round. La créature peut continuer d'effectuer des tests de Magie + Volonté pour augmenter ou réduire la vitesse du véhicule à chaque round de combat tant qu'elle maintient le pouvoir et que le véhicule reste sur son domaine/terrain. En fonction de la situation, ces modifications soudaines de vitesse peuvent provoquer un test d'accident (p. 206) ou un test de Pilotage.

NATURE DUALE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Les créatures de nature duale sont actives en même temps aussi bien sur le plan astral que sur le plan physique. Elles peuvent interagir à la fois avec les entités astrales et celles physiques. Elles perçoivent le plan astral de manière similaire aux personnages utilisant la perception astrale (voir Le plan astral, p. 161), mais être de nature duale est différent de la simple perception astrale. Les créatures de nature duale perçoivent toujours aussi bien le plan physique que le plan astral ce qui signifie que leur esprit est capable d'analyser des sensations issues des deux domaines ; aussi ces créatures ne subissent pas le malus de -2 à la réserve de dés pour interagir avec le monde physique alors qu'elles perçoivent en même temps l'astral.

PÉTRIFICATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Maintenue

C'est une drôle de manière de rester de marbre. La créature effectue un test opposé de Magie + Intuition contre Réaction + Volonté. Si la créature l'emporte, la cible subit l'état Immobilisé. Si la créature obtient au moins 4 succès nets, la cible gagne l'état Pétrifié. Des attaques répétées avec ce pouvoir permettent d'accumuler des succès nets. Tant qu'elle est transformée, la victime est inconsciente de son environnement et de ce qui se passe autour d'elle. Ce pouvoir est souvent utilisé à plusieurs reprises pour ralentir la cible jusqu'à ce qu'elle soit totalement pétrifiée.

PEUR

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	LdV	Spéciale

Ce pouvoir permet à la créature de terroriser sa victime. Cette dernière fuit, totalement paniquée, jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment éloignée et hors de vue de la créature puis elle subit alors les états Paniqué et Effrayé. La créature doit effectuer un test opposé de Magie + Volonté contre Volonté + Logique de la cible. La peur dure pendant 1 round de combat par succès net obtenu par la créature et les états subis durent deux fois plus longtemps. Même quand la peur se dissipe, la cible doit réussir un test de Volonté + Logique (Magie/2 de la créature) afin de réunir assez de courage pour de nouveau se confronter à la créature.

PSYCHOKINÉSIE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Mineure	LdV	Maintenue

Ce pouvoir permet à une créature de déplacer un objet avec son esprit. La Force et l'Agilité de la « main » invisible sont égales aux succès obtenus au cours d'un test de Magie + Volonté ; elle se déplace de 10 mètres par round de combat et elle peut effectuer des attaques au corps à corps ou des attaques à distance en utilisant la compétence appropriée de la créature.

RECHERCHE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Spéciale	Spéciale

Avec ce pouvoir, vous pouvez très rapidement retrouver les clefs que vous avez perdues. Pour trouver une cible, la créature effectue un test étendu de Magie + Intuition (5, 10 minutes). Beaucoup de choses peuvent compliquer cette tâche ; appliquez les modificateurs appropriés de la table **Modificateurs de recherche**.

La créature doit avoir vu la chose qu'elle cherche à un moment ou à un autre avant le début de sa recherche. Un esprit peut rechercher toute chose dont son invocateur peut lui fournir une image mentale. Les créatures qui peuvent pénétrer dans l'espace astral peuvent y utiliser ce pouvoir, mais doivent se matérialiser pour chercher un objet inanimé sur le monde physique. Les êtres vivants dotés d'une aura peuvent être recherchés à partir de l'espace astral.

MODIFICATEURS DE RECHERCHE

FACTEUR	MODIFICATEUR AU SEUIL
Distance	+1 par km
Derrière une Rune	+ Puissance de la Rune × 5
Utilisation du pouvoir de Dissimulation	+ Magie du Dissimulateur × 3
Lieu ou objet non vivant ou inanimé	+5

RÉGÉNÉRATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Ce pouvoir permet de récupérer rapidement des dommages subis par la créature. À la fin de chaque round de combat, si la créature a subi des dommages, elle effectue un test de Magie + Constitution, ajoute sa Constitution aux succès obtenus et récupère d'autant de cases de dommages en commençant par le surplus, puis celles du Moniteur de dommages physiques et enfin celles du Moniteur de dommages étourdissants. Si la créature a dépassé son nombre maximum de cases de surplus, elle n'est pas encore morte. Elle a encore le droit à un test de Régénération. Si, après ce test, son nombre de cases de surplus est encore supérieur à (Constitution × 2), alors elle est vraiment morte.

La Régénération ne peut pas tout guérir. Les dommages au cerveau à cause d'une attaque ciblée à la tête, les dommages magiques des focus d'arme, les dommages dus à une Vulnérabilité et les dommages du Drain ne peuvent être récupérés avec ce pouvoir. Si la créature subit des dommages à cause d'une Allergie, elle peut les soigner, mais elle ne peut pas faire de test de Régénération tant qu'elle est en contact avec l'allergène.

La Régénération est incompatible avec les augmentations. Les créatures dotées de ce pouvoir ne peuvent recevoir d'augmentations, les incisions chirurgicales se refermant trop rapidement pour procéder à l'implantation. Les créatures dotées d'augmentations qui gagnent ce pouvoir rejettent ces implants puisque le pouvoir reconstitue leur schéma génétique d'origine.

SALIVE CORROSIVE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Instantanée

En attaquant, la créature peut projeter une substance extrêmement corrosive. Effectuez une attaque à distance en utilisant Magie + Agilité de la créature. L'attaque a une VD de (Magie)P (chimique, indice du statut Corrodé égal à la Magie de la créature), Scores Offensifs : (Magie × 2)/(Magie × 2) -2/(Magie × 2) -8/(Magie × 2) -10. La créature ne peut pas utiliser ce pouvoir à une portée dont le Score Offensif est inférieur ou égal à 0.

SENS ACCRUS

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Ce pouvoir regroupe tous les sens augmentés ou améliorés supérieurs à ceux des êtres humains. Cela inclut la vision nocturne, la vision thermographique, l'ouïe et l'odorat amplifiés, les organes capables de percevoir la chaleur, les sonars naturels, etc. Le sens accru est spécifié dans la description de la créature. Pour les effets des sens accrus, consultez leurs équivalents technologiques dans le chapitre consacré aux équipements (p. 282).

SORT INNÉ

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
Comme le sort	Majeure	Comme le sort	Comme le sort

Ce pouvoir permet à la créature de lancer un sort précis. Pour utiliser ce pouvoir efficacement, la créature doit avoir une compétence Sorcellerie ; si ce n'est pas le cas, elle utilise son attribut Magie sans malus. Les sorts innés sont issus de la liste de sorts des magiciens et on peut les contrer avec une action Contresort. Ils infligent également du Drain et imposent un malus de -2 aux actions quand ils sont maintenus. Les créatures et les esprits résistent au Drain avec Volonté + Intuition ou Charisme (la valeur la plus élevée).

SOUFFLE NOCIF

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Spéciale	Instantanée

Ce pouvoir peut neutraliser des cibles en libérant un nuage pestilentiel. C'est considéré comme une attaque à distance d'aspersion (p. 121) utilisant Agilité + Magie de la créature avec comme Scores Offensifs (Magie × 2)/(Magie)/—/—/—. Les attributs pour l'attaque sont Vecteur : Inhalation, Rapidité : Immédiate, Virulence : Magie de la créature, Effet : dommages étourdissants, état Désorienté, état Nauséeux. Une armure est inutile

contre cette attaque, mais une isolation chimique active fonctionne normalement.

TOUCHER PARALYSANT

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Spéciale

C'est la version au contact du pouvoir Hurlement paralysant. La créature doit toucher sa cible ; si cette dernière est surprise ou ignore d'une manière ou d'une autre la présence de la créature, l'attaque réussit automatiquement ; dans le cas contraire, utilisez la règle d'attaque pour toucher uniquement (p. 116). Si la cible est consciente de la présence de la créature, considérez qu'il s'agit d'une attaque de Combat rapproché qui n'inflige aucun dommage. La créature effectue alors un test opposé d'Agilité + Magie contre Réaction + Volonté. L'effet est le même que pour Hurlement paralysant.

VENIN

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Contact	Instantanée

La créature sécrète une dangereuse toxine (voir p. 125). Généralement, les attributs de ce poison sont Vecteur : Injection ; Rapidité : 1 round de combat ; Virulence : Magie ; Effet : état Désorienté, état Empoisonné (Magie) P. Certaines créatures peuvent avoir un venin avec des attributs différents comme un vecteur de contact ; cela est indiqué dans leur description.

FAIBLESSES

Tous les pouvoirs mystérieux ne sont pas forcément utiles. Voici quelques faiblesses dont peuvent souffrir les créatures du Sixième Monde.

ALLERGIE

Comme les personnages, de nombreuses créatures souffrent d'allergies à certaines substances ou conditions. Considérez cette faiblesse comme le trait négatif Allergie (p. 76).

EXIGENCE ALIMENTAIRE

Une créature avec cette faiblesse doit consommer des substances étranges ou peu banales. Des exemples communs sont des résidus toxiques, de l'essence, de l'or ou de la chair métahumaine. À moins que cela ne soit spécifié dans la description de la créature, elle a besoin d'au moins un repas par jour avec un volume approprié en fonction de sa taille et de son métabolisme. Après une journée de diète, la créature ne peut plus gagner d'Atout. Pour chaque journée supplémentaire, elle subit un malus cumulatif de -2 dés à toutes ses actions et son attribut Constitution est réduit de 1 point. Si sa Constitution tombe à 0, elle meurt.

PERTE D'ESSENCE

Certaines créatures, plus particulièrement les Infectés, n'ont pas à proprement parler d'Essence qui leur est propre ; elles n'existent qu'en volant celle des autres. Non seulement elles n'ont pas leur propre Essence, mais en plus elles perdent lentement celle qu'elles ont volée à un rythme de 1 point chaque mois lunaire au moment de la nouvelle lune. Perdre de l'Essence signifie aussi que la Magie de la créature peut être affectée (voir p. 43). Si la créature tombe à 0 en Essence, ses jours sont comptés. Elle mourra d'une bien atroce manière au bout de Constitution + Volonté jours à moins qu'elle ne parvienne à se nourrir pour récupérer de l'Essence. Une telle créature n'est plus qu'un prédateur affamé en quête d'une proie pour se nourrir et elle est donc extrêmement dangereuse. Certains pouvoirs des infectés par le VVHMH accélèrent la perte d'Essence. Tout pouvoir de créature qui n'est pas automatique (c'est à dire qui a besoin d'une action pour être utilisé) consomme l'Essence de l'infecté. Chaque utilisation de ce pouvoir accélère la perte d'Essence d'une semaine.

ILLETTRÉ

Considérez cette faiblesse comme le trait négatif Illettré (p. 79).

SOMMEIL INDUIT

Certaines conditions ou substances peuvent plonger une créature dans une léthargie proche d'un état comateux. Il peut s'agir d'un manque d'air ou de l'exposition à une substance rare comme l'orichalque. Le temps d'exposition nécessaire pour provoquer cette léthargie est variable et il est précisé dans la description de la créature. La créature se réveille rapidement, généralement en moins d'une minute, une fois qu'elle n'est plus soumise à cette substance ou à cette condition.

SENS RÉDUIT

Un ou plusieurs sens de la créature voient leur efficacité réduite. Généralement, un sens affecté a une portée ou une efficacité réduite de moitié, mais il peut être encore plus limité et même totalement absent comme indiqué dans la description de la créature.

VULNÉRABILITÉ

Certaines créatures ont une vulnérabilité qui peut être exploitée, quelque chose contre laquelle elles ne peuvent pas se défendre ou qui les blesse plus que le reste. Parfois, il s'agit d'une substance. Cette substance, qu'il s'agisse de bois ou d'or ou de béton armé, inflige des dommages supplémentaires quand elle est utilisée comme arme contre la créature. Augmentez la Valeur de Dommages de toutes les attaques avec cette substance de l'attribut Magie de la créature ou de 3 points, la valeur la plus élevée. Une arme constituée d'une substance à laquelle une créature est vulnérable ignore toutes les immunités qu'elle peut avoir. Les dommages subis à cause de cette substance ne peuvent être soignés par Régénération ou par des soins magiques, uniquement par la guérison naturelle. Certaines vulnérabilités sont des conditions et non des substances. Par exemple, un basilic est vulnérable à son propre pouvoir de pétrification. Dans ce cas, un modificateur à la réserve de dés est appliqué au test de résistance de la créature pour éviter cet état. Ce modificateur est égal à son attribut Magie ou -3, le malus le plus élevé.

MAÎTRISER LE JEU

Êtes-vous prêt à gérer le chaos du Sixième Monde et à y faire jouer vos amis ? Alors allons-y ! Bienvenue dans le Sixième Monde !

Pour tout maître de jeu (MJ), que vous soyez débutant ou expérimenté, la tâche consistant à faire jouer cet univers peut paraître difficile quand vous êtes confronté à un nouvel ensemble de règles. Et c'est normal. Être le MJ dans un jeu peut s'avérer complexe, nécessitant d'équilibrer plusieurs éléments et concepts en même temps, tout en s'assurant que la partie reste intéressante et amusante pour les joueurs. Cela fait beaucoup à assimiler. Mais cela peut aussi être une formidable expérience que vous voudrez renouveler. Aussi, le premier conseil que l'on peut vous donner, c'est de partir du principe que vos joueurs s'amuseront car c'est très certainement ce qui se passera.

Notez que ces informations et ces conseils peuvent s'appliquer à une large variété d'aventures et campagnes de *Shadowrun* et, plus généralement, à n'importe quelle session de jeu.

MAIS QUE DOIT FAIRE UN MJ ?

Heureux que vous nous posiez la question ! Dans *Shadowrun*, le MJ remplit plusieurs rôles importants au cours de la session de jeu.

Tout d'abord et avant tout, il est celui qui raconte l'histoire aux joueurs et à leurs personnages. Un MJ est responsable de la présentation et du déroulement de l'histoire dans laquelle les joueurs vont pouvoir agir et vivre des expériences. Cette histoire peut avoir été inventée par le MJ ou il peut se baser sur une aventure existante ou une série d'aventures liées entre elles qui constituent une campagne. Quoi qu'il en soit, c'est au MJ de guider ses joueurs du début à la fin de cette histoire, quels que soient les détours, obstacles et rebondissements qui se produisent, qu'il s'agisse d'un simple scénario, d'une aventure plus complexe ou d'autre chose.

Mais ne brûlons pas les étapes ! Bien qu'avec le temps les MJ acquièrent leur propre style pour faire jouer leur partie, il leur revient de s'assurer que les joueurs continuent à s'intéresser au jeu en leur présentant l'histoire et la situation. Un MJ est en quelque sorte le principal intermédiaire entre les joueurs et le Sixième Monde de *Shadowrun*.

Ensuite, le MJ est à la fois un adversaire, un allié et un guide pour ses joueurs. Dans *Shadowrun*, ou n'importe quel autre jeu de rôles, le MJ contrôle tout ce qui se passe dans l'environnement de jeu et tout ce à quoi sont confrontés les joueurs et leurs personnages. Cela inclut entre autres des ennemis à combattre, des obstacles à surmonter ou des alliés potentiels, des factions neutres et des objets qui peuvent aider les joueurs. Le MJ essaie continuellement à la fois de nuire aux personnages *et* d'aider les joueurs. Tous les personnages du jeu qui ne sont pas des personnages joueurs (PJ) sont des personnages non joueurs (PNJ) et ils peuvent être n'importe qui ou n'importe quoi en fonction des besoins du MJ. Tous les PNJ sont directement contrôlés par le MJ sauf dans certaines circonstances spéciales. De plus, un MJ a la responsabilité de guider les PJ dans le jeu, pas seulement par rapport à l'intrigue mais aussi quand cela

TROUVEZ VOTRE PROPRE STYLE DE MJ

La dystopie fantasy-cyberpunk de Shadowrun est un univers dynamique plein de péripéties et de possibilités aussi bien pour les joueurs que pour les MJ. Fondamentalement, le travail du MJ consiste à brosser le tableau de la situation aux joueurs, en offrant des descriptions simples de ce qui se passe et de la manière dont les adversaires réagissent aux PJ, ou comment ils peuvent surmonter des obstacles. C'est une bonne base. Mais un MJ peut aussi proposer une expérience plus immersive via une description détaillée de la situation, du contexte, de l'opposition, des interactions avec les PNJ et, c'est le plus important, de l'action ! Il peut s'appuyer sur des éléments comme des cartes, pions ou des figurines. La bonne musique d'ambiance peut aussi participer à l'atmosphère ainsi que des illustrations des équipements, des sites ou des personnes rencontrées. Certains MJ demandent à leurs joueurs de rester «dans leur personnage» pendant toute la session de jeu. On peut aussi avoir recours à n'importe quelle combinaison des idées indiquées ci-dessus. Le truc, c'est de trouver la manière de gérer la partie qui vous convienne et qui satisfasse vos joueurs.

concerne les règles et les concepts de jeu. Par exemple, les joueurs, surtout les nouveaux, peuvent souvent être coincés ou frustrés en cours de partie à cause de quelque chose en rapport avec les règles. Ils peuvent oublier une mécanique de jeu et ont besoin d'aide pour s'en rappeler. Ou ils peuvent avoir oublié une règle importante qui pourrait avoir de sérieuses répercussions sur eux, leur équipe ou même l'ensemble de l'aventure. Ou ils peuvent se retrouver dans une situation dans laquelle ils se sentent coincés sans aucune possibilité de s'en sortir. C'est le travail du MJ de décider comment gérer ces situations, que ce soit dans l'univers du jeu ou autour de la table.

USEZ DE VOTRE AUTORITÉ, MAIS N'EN ABUSEZ PAS

Un des principaux points de désaccord entre les MJ et les joueurs est souvent l'interprétation des règles. C'est rarement lié aux mécaniques de base du jeu (par exemple, comment tirer avec une arme à feu, lancer un sort, frapper quelqu'un), mais plutôt dans certaines circonstances du type : «Comment le facteur X affecte-t-il Y dans cette situation ?» De tels problèmes ne sont exacerbés que lorsqu'un PJ risque la mort ou, pire, s'il y a un désaccord entre le MJ et un joueur au sujet de l'interprétation ou de l'utilisation d'une règle. Le rôle du MJ est de trouver une solution ou de prendre une décision finale. Et en faisant cela, un MJ peut être considéré ou être perçu comme trop autoritaire, ce qui peut nuire ou même gâcher une session de jeu si la situation est mal gérée. Il y a plusieurs manières pour un MJ d'apaiser une situation ; par exemple, il peut accepter un compromis et réfléchir plus tard au problème en consultant plus attentivement les règles afin de permettre à la partie de se poursuivre. Il est fortement conseillé aux MJ d'être équitables dans leurs jugements et de ne jamais avoir recours à leur autorité de manière injustifiée contre les joueurs. Le MJ a le dernier mot, mais il doit s'assurer que tout le monde s'amuse et éviter de prendre des décisions uniquement pour se simplifier la vie.

Enfin, le MJ est l'arbitre du jeu et il a toute autorité. Non seulement c'est sa responsabilité de faire progresser l'histoire, en gérant les défis que doivent relever les joueurs et tous les éléments indiqués précédemment, mais il doit aussi arbitrer tous les problèmes de règles en cours de partie. Cela signifie que quand il y a des questions concernant l'interprétation des règles, ou quand, inévitablement, se présente une situation qui n'est pas prévue par les règles, ou quand il faut appliquer les règles dans n'importe quelle situation donnée, c'est le MJ qui a le dernier mot. Cependant, quand il le fait, il doit le faire judicieusement et avec prudence. Après tout, un jeu est fait pour que tout le monde s'amuse.

PRÉPARER UNE PARTIE

Un des plus sûrs moyens pour que la partie d'un MJ, surtout un débutant, s'interrompe brutalement c'est quand il l'a peu ou pas préparée. Bien que chaque MJ finisse par développer son propre style pour gérer ses parties, il y a quelques règles de base qu'il faudrait toujours respecter quelle que soit votre expérience.

PRÉPARER UNE PARTIE, RÈGLE UNE :

CONNAISSEZ VOTRE AVENTURE

Si un MJ fait jouer une de ses propres aventures, il doit au moins avoir une idée de la manière dont elle se déroulera et de son intrigue générale. Bien qu'il ne soit pas nécessaire que chaque élément qui la compose soit rédigé (bien que cela *puisse* aider certains), il faut au moins savoir où commencent les joueurs et où vous voulez qu'ils terminent leur aventure. Mais quand il fait jouer une aventure préétablie, la première chose que doit faire un MJ, *c'est la lire*. Non seulement cela aide à assurer au jeu une certaine fluidité et à faire progresser l'histoire, mais cela permet aussi au MJ d'identifier d'éventuels problèmes ou obstacles auxquels il peut être confronté. Par exemple, une aventure avec beaucoup de combats peut ne pas correspondre à un groupe de runners qui ont peu de compétences de combat. En sachant cela, le MJ peut décider de changer de scénario ou de le modifier pour qu'il soit plus conforme à l'esprit de son groupe. Et en parlant d'équipes de runners...

PRÉPARER UNE PARTIE, RÈGLE DEUX :

CONNAISSEZ LES PERSONNAGES DE VOS JOUEURS !

Bien que ce ne soit pas toujours possible, il est recommandé qu'un MJ sache quels personnages incarnent ses joueurs avant le début d'une session. Si les joueurs choisissent des personnages originaux, le MJ sera plus à même de les aider à les interpréter et à répondre aux questions qui ne manqueront pas d'être posées.

ACCESSOIRES DE JEU

Jouer à Shadowrun, ou à n'importe quel autre JDR, peut nécessiter une bonne part d'implication et beaucoup de matériel. Mais, fondamentalement, vous pouvez jouer avec très peu de choses : des dés pour le MJ et les joueurs, des fiches de personnage pour les joueurs et de quoi écrire pour noter les éléments qui peuvent changer comme les points d'Atouts, les blessures et la dépense de munitions. Vous pouvez aussi décider d'utiliser des jetons ou tout autre type de marqueur physique. Le livre de règles et les suppléments du jeu peuvent être utiles aussi bien pour le MJ que pour les joueurs. D'autres affaires comme des carnets, des blocs-notes ou juste des feuilles de papier peuvent aussi être très utiles. Pour un MJ débutant, au début il est préférable d'avoir tout le matériel dont vous pensez avoir besoin. Avec l'expérience vous découvrirez ce qui est véritablement important et pratique pour une session de jeu.

PRÉPARER UNE PARTIE, RÈGLE TROIS :

PRÉPAREZ VOTRE MATÉRIEL

Si un MJ conçoit ses propres histoires, il doit s'assurer d'avoir préparé des notes d'aventure, des cartes, les caractéristiques des adversaires et tout ce qui peut lui être utile. Cela lui permettra de faire jouer son scénario beaucoup plus facilement ! Si vous faites jouer une aventure déjà existante, ayez une copie de cette aventure sur un appareil ou une bonne vieille version papier.

PRÉPARER UNE PARTIE, RÈGLE QUATRE :

SACHEZ CE QUE LES JOUEURS VEULENT ET ATTENDENT DE VOUS

On peut jouer à *Shadowrun* de bien des manières différentes. Certains groupes aiment jouer leurs personnages comme de véritables professionnels qui veulent remplir leur contrat et être payés. D'autres préfèrent une approche chaotique et excessive, ne manquant jamais une occasion de nuire à la société. D'autres encore sont des justiciers dans un monde injuste qui savent qu'ils ne peuvent pas tout arranger, mais qui font ce qu'ils peuvent.

Certains groupes préfèrent l'action, d'autres l'histoire. Certains aiment planifier leur opération dans les moindres détails, d'autres préfèrent se lancer dans l'action et improviser à la volée. Prenez le temps de savoir ce que préfèrent vos joueurs et adaptez vos parties à leurs besoins. Au sein d'un groupe, il se peut que les joueurs n'apprécient pas tous les mêmes éléments, aussi il vous faut prendre le temps d'essayer de satisfaire tout le monde. Les joueurs aussi ont des choses à faire ; ils doivent s'aider mutuellement à pouvoir profiter des situations qu'ils apprécient et être patients en attendant que cela se produise.

Enfin, ayez une conversation avec vos joueurs pour savoir quels sont les éléments du jeu qu'ils préfèrent. À quel point le jeu doit-il être violent ? Est-ce que la romance doit faire partie du contexte du jeu ? Et en ce qui concerne le sexe ? Y-a-t-il des éléments dans l'univers du jeu qui peuvent être trop proches d'une situation réelle d'un des joueurs et qui devraient donc être évités ? Il n'y a aucun moyen de savoir ces choses sans en avoir parlé auparavant donc, plutôt que d'être pris au dépourvu, évoquez tous ces éléments ouvertement pour que tous les participants prennent plaisir à jouer.

COMPLICATIONS ET ÉCHECS CRITIQUES

Les complications et les échecs critiques sont des occasions pour le MJ de dynamiser sa partie de *Shadowrun* et d'y ajouter des rebondissements. Cela ne signifie pas pour autant qu'il soit facile d'imaginer des complications à la volée, mais nous sommes là pour vous aider. La table qui suit vous propose des idées de complications et d'échecs critiques pour une large variété de situations dans *Shadowrun*. Notez que plus elles se trouvent sur la droite du tableau, plus ces complications sont sérieuses.

IDÉES DE COMPLICATIONS ET D'ÉCHECS CRITIQUES

COMPLICATIONS DE BASE		
Vous laissez un objet important derrière vous en tentant de franchir un obstacle.	Vous vous tordez la cheville (subissez l'état Entravé).	On vous a reconnu, ce qui peut vous causer des ennuis ou vous valoir un ennemi.
Spasmes musculaires (-1 dé à tous les tests pour le reste de la scène)	Votre manière de faire est tellement grotesque que vous perdez l'avantage ou toute chance de faire peur ou d'intimider les témoins de votre haut fait jusqu'à la fin de la scène. (Pas de gain d'Atout possible contre ces témoins)	Quelque chose irrite un de vos yeux. Subissez l'état Aveuglé I jusqu'à ce que vous utilisiez une action mineure pour nettoyer votre œil.
ÉCHEC CRITIQUES DE BASE		
Vous avez été repéré par les autorités locales qui interviennent avec une force proportionnelle à la menace que vous représentez.	Vous vous blessez (actions physiques). Subissez 3 cases de dommages non résistés.	Vous donnez l'avantage d'Atout à votre opposition.
Vous êtes Fatigué ou Désorienté.	Le résultat de votre action est l'opposé de ce que vous cherchiez à obtenir. Vous êtes conscient de votre échec.	Quoi que vous vouliez accomplir, il se produit l'inverse. Vous n'êtes pas conscient de cet échec à moins que ce soit un effet immédiat.
COMPLICATIONS (ATTAQUES À DISTANCE)		
Votre tir réussit peut-être, mais votre arme s'enraye. Il faut une action majeure pour régler le problème.	Viseur désaligné (-1 dé à tous les tests d'attaque avec cette arme pour le reste du combat).	Votre tir vous a demandé de vous exposer dangereusement : le prochain adversaire vous prenant pour cible gagne l'avantage d'Atout contre vous.
Votre tir réussit peut-être, mais le recul vous fait lâcher votre arme.	Votre tir touche peut-être, mais votre posture n'est pas maîtrisée et vous prenez un choc à cause du recul de votre arme. Vous êtes Désorienté jusqu'à la fin de votre prochain tour.	Les munitions explosives ne fonctionnent pas.

IDÉES DE COMPLICATIONS ET D'ÉCHECS CRITIQUES (SUITE)

ÉCHEC CRITIQUES (ATTAQUES À DISTANCE)		
Votre arme s'enraye. L'arme devra être réparée avant de pouvoir être réutilisée.	Votre arme explose, vous subissez l'état Aveuglé II et votre arme est définitivement détruite.	Balle perdue : vous touchez un « passant innocent » (n'oubliez pas de gérer la Pression en conséquence).
Votre arme explose, vous infligeant la moitié de sa VD de base en dommages, auxquels vous résistez normalement. Votre arme est définitivement détruite.	Tir accidentel (vous vous touchez vous-même ou un allié situé à moins de 1 mètre pour la moitié de la VD de base de l'arme).	Votre tir touche quelque chose qui explose, s'enflamme, ou déclenche un autre effet dommageable vous affectant vous ou vos alliés. La VD de l'effet est celle de l'arme utilisée, avec une dispersion et inflige un Statut néfaste au choix du MJ.
COMPLICATIONS (ATTAQUES DE MÊLÉE)		
Votre prise se relâche (-1 dé à votre prochaine attaque après réajustement).	Sous l'impact du coup, vous laissez échapper votre arme qui tombe au sol à vos pieds.	Votre arme se coince ou se fiche dans un élément de décor. Un test étendu d'Agilité + Force (VD de base de l'arme) est nécessaire pour la décoincer.
Arme endommagée (VD de base -1)	Dans votre élan, vous perdez l'équilibre, vous êtes À terre.	Arme endommagée (SO -3)
ÉCHEC CRITIQUES (ATTAQUES DE MÊÉE)		
Votre arme se brise sans infliger de dommages et est définitivement détruite.	Vous perdez votre arme (elle tombe à 3D6 mètres, jet de déviation p. 119 pour la direction).	Vous manquez votre adversaire et êtes emporté par l'élan, ce qui vous rend vulnérable (votre adversaire gagne 1 point d'Atout).
Votre coup s'abat brutalement sur le sol ou le décor au lieu de votre cible et le choc en retour vous Désoriente jusqu'à votre prochain tour.	Bourde (vous vous touchez vous-même ou un autre personnage situé à moins de 1 mètre pour la moitié de la VD de base de l'arme).	L'arme vole en éclat, et vous blesse (résistez à la moitié de la VD de base de l'arme). Votre arme est définitivement détruite.
COMPLICATIONS SOCIALES		
Une quinte de toux interrompt momentanément la conversation. Vous ne pourrez pas utiliser d'Atout sur votre prochain test.	Vous obtenez peut-être gain de cause, mais votre interlocuteur pense que vous l'avez roulé.	Vous convainquez peut-être votre interlocuteur mais avez dit quelque chose qui le vexe (vous ne vous en rendez pas compte)
Vous convainquez peut-être votre interlocuteur, mais avez dit quelque chose qui le vexe (vous vous en rendez compte)	Cet interlocuteur mentionne quelque chose qui vous déplaît et vous lui êtes désormais hostile.	La conversation devient personnelle et vous révélez à votre interlocuteur un indice important sur votre véritable identité.
ÉCHEC CRITIQUES SOCIAUX		
Vous insultez par inadvertance votre interlocuteur. Il devient hostile et si c'est un contact, il perd 1 en Loyauté.	Votre attitude est suspecte, votre interlocuteur n'a plus confiance en vous et essaie de partir le plus rapidement possible.	Votre interlocuteur devient trop suspect pour poursuivre la rencontre. Vous devez partir au plus vite.
Vous êtes persuadé que votre interlocuteur vous arnaque.	Votre tentative d'intimidation vous décrédibilise et votre interlocuteur vous attaque immédiatement pour vous donner une leçon.	La conversation devient personnelle et vous révélez à votre interlocuteur une information importante et secrète à votre sujet, qu'il pourra utiliser comme moyen de pression contre vous.
COMPLICATIONS (LANCEMENT DE SORTS)		
Geste mal effectué (Drain +1)	Contrecoup, vous ne pouvez pas lancer de sort jusqu'à la fin du prochain round (le sort qui a causé le contrecoup fonctionne, ou pas, normalement).	Votre sort provoque des effets visuels et sonores imprévus importants, merci la discrétion.
Vous avez canalisé trop de mana, le sort peut fonctionner, mais a une aire d'effet de 2 mètres de rayon (augmentée de 2 mètres s'il s'agissait d'un sort à aire d'effet) et son Drain et augmenté de 2.	Vous avez canalisé trop de mana, le sort peut fonctionner, mais le Drain est physique.	Contrecoup, vous subissez une VD de 1, plus 1 par ajustement. Ces dommages sont du type contraire du Drain (physique s'il est étourdissant et inversement).
ÉCHECS CRITIQUES (LANCEMENT DE SORTS)		
Contrecoup : vous encaissez le Drain sans résistance. Vous devez réussir un test de sang-froid avant de pouvoir le relancer sans problème.	Le sort se retourne contre vous ou un allié (vos alliés et vous en cas d'effet de zone) : l'effet est calculé par la règle d'achat de succès.	Le Drain du sort est subi par votre allié le plus proche ou par tous vos alliés dans la zone d'effet d'un sort de zone.
Contrecoup : vous êtes Paniqué jusqu'à réussir un test de sang-froid (Drain).	Le sort a l'effet inverse (l'effet est calculé par la règle d'achat de succès).	Blocage : vous ne pouvez plus lancer ce sort tant que vous n'aurez pas médité et réussi un test étendu de Volonté + attribut de tradition (Magie + Drain, 1 h).
COMPLICATIONS D'INVOCATION		
L'esprit invoqué prend en grippe un autre esprit au service de l'invocateur, ou à défaut, un(e) camarade de l'invocateur. Si l'invocation échoue, c'est un esprit déjà invoqué qui se « vexe ».	L'esprit invoqué n'a pas le(s) bon(s) pouvoir(s) optionnel(s). Le MJ le(s) détermine aléatoirement.	L'esprit invoqué est contrarié pour une raison inconnue de l'invocateur et obéit de mauvaise grâce, avec une touche de mauvaise foi.
Erreur d'invocation, le Drain est augmenté de 1.	L'esprit invoqué est trop enthousiaste et pataud.	Erreur d'invocation, le Drain est physique.
ÉCHECS CRITIQUE D'INVOCATION		
Esprit incontrôlé : l'esprit invoqué se matérialise pendant (succès de l'esprit au test opposé d'Invocation) rounds pour causer le maximum de dégâts et de victimes, à commencer par son invocateur.	Rien ne se passe en apparence. En réalité, l'esprit apparaît dans les (Magie × 100) mètres, désorienté et sauvage. Il porte la signature de son invocateur.	C'est bon ! Non, on plaisante. L'esprit que vous invoquez prétend que tout va bien, mais il cherche à être libre. Une fois libéré, il se consacre à ses propres désirs et missions (au choix du MJ), mais porte encore la signature de celui qui l'a invoqué.
L'invocateur est tellement ébranlé que toute invocation préalablement en cours prend fin.	L'invocateur subit un pouvoir de l'esprit invoqué, à la discrétion du MJ, comme une marque, un avertissement.	L'esprit prend le contrôle de l'esprit de l'invocateur pendant (Puissance) minutes, comme s'il usait du pouvoir Influence sur lui.

IDÉES DE COMPLICATIONS ET D'ÉCHECS CRITIQUES (SUITE)

COMPLICATIONS MATRICIELLES		
Vous attirez l'attention : les tests de Percevoir la Matrice effectués contre vous gagnent une remise d'Atout de 1 jusqu'à déconnexion.	Connexion ralentie. Score d'Initiative réduit de 3 points.	Votre action provoque des remous dans la Matrice : votre SS augmente de 3.
Feedback viral. Un attribut matriciel est réduit de 1 point jusqu'à réparation.	Court-circuit ! Un court-circuit dans le deck vous inflige l'état Électrocuté ainsi qu'à tous ceux en contact avec vous.	Feedback viral : tous les attributs matriciels sont réduits de 1 point jusqu'à ce que vous puissiez rebooter.
ÉCHECS CRITIQUE MATRICIELS		
Connexion interrompue. Choc d'éjection immédiat.	Vous êtes repéré par DIEU. Quel que soit votre Score de Surveillance actuel, DIEU va s'abattre sur vous. Les agents matriciels arrivent en 2 rounds de combat et l'équipe dans le monde réel sera à proximité de votre localisation dans 2 minutes (ou vous suivra par satellite si vous êtes dans un coin paumé).	Vous êtes identifié comme une menace ; votre localisation et votre persona sont enregistrés par DIEU. Vous commencez avec un Score de Surveillance de 20 à chaque fois que vous vous connectez. Pour régler ce problème, vous devez changer le code de base de votre deck et modifier votre persona avec un test étendu d'Ingénierie + Logique (20, 1 heure).
Feedback viral Un attribut matriciel est réduit de 1 point jusqu'à réparation.	Biofeedback : vous subissez les effets d'un choc d'éjection sauf la déconnexion.	Pris au piège : vous subissez un verrouillage de connexion.
COMPLICATION DE PILOTAGE		
Un objet heurte le pare-brise ou les senseurs ; vous êtes surpris et ne pouvez pas gagner d'Atout jusqu'à la fin de votre prochain tour.	Un objet brise votre pare-brise. Les occupants des places avant doivent résister à des dommages 3P avec leur Constitution ; des dommages 2P pour les occupants des places arrière. Vous n'avez plus de pare-brise. Le coût des réparations est de 2 % le prix du véhicule.	Pneu crevé, refroidisseur bloqué, aileron endommagé, moteur arrêté, etc. Quelque chose qui va vous handicaper ou vous obliger à vous arrêter bientôt (1D6 rounds).
Vous heurtez un obstacle sur votre trajectoire. Le véhicule subit 2 cases de dommages non résistés.	Invités : vos prouesses ont attiré l'attention de KE, d'un gang, ou votre adversaire reçoit du renfort.	Objet sur votre trajectoire (test d'accident, seuil du test de Maniabilité + 1).
ÉCHECS CRITIQUE DE PILOTAGE		
Perte de contrôle ; accident automatique. Tous les occupants résistent à des dommages d'accident en se basant sur la vitesse au moment de l'accident.	Problème moteur : votre Intervalle de vitesse est divisé par 2. Le coût des réparations est de 20 % le prix du véhicule ou 10 % et requiert un test étendu d'Ingénierie + Logique (10, 1 jour). N'oubliez pas que vous avez besoin d'un garage ou d'une infrastructure similaire pour réparer de tels dommages.	Portière arrachée : le pilote ou un passager ne peut plus bénéficier de la protection du véhicule et doit résister à des dommages 3P avec sa Constitution ; des dommages 2P pour les autres occupants sur la rangée. Le coût des réparations est de 5 % le prix du véhicule
Passant innocent : vous percutez un passant. N'oubliez pas de gérer la Pression en conséquence.	Une pierre a perforé votre batterie ou votre réservoir d'essence. Vous n'aurez plus d'énergie/de carburant dans 10 rounds de combat. Test étendu d'Ingénierie + Logique (12, 1 heure) pour réparer.	Surcharge : vous êtes éjecté d'un véhicule dans lequel vous étiez plongé ou tous les autosofts de votre CCR plantent.
COMPLICATION DE PERCEPTION		
Que vous réussissiez ou non, votre attention est détournée par un autre événement sans rapport avec l'action (vous perdez votre prochaine action Majeure).	Vous interprétez mal ce que vous repérez.	Vous êtes tellement concentré sur ce que vous observez que vous en oubliez ce qui vous entoure (ratant un danger, etc. ; vous ne pouvez pas agir contre autre chose que ce que vous avez observé jusqu'à la fin de votre prochain tour)
Vous êtes tellement concentré sur ce que vous observez que vous commettez une maladresse risquant de vous faire repérer (remise d'Atout de 1 pour vous repérer jusqu'à votre prochain tour).	Votre hypervigilance a un coût : vous êtes Fatigué I jusqu'à ce que vous puissiez prendre 1 heure de repos (sur une surveillance de longue durée).	Vous repérez ce qu'il y a à repérer, mais également autre chose de similaire qui est en fait sans rapport/intérêt (mais vous ne le savez pas encore).
ÉCHECS CRITIQUE DE PERCEPTION		
Vous confondez cette personne lambda avec celle qui vous intéresse.	Vous interprétez le contraire ce que vous observez.	Vous marchez sur un indice ou le détruisez d'une façon ou d'une autre.
Vous prenez un allié pour un ennemi et agissez immédiatement en conséquence.	Vous ne repérez rien, mais vous êtes sûr qu'il y a quelque chose et ça vous rend (très) nerveux. Vous réagissez par réflexe à la première stimulation sensorielle. Typiquement, vous attaquez la première chose qui bouge dans votre champ de vision.	Fausse piste : vous « trouvez » une information, un indice, une piste, ou un ennemi/intrus/cible, qui n'existe que dans votre tête.

RÉPUTATION ET PRESSION

En exerçant leurs activités, les shadowrunners vont attirer l'attention et cela peut leur être préjudiciable ou bénéfique. Il y a deux éléments qui mesurent l'attention qu'ils suscitent ; le premier est la Réputation, la renommée au sein des communautés du Sixième Monde tandis que le second, la Pression, sert à définir la menace que font peser sur eux les forces de l'ordre et les organisations qui leur sont liées tandis qu'ils continuent à se livrer à leurs activités illégales.

RÉPUTATION

La réputation d'un runner englobe tout ce qu'on a entendu dire à son sujet. Elle peut être positive ou négative indiquant ainsi si les gens ont à son égard une opinion positive ou négative.

La réputation dépend des actions du runner en jeu. Contrairement à la Pression (ci-dessous), la Réputation est modifiée immédiatement après certaines actions spécifiques et, quand cela se produit, elle n'affecte pas forcément l'ensemble de l'équipe. Les bonnes ou mauvaises décisions d'un individu ne se répercutent pas forcément sur ses coéquipiers. Vous trouverez sur la table **Modificateurs de Réputation** des conseils pour son augmentation ou sa réduction mais, nécessairement, c'est bien souvent au MJ qu'il revient de trancher dans ce genre de cas. C'est lui qui devra juger si certaines actions ont attiré suffisamment l'attention pour avoir un impact positif ou négatif.

Cette table ne couvre bien évidemment pas toutes les situations qui peuvent affecter la Réputation d'un runner ; c'est juste un guide et non une liste exhaustive.

La Réputation peut avoir une influence sur les modificateurs de Pression (voir page suivante) et peut aussi affecter les interactions sociales. Quand votre Réputation est au

MODIFICATEURS DE RÉPUTATION

ACTION	MODIFICATEUR
Participer en public à une action violente qui provoque la mort d'un badaud	-1
Participer en public à une action violente qui provoque la mort de plusieurs badauds	-3
Être vu en train de tuer un officier de police	-2
Connu pour avoir porté préjudice à des gens dans le besoin	-1
Avoir kidnappé ou torturé une personne innocente pour atteindre ses objectifs	-1
Ne pas avoir respecté un accord avec M. Johnson	-1
Avoir été vu en train de soigner des badauds blessés	+1
Partager une partie de sa richesse avec des citoyens opprimés	+1
Réduire ses tarifs pour travailler pour des gens qui n'occupent pas une position de pouvoir	+1
Tenir une promesse à long terme sans se faire payer	+1
Désamorcer une situation potentiellement explosive	+1
Sauver une personne célèbre en péril	+2

moins de +10, vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 lors des interactions sociales avec les forces de l'ordre, les habitants lambda des communautés et les autres runners. Quand vous interagissez avec des criminels endurcis, d'un groupe organisé ou non, ces derniers bénéficient d'une remise d'Atout de 1 car ils ne vous respectent pas. Avec une Réputation d'au moins -10, c'est l'inverse ; les forces de l'ordre, les habitants lambda des communautés et les autres runners bénéficient d'une remise d'Atout de 1 lors des interactions sociales avec vous tandis que vous profitez d'une remise d'Atout de 1 lors des interactions sociales avec des criminels endurcis.

PRESSION

La Pression est la caractéristique qui mesure la menace que font peser sur les shadowrunners les forces de l'ordre et les autres organisations. Puisque les runners se livrent souvent à des actes criminels il y a toujours un risque que cette Pression s'accentue, ce qui est représenté par une augmentation du score de Pression. À la fin de chaque session de jeu, le MJ lance 2D6 ; sur un résultat d'au moins 9, tous les runners augmentent leur valeur de Pression de 1 point. Si le total est d'au moins 15 (voir **Modificateurs de Pression** et la table **Modificateurs de Pression** pour savoir comment cela peut se produire), tous les runners augmentent leur valeur de Pression de 2 points.

MODIFICATEURS DE PRESSION

La nature d'un boulot, ainsi que la manière dont les runners l'accomplissent, aide à décider la probabilité que la Pression s'accentue sur eux, et cela peut même leur être profitable s'ils se montrent malins.

Ce contexte se manifeste par des modificateurs au test de Pression : les circonstances ayant tendance à attirer l'attention des autorités sur les runners génèrent des modificateurs positifs, alors que celles qui les aident à rester sous le radar génèrent des modificateurs négatifs.

Ces modificateurs positifs et négatifs sont additionnés pour déterminer un modificateur de Pression global avant que le MJ n'effectue le test de Pression. Si le modificateur global est de -4 ou encore plus négatif, alors il est impossible que la Pression sur les runners s'accentue. Aussi, plutôt que d'effectuer le test, le MJ accorde à chaque runner un bonus de +1 en Réputation pour les récompenser d'avoir fait leur boulot sans faire de vague.

Notez les différents seuils pour lesquels la Réputation vous est favorable ou non. Comme c'est le cas dans le monde réel, une mauvaise Réputation vous poursuit même si vous êtes en bonne compagnie tandis que ceux avec qui vous travaillez peuvent ruiner une bonne Réputation. C'est peut-être injuste mais il en va souvent ainsi.

MODIFICATEURS DE PRESSION

CIRCONSTANCES DÉFAVORABLES AU COURS DE LA SÉANCE	MODIFICATEUR AU TEST DE PRESSION
Il y a eu une intense violence	+1
Il y a eu un meurtre	+1
Il y a eu un contact hostile avec un individu riche et/ou influent	+1
Il y a eu un contact direct avec un dragon inférieur	+1
Il y a eu un contact direct avec un Grand Dragon	+2
Il y a eu une couverture médiatique (y compris matricielle) des actions des runners	+1
Il y a au sein de l'équipe au moins un runner avec une Réputation supérieure à 10 ou inférieure à -10 (indiquant qu'il est particulièrement connu)	+1

CIRCONSTANCES FAVORABLES AU COURS DE LA SÉANCE	MODIFICATEUR AU TEST DE PRESSION
Les runners ont effectué des actions illégales sans attirer l'attention	-1
M. Johnson a utilisé ses contacts pour étouffer certains aspects du run	-1
Les runners ont versé suffisamment de pots-de-vin pour que leurs actions ne s'ébruitent pas	-1
Les runners ont des contacts dans les forces de l'ordre qui leur permettent d'arranger les choses	-1
Les runners ont fait suffisamment d'efforts pour se disculper de toute participation à des événements malheureux	-1
Tous les runners de l'équipe ont une réputation comprise entre -5 et +5 (indiquant qu'ils ne sont pas, ou très peu, connus)	-1

GÉRER LA PRESSION

Les effets de la Pression sont indiqués sur la table **Effets de la Pression**. Quand les membres d'un groupe de runners ont différents niveaux de Pression, utilisez le plus élevé.

EFFETS DE PRESSION

PRESSION	EFFET
0-3	Aucun effet
4-6	Le temps d'intervention des forces de l'ordre est réduit de 25 %
7-9	Le temps d'intervention des forces de l'ordre est réduit de 50 %
10	Quand les runners atteignent ce niveau, le SIN avec l'indice le plus bas détenu par l'équipe est brûlé, considéré comme criminel et déclenchera l'alerte s'il est utilisé
11-13	Deux agents des forces de l'ordre supplémentaires interviennent en cas de signalement des runners
14-16	Les runners sont sur la liste des personnes les plus recherchées des forces de l'ordre, d'une des Big Ten ou d'une grande nation ; cela implique qu'ils doivent régulièrement échapper aux traques lancées contre eux. Cette traque peut se prolonger au-delà des frontières nationales ou corporatistes en fonction des accords internationaux ou intercorporatistes
17+	La pression exercée par l'entité définie au niveau précédent s'accentue : des troupes d'élite (comme les Samouraïs rouges ou les Wildcats sioux) sont envoyées contre les runners. La traque ignore les frontières puisque les poursuivants opèrent en tant qu'actifs sacrifiables.

RÉDUIRE LA PRESSION

Quand la Pression se fait de plus en plus forte, il est assez naturel que vous tentiez de la réduire. Fort heureusement, il y a quelques méthodes qui permettent aux joueurs d'y parvenir.

FAIRE APPEL À UN CONTACT

Pour utiliser cette option, un joueur doit avoir un Contact dans les forces de l'ordre ou dans la sécurité corporatiste avec un indice de Réseau d'au moins 3. Il peut lui demander une faveur majeure pour qu'il fasse disparaître certaines archives, qu'il arrondisse les angles avec un supérieur, ce genre de choses. Cela coûte au runner un peu de son capital social avec son Contact dont l'indice

de Loyauté est réduit de 1 point. En échange, le runner, ainsi que tous ceux dont il veut en faire bénéficier, réduit sa Pression de 2 points.

DESSOUS-DE-TABLE

C'est ainsi que va le monde ! L'argent permet de faciliter à peu près tout. Par tranche de 1 000 nuyens en dessous-de-table, la Pression est réduite de 1 point. Chaque dessous-de-table de 1 000 nuyens n'affecte la Pression que d'une seule personne, mais en dépensant plusieurs fois cette somme on peut répartir les points gagnés entre différentes personnes.

FAIRE PROFIL BAS

Vous ne prenez pas de boulot pendant un certain temps pour que la Pression s'évacue. Pour chaque mois passé dans l'univers de jeu sans effectuer un travail dans les Ombres votre Pression est réduite de 1 point. Vous ne pouvez pas la réduire ainsi de plus de 3 points en une année dans l'univers de jeu.

TROUVER UN BOUC ÉMISSAIRE

Cette option nécessite un peu plus de créativité de la part des joueurs et d'appréciation du MJ. Les runners peuvent tenter de faire porter le blâme à quelqu'un d'autre pour certains de leurs actes criminels passés. Cela nécessite quelques tests d'Escroquerie et peut-être de Furtivité ou d'autres tests de ce genre pour disposer les preuves aux bons endroits et pour que les gens croient votre histoire. La réduction de Pression est variable en fonction des actions entreprises, mais elle doit être d'au moins 3 points.

Notez que si La Pression est réduite à 10, l'effet de ce niveau ne se déclenche pas à nouveau quand il est atteint. Si elle est réduite à 9 ou moins, l'effet indiqué pour une Pression de 10 se déclenche quand cette valeur est de nouveau atteinte.

PRESSION AVANCÉE

La règle de base pour la Pression s'appuie sur une seule valeur pour couvrir toutes les situations dans lesquelles les joueurs peuvent en accumuler ; cependant, les MJ peuvent donner aux joueurs différentes valeurs de Pression en fonction de toutes les organisations qui peuvent en vouloir aux runners. Il y a différentes manières d'établir des catégories multiples de Pression ; cela peut être par type d'organisations (forces de l'ordre, crime organisé, corpos, gouvernements), par secteur géographique ou même par corpo et par nation. Le MJ est libre de définir le système qui lui convient le mieux ou de conserver le système de base avec une seule valeur pour chaque joueur.

Si vous utilisez plusieurs indices de Pression, alors le test en fin de session de jeu ne s'applique qu'aux organisations et catégories ayant un rapport avec le run. Par exemple, si les joueurs agissent à Seattle et que le MJ gère la Pression par secteur géographique, l'augmentation de la Pression en fin de session affectera leur indice en Amérique du nord mais pas celui des autres continents.

Plus il utilise de catégories de Pression, plus le MJ doit réduire les fourchettes utilisées sur la table **Effets de la Pression**. Ces fourchettes peuvent passer de 1-3, 4-6, etc. à 1-2, 3-4, etc., ou même n'avoir qu'une seule valeur à chaque niveau.

CONTACTS

Dans les Ombres du Sixième Monde, vous êtes qui vous connaissez. Et cela ne concerne pas seulement les faces qui ont besoin de relations. Même si les samouraïs des rues peuvent résoudre la plupart de leurs problèmes avec des balles et de l'acier, il faut bien qu'ils obtiennent leur équipement et leurs munitions quelque part et il faut qu'ils connaissent des gens pour les sortir du pétrin quand ils s'en sont pris à la mauvaise personne. D'où l'intérêt des contacts.

Les contacts sont des PNJ qui fournissent des équipements et des informations aux PJ et qui peuvent leur rendre des services. Ils constituent la logistique des Ombres qui permet aux équipes de runners du monde entier d'avoir une chance contre les ressources massives de mégacorporations. Les contacts ne sont pas omniscients. Ils ont un domaine de spécialité, mais généralement ils peuvent aussi faire appel à d'autres individus de leur réseau ; cela a cependant un coût et peut alerter les mauvaises personnes que quelqu'un pose des questions qu'il ne devrait pas poser.

On peut acquérir des contacts pendant la **Création de personnage** (p. 69) et on peut aussi en obtenir en jeu si le MJ pense que les joueurs le méritent (voir page suivante).

Les contacts sont définis par les caractéristiques normales de personnage (voir exemples p. 243) ainsi que par deux caractéristiques spéciales : Réseau et Loyauté. Ces deux caractéristiques ont un indice compris entre 1 et 12.

Réseau est une évaluation du réseau du contact et de sa capacité à obtenir des informations auprès des gens qu'il connaît. Quelqu'un qui est nouveau en ville et qui connaît peu de gens aura un indice de 1; un chef de gang peut avoir un indice d'au moins 4; un maire ou un politicien local aura un indice de 6 ou 7; un cadre moyen d'une corpo multinationale peut avoir un indice de 9; une personnalité qui apparaît régulièrement dans les informations pourra avoir un indice de 11 ou 12. Quand il veut déterminer « aléatoirement » les informations dont un contact dispose, le MJ effectue un test de Réseau + Réseau (il peut ajouter un bonus de 2 dés si le sujet est

INDICES DE LOYAUTÉ

INDICE	DESCRIPTION
1-2	Les affaires sont les affaires. La relation est purement mercenaire, basée uniquement sur des considérations économiques. Les gens impliqués pourraient même ne pas s'apprécier, et ils ne s'offriront aucune sorte de traitement de faveur.
3-4	À la régulière. La relation relève encore seulement des affaires, mais les différentes parties se traitent avec un minimum de respect mutuel.
5-6	Connaissance. Les gens impliqués dans cette relation sont amicaux, mais en faire des amis serait sans doute se faire des idées. Le contact veut bien être importuné par de petits détails pour le personnage mais ne risquera pas sa peau pour lui.
7-8	Pote. C'est une amitié réelle, ou au moins un solide respect mutuel. Le contact pourra se mettre en quatre pour le personnage en cas de besoin.
9-10	Je te couvre. Les parties se connaissent et se font mutuellement confiance, et ce depuis un certain temps. Le contact soutiendra le personnage même dans des situations risquées.
11-12	Ami pour la vie. Le contact et le personnage se feront tuer l'un pour l'autre, si c'est ce qu'il faut.

directement lié au contact) ; l'ampleur de ce qu'ils savent est indiquée sur la table **Résultats d'investigation**.

Une fois que le MJ a déterminé ce que savait le contact, la **Loyauté** est utilisée pour déterminer ce que ce contact va partager avec le personnage joueur (avec comme guide la table Indices de Loyauté). En cas de doute, il peut faire un test d'Influence + Charisme avec la Loyauté du contact qui est ajoutée comme modificateur à la réserve de dés. Le nombre de succès détermine le niveau d'informations de la table Résultats d'investigation que le contact est prêt à partager gratuitement. Tous les niveaux de renseignements supérieurs coûteront de l'argent au joueur, environ 100 nuyens par niveau mais les plus élevés coûteront plus chers. Le contact, naturellement, ne peut partager que ce qu'il sait. Ce n'est pas parce que le personnage a obtenu un très bon résultat à son test d'Influence et que son contact est prêt à partager tout ce qu'il sait que ce dernier connaît soudain des choses qu'il ignore.

Les contacts peuvent aussi être utiles pour se procurer des équipements difficiles à trouver. Voir **Disponibilité** p. 254.

RÉSULTATS D'INVESTIGATION

SUCCÈS	RÉSULTATS
0	Aucune information utile
1	Informations contextuelles de base facilement accessibles
2	Quelques éléments d'informations intéressants glanés après une étude peu approfondie
3	Informations issues de précédentes enquêtes ou vagues connaissances professionnelles
4	Informations plus ésotériques, quelques rumeurs
5	Bonnes connaissances théoriques, fortes connaissances professionnelles, connaissances officieuses
6	Connaissance de secrets et d'informations cachées
7	Informations de haut niveau, solide connaissance des antécédents
8	Connaissances presque encyclopédiques y compris certains secrets très bien cachés
9	Connaissances rares accessibles uniquement à quelques rares élus
10	Secrets très bien cachés que d'autres tentent activement de dissimuler.

Notez que les connaissances associées à un niveau incluent celles des niveaux précédents.

GAGNER DES CONTACTS

Les contacts peuvent aider les runners dans presque chaque aspect de leur mission, bien les gérer est donc une partie essentielle du travail du MJ. Comme pour la plupart des tâches dévolues au MJ, il y a un équilibre à respecter. Le MJ ne doit pas être trop strict au point où les PJ ne voient aucun intérêt à obtenir et à entretenir leurs contacts mais il ne doit pas être non plus trop généreux et, par exemple, accorder comme contact le Grand Dragon Lofwyr après deux ou trois runs. Voici quelques conseils pour accorder des contacts et pour les faire progresser.

LES CONTACTS DOIVENT ÊTRE APPROXIMATIVEMENT À LA MÊME ÉCHELLE QUE LES JOUEURS.

La table Niveaux de compétence, p. 99, indique à quoi correspondent les niveaux des PJ dans différents domaines ; vous pouvez l'utiliser en conjonction avec les indices de Réseau p. 241 pour déterminer dans quels milieux peuvent opérer les PJ. Par exemple, avec un niveau de compétence 4 (Professionnel), un personnage peut interagir avec des chefs de gang ou même des maires, mais des indices de Réseau supérieurs à 7 sont hors de sa portée. Même s'il *rencontre* une telle personne, il est peu probable qu'elle devienne le contact d'un personnage ayant une compétence de niveau 4 puisqu'avec un indice de Réseau élevé elle n'a pas besoin d'ajouter à son carnet d'adresses virtuel des individus aussi peu formés. Le cadre d'une corpo multinationale dispose d'une armée d'individus ayant ce niveau de compétence et il n'en a pas besoin d'autres susceptibles de venir lui réclamer des faveurs.

LES PERSONNAGES DOIVENT AVOIR ACCOMPLI QUELQUE CHOSE DE SIGNIFICATIF POUR GAGNER UN CONTACT

Il ne suffit pas de se présenter ou de donner quelques nuyens à un barman pour obtenir un contact. Les personnages doivent faire ou avoir fait quelque chose d'important : terminer un run avec succès, éviter qu'une personne à laquelle le contact tient ne soit blessée ou avoir un potentiel en tant que partenaires commerciaux. Plus l'indice de Réseau du contact est élevé, plus un personnage doit accomplir de choses pour y avoir accès.

LES PERSONNAGES DOIVENT CHERCHER ACTIVEMENT À CULTIVER LA LOYAUTÉ DE LEURS CONTACTS

Aidez-vous du jeu pour encourager les personnages à développer la Loyauté de leurs contacts. L'un d'eux peut les contacter pour obtenir une faveur ou il peut se retrouver dans une situation difficile et les runners doivent faire quelque-chose pour l'aider. La Loyauté est utile non seulement pour permettre aux runners d'obtenir des informations gratuites, mais cela peut aussi leur permettre de réduire la Pression (voir p. 240). Donnez aux PJ l'occasion de cultiver cette Loyauté pour qu'ils puissent en bénéficier quand ils en auront besoin.

UTILISEZ LES EXEMPLES DE CONTACTS SUIVANTS ET CRÉEZ AUSSI LES VÔTRES

Les exemples de contacts offrent un choix de base très pratique, mais n'hésitez pas à créer les vôtres au fur et à mesure que les runners rencontrent une large variété de personnes. Le panel de personnalités du Sixième Monde vous permet d'imaginer des contacts très différents les uns des autres aussi vous pouvez en créer qui vont pimenter l'univers que vous constituez et l'histoire que vous racontez.

LES CONTACTS EN CHIFFRES

Un shadowrunner malin fait en sorte d'amadouer et de rencontrer souvent ses contacts. Ces derniers peuvent être choisis parmi les exemples présentés, mais ils peuvent aussi être créés comme des personnages notables de catégorie généralement inférieure ou égale en utilisant le système de priorité. Quant à leur équipement et autres affaires, on peut décider qu'ils correspondent à son mode de vie en poussant un peu la limite des ressources qu'ils obtiennent à la création de personnage. Cela vous donne leurs attributs et leurs compétences, mais les deux caractéristiques les plus importantes d'un contact sont son Réseau et sa Loyauté comme cela est expliqué p. 241.

AJUSTEMENT DES MÉTAHUMAINS

MÉTATYPES	MODIFICATEURS AUX ATTRIBUTS
Nain	Constitution ou Volonté +1, Force +1
Elfe	Agilité +1, Charisme +1
Ork	Constitution +1, Force +1
Troll	Constitution ou Force +2, +1 pour l'autre

Note : n'oubliez pas de prendre en compte les traits de chaque métatype :
Nains : vision thermographique (p. 76), résistance aux toxines (p. 75).
Elfes : vision nocturne (p. 76).
Orks : vision nocturne (p. 76), Robuste (1) (p. 76).
Trolls : vision thermographique (p. 76), Robuste (1) (p. 76), dépôts dermiques (qui octroient +1 à leur Indice de Défense).

EXEMPLES DE CONTACTS

N'importe qui peut être un contact. Nous en avons réuni ici quelques exemples avec leurs caractéristiques de base, aussi bien pour les utiliser comme contacts ou quand les choses tournent mal et que vous avez besoin de savoir ce qu'ils ont dans le ventre. Comme ce sont des ressources précieuses, les runners doivent protéger les contacts les plus loyaux et c'est pour cette raison que nous vous indiquons quelques chiffres. La plupart utilisent les caractéristiques de base des humains ; pour les versions métahumaines, il suffit de se reporter à la table **Ajustements des métahumains** (ci-dessus). Certains contacts ont un métatype particulier car cela correspond à leur concept et vous pouvez les modifier avec la même table et en faisant quelques calculs.

Pour chaque contact, il y a une brève description, une liste des services qu'il peut rendre, les endroits où le rencontrer, les contacts similaires et ses caractéristiques de jeu. Étant donné la grande variété d'équipements dont ils peuvent être dotés, aucun n'est mentionné ici.

BARMAN

Utilisations : informations, contacts supplémentaires, arrière-salles pour rencontres privées

Lieux de rencontre : n'importe quel bar ou boîte de nuit

Contacts similaires : patron de bar ou de boîte de nuit, videur, serveuse, strip-teaseuse

Un barman sert à boire. Il sert aussi de conseiller ou d'épaule compatissante pour presque toutes les personnes qui viennent dans son bar après une dure journée. Il voit et entend de tout, c'est pourquoi il est si important de faire sa connaissance et de faire preuve avec lui d'une certaine gratitude financière avec quelques pourboires.

Le barman connaît tout le monde, et il peut donc vous dire qui n'est pas passé depuis longtemps, quels gosses ont fugué dernièrement, qui est trompé par sa femme, et à peu près tout ce que vous pourriez avoir envie de savoir.

Il peut aussi vous mettre en relation avec le type du coin qui connaît toutes les rumeurs et vous révéler quelques juteuses indiscrétions livrées par un client ayant un peu abusé du gin tonic. Il peut guider les débutants vers un large éventail de fournisseurs de services et d'équipements. Tout cela a un coût, bien entendu. Parfois, vous devrez allonger quelques nuyens et d'autres fois vous offrirez des tournées, histoire d'entretenir les bonnes volontés. En plus d'en savoir beaucoup, le barman est connu pour sa discrétion. Il ne donnera pas n'importe quelle information à n'importe qui sans une très bonne raison. Comme nous le disions, rien n'est gratuit... mais cela vaut habituellement la peine de prendre soin de sa bonne humeur (et parfois, de celle de ses autres clients).

BARMAN

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
2	3	2	2	3	2	2	3	6

Compétences : Combat rapproché 4, Armes à feu 2 (Shotguns +2), Influence 4
Connaissances : Alcools, Stars de médias, Sports, Rumeurs de la rue, Culture générale

CONSIGLIERE DE LA MAFIA

Utilisations : informations, contacts supplémentaires
Lieux de rencontre : restaurants, casinos, bars
Contacts similaires : wakagashira du Yakuza, maître des encens des Triades

Les syndicats du crime ont des intérêts partout et, bien qu'un runner ne puisse se permettre de débarquer dans le bureau du don local de la Mafia, il peut se rapprocher de l'éminence grise de cet empire criminel : le consigliere ou conseiller. Le consigliere, qui généralement n'est pas un membre de la Famille pour éviter les trahisons en cas de succession, a accès aux secrets de la Famille puisqu'il est le conseiller de confiance du don. Il agit souvent à la demande et au profit de la famille par des réseaux détournés comme les shadowrunners. La position de confiance qu'il occupe lui donne accès à des informations sur les affaires de la Famille, ses plans et son état d'esprit. Bien qu'il ne soit pas lié par le sang à ses employeurs, il connaît sa place et n'est généralement pas assez stupide pour risquer sa vie pour rien. La seule chose que vous obtiendrez en essayant de le soudoyer, c'est de vous retrouver inscrit sur la liste des cibles de la Famille puisque, ce qu'il redoute le plus, c'est de susciter la colère de son patron si on découvre qu'il a trahi. Il ne révéla pas de secret à la légère puisque la vie d'un rat est courte et sans valeur. Pour obtenir une information, vous devez toujours lui proposer quelque chose ayant de la valeur pour la Famille souvent sous la forme d'une faveur plutôt que de l'argent puisqu'il est rare qu'un consigliere soit pauvre. Aidez à régler un problème pour lequel la Famille ne peut pas intervenir directement ou offrez des données de valeur concernant ses ennemis et vous serez récompensé comme il convient. À l'inverse, trahissez sa confiance et il s'assurera que vous ayez le sort que vous méritez. Généralement, le consigliere a un emploi traditionnel en-dehors du cadre de la Famille. Bon nombre d'entre eux sont, et ce n'est pas surprenant, des avocats.

CONSIGLIERE DE LA MAFIA

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
2	2	2	3	4	3	3	3	6

Compétences : Électronique 2, Armes à feu 1, Influence 4, Perception 3
Connaissances : Commerce, Droit, Politique locale, Politique de la pègre, Procédures policières, Psychologie

DOC DES RUES

Utilisations : soins médicaux, informations, contacts supplémentaires, équipement (médicaments, drogues)
Lieux de rencontre : clinique locale, bioclinique
Contacts similaires : équipe médicale d'urgence, ambulancier, mage / chaman urbain

Ces satanés règlements concernant les blessures par balles qui obligent à appeler la police locale compliquent la vie des shadowrunners quand ils ont besoin de recevoir un traitement médical. Si on ajoute à ça la paperasse, et donc le fait de laisser une trace écrite (ou plutôt électronique), c'est comme si vous aviez une ORA au-dessus de votre tête vous désignant dès le début de l'enquête. Quand vous avez besoin de soins dans les Ombres, il vous faut connaître un doc des rues. La plupart d'entre eux travaillent dans des cliniques locales ou des centres de modifications corporelles et font entrer discrètement des

runners qui perdent leur sang par l'accès de service. Les meilleurs ne posent pas beaucoup de questions sauf celle qu'ils posent toujours : «Qui va payer pour ça ?»

Le stéréotype du médecin déchu colle à la peau du doc des rues, mais certains viennent d'achever leur formation, d'autres sont des infirmières ou d'anciens secouristes de combat qui cherchent à gagner quelques nuyens de plus ou accomplir la seule chose qu'ils savent faire. Le haut du panier, ceux qui étaient médecins auparavant, offrent souvent d'autres services que le simple fait de vous rafistoler comme l'installation de cyberware neuf (ou ayant à peine servi). Ce qui implique que pour beaucoup d'entre eux, vous avez une autre manière de les payer étant donné que la plupart n'ont pas de compte chez Zeiss ou EvoWare pour commander de nouveaux implants cybernétiques. Il est donc possible de leur vendre un bon prix des implants de seconde main ou des cadavres avec des implants. Assurez-vous juste que votre doc des rues soit heureux. Ainsi vous pourrez avoir de meilleurs prix, de meilleurs traitements et vous aurez moins de probabilités de mourir sur la table d'opération pour que vos organes soient vendus à des trafiquants.

DOC DES RUES

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
2	4	2	2	2	4	3	2	6

Compétences : Biotech 6, Électronique 3, Influence 4, Perception 3
Connaissances : Biologie, Avancées médicales, Trafiquants d'organe, Psychologie, Contrebandiers

FLIC DES RUES

Utilisations : informations, contacts supplémentaires, équipement

Lieux de rencontre : rues de son secteur, cafés et bars

Contacts similaires : détective, indic, flic sous couverture, flic à louer

Il fréquente les rues de son secteur depuis tant d'années qu'il n'a pas vu le temps passer, mais il y est témoin de tout ce qui s'y passe et il n'oublie pas les choses importantes. Il sait qui est du coin, qui n'est pas du quartier, où les trafiquants travaillent et vivent, quel gang règne et où l'on peut se procurer des BTL. Et ce qu'il ne sait pas, il le saura bien assez tôt. Avec un vaste réseau d'indics qui ne veulent surtout pas le contrarier, le flic des rues a une longue liste de contacts auxquels il peut faire appel en échange d'un service ou de quelques nuyens. Parfois, il arpente les rues à pied mais le plus souvent il patrouille en voiture, en moto, avec un 4×4 ou même à cheval. Quel que soit le mode de transport utilisé, il tente d'être attentif à tout ce qui se passe. Certains sont totalement honnêtes. D'autres sont éminemment corruptibles et vendraient leur propre mère si on y met le bon prix. Pour travailler avec un flic ces rues, il faut apprendre à le connaître, savoir ce qu'il désire, quels sont ses rêves, mais aussi ses vices, pour que vous puissiez lui procurer ce qu'il veut en échange de ce que vous voulez.

FLIC DES RUES

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
3	3	3	2	2	2	3	2	6

Compétences : Athlétisme 2, Combat rapproché 5, Armes à feu 3, Influence 5, Perception 3
Connaissances : Syndicats du crime, Marchandises illégales, Maintien de l'ordre, Gangs locaux, Procédures policières, Rumeurs de la rue

INTERMÉDIAIRE

Utilisations : boulots et argent, informations, équipements, contacts supplémentaires

Lieux de rencontre : bars ou boîtes de nuit du coin, cafés, angles de rues où la surveillance est pratiquement impossible.

Contacts similaires : receleur, usurier

La première personne que doit connaître un runner, c'est un bon intermédiaire. Il peut vous fournir tout ce dont vous pouvez avoir besoin dans les Ombres. S'il n'a pas quelque chose, un bon intermédiaire sait qui l'aura. Contre rémunération, bien entendu, cela va de soi. Un intermédiaire est un élément central dans les Ombres qui peut vous obtenir du travail, trouver de l'équipement et même vendre des choses que vous avez récupérées au cours de vos runs comme des équipements, des données, des prototypes, etc. Il vous connaît et il connaît les gens qui veulent ce que vous avez. Ses services ne sont pas bon marché, cependant. Que ce soit un prix fixe ou un pourcentage, il prend toujours sa part. Plus il doit faire d'effort et prendre de risques, plus grosse est sa part.

La chose la plus importante avec un intermédiaire, c'est de savoir où en est votre relation avec lui. Vous devez être proche de lui et, plus vous le serez rapidement, plus il est probable qu'il privilégie votre relation professionnelle par rapport à ses autres clients. Ne considérez jamais un intermédiaire comme une simple relation ou un ami lointain ; vous devez vous assurer que si on lui propose de

l'argent, il ne prononcera pas votre nom et qu'il cherchera un moyen de vous protéger. Ou, mieux encore, qu'il essaiera de vous aider à négocier un accord en faisant semblant de renoncer à vous et quand quelqu'un viendra vous chercher dans un entrepôt celui-ci sera truffé de C4.

INTERMÉDIAIRE

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
2	2	2	2	3	2	4	4	6

Compétences : Armes à feu 4, Électronique 6, Influence 5, Perception 2
Connaissances : Rumeurs corporatistes, Receleurs, Évaluation d'équipement, Équipes de runners

MARCHAND DE TALISMANS

Utilisations : objets magiques, informations en rapport avec la magie, contacts supplémentaires

Lieux de rencontre : boutique de talismans, librairie occulte, cafés

Contacts similaires : intermédiaire, mage / chaman urbain, mage corpo

Bien que rares, les Éveillés constituent un groupe de consommateurs souvent riches. Et si vous êtes un consommateur, vous avez besoin d'un fournisseur et dans le cas d'objets spéciaux comme les focus magiques, les réactifs, les matériaux pour rituels et certains composants, vous avez le marchand de talismans. Si les Éveillés sont rares, les marchands de talismans le sont encore plus, ce qui signifie qu'ils verront tôt ou tard passer dans leur boutique absolument tous les individus de leur secteur dotés de ne serait-ce qu'une once de compétence magique. Cela fait d'eux une excellente source d'informations pour savoir qui fait quoi et qui vend quoi, mais aussi pour toutes les rumeurs récentes ou sensationnelles circulant dans la communauté des Éveillés. Si vous avez besoin d'un petit soutien magique, ils sont généralement en contact avec les mages de rue du coin. Les marchands de talismans suffisamment talentueux, ou avec des compétences alchimiques et d'enchantement convenables, sont souvent eux-mêmes des enchanteurs ce qui fait d'eux une source idéale pour obtenir des équipements magiques personnalisés. Ceux qui sont suffisamment doués vous permettent de leur apporter des babioles magiques que vous avez récupérées sur un mage corpo afin de savoir si elles ont de la valeur ou si c'est de la camelote.

MARCHAND DE TALISMANS

C	A	R	F	V	L	I	C	M	ESS
2	2	2	2	4	3	4	3	4	6

Compétences : Astral 6, Enchantement 6, Influence 4, Perception 3
Connaissances : Théorie magique, Marchandises magiques, Travail des métaux, Travail du bois

MÉCANICIEN

Utilisations : réparations, voitures d'occasion et autres véhicules.

Lieux de rencontre : garage du coin, station-service, boutique de pièces détachées, vendeur d'occasions, hangar à avions.

Contacts similaires : crack en technologie

Vous ne ferez pas long feu dans les Ombres si vous prenez la fuite à bord d'une épave. Et si votre véhicule est criblé d'impacts de balles, vous risquez d'attirer un peu trop l'attention. Pour entretenir votre véhicule, il est bon de connaître un mécanicien. Que vous en ayez besoin pour réparer ce qui est cassé ou améliorer ce qui ne l'est pas, si vous lui donnez assez de temps et d'argent, il peut faire des miracles en retapant intégralement la pire des épaves. Les mécaniciens ont généralement tendance à vendre des véhicules d'occasion puisqu'ils ont des tonnes de vieux tacots qu'ils ont réparés et qu'ils peuvent refourguer pour arrondir leurs fins de mois. Ils ont également souvent de nombreux contacts dans leur communauté, aussi, s'ils n'ont pas le véhicule qu'il vous faut, ils peuvent connaître quelqu'un qui l'a.

MÉCANICIEN

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
3	2	2	3	2	3	3	2	6

Compétences : Combat rapproché 3, Électronique 3, Ingénierie 3, Armes à feu 2, Pilotage 4
Connaissances : Ateliers de désossage, Combat de moto, Véhicules

M. JOHNSON

Utilisations : shadowruns, informations liées au boulot, contacts supplémentaires.

Lieux de rencontre : où il le souhaite.

Contacts similaires : agent corpo, agent gouvernemental

Si vous voulez travailler régulièrement et engranger les nuyens tout aussi régulièrement, vous devez avoir plusieurs M. Johnson qui ont votre équipe en tête de liste. Bien qu'ils n'existent pas officiellement, les M. Johnson sont incontournables car sans eux les shadowrunners n'auraient pas de boulot. Ce surnom désigne ceux qui se tiennent entre les Ombres et les corpos et qui se salissent les mains pour le compte des pouvoirs en place. Ils sont les éléments fondamentaux qui font des runners des actifs sacrifiables.

M. Johnson organise les rencontres, engage ses agents préférés (ou ceux qu'il apprécie le moins) et les paie au résultat. Il sera votre première source d'informations pour le travail pour lequel il vous engage... des informations qui se limitent à celles qu'il est disposé à vous fournir et, selon lui, dont vous pouvez avoir besoin. Puisqu'il est lié aux corporations, il peut parfois vous fournir des équipements spécialisés utiles pour accomplir une mission. Un M. Johnson a des contacts partout et il a une longue mémoire aussi bien en ce qui concerne les succès que les échecs, même s'il se rappelle beaucoup plus longtemps ces derniers. Bien que certains Johnson aient la réputation de trahir leurs actifs, le plus souvent il s'agit de rumeurs infondées puisqu'un tel M. Johnson devrait redoubler de prudence pour ne pas devenir la cible d'une équipe de runners. Si vous vous comportez bien avec eux, en règle générale ils vous rendront la politesse. Mais si vous en arnaquez un, même une seule fois, vous risquez bien vite de découvrir ce que cela fait de se retrouver la cible de shadowrunners ou, pire, de mourir de faim quand vous serez incapable de décrocher un boulot. Les runners coûtent des nuyens, mais l'influence est gratuite pour les puissants.

M. JOHNSON

C	A	R	F	V	L	I	C	ESS
2	2	2	2	3	3	4	4	6

Compétences : Escroquerie 4, Électronique 4, Armes à feu 3, Influence 5, Perception 3
Connaissances : Finances corporatistes, Rumeurs corporatistes, Psychologie, Technologie de pointe

SÉCURITÉ, DÉTECTEURS ET SCANNERS

Quand vous envisagez des obstacles pour vos joueurs, n'oubliez pas que le principal objectif du jeu est de s'amuser et les joueurs préfèrent être confrontés à des tâches réalisables sans pour autant être faciles. Le principe fondamental sur lequel vous devez vous baser en préparant ce genre de situations, c'est de les confronter à des défis qu'ils peuvent relever.

Une des lois les plus importantes dont il faut se souvenir à *Shadowrun*, c'est la troisième loi de Newton qui stipule que toute action provoque une réaction opposée d'égale intensité. Ou, pour le dire plus simplement, que tout ce que vous pouvez faire, les services de sécurité peuvent aussi le faire et même mieux. Les personnages joueurs auront certaines forces, mais en tant que MJ vous avez toujours au moins deux options pour préparer des obstacles auxquels ils seront confrontés. Premièrement, rappelez-vous qu'il existe de nombreuses manières de faire les choses dans le Sixième Monde, aussi trouver une approche différente qui ne s'appuie pas sur les points forts des personnages peut être un bon moyen de les mettre au défi. Deuxièmement, vous pouvez toujours opposer une force égale et confronter les personnages à des adversaires aussi compétents qu'eux pour savoir ceux qui l'emporteront.

Quand vous créez une situation de sécurité, rappelez-vous de toutes les manières dont les joueurs peuvent être attaqués : en mêlée, à distance, par magie, par des esprits astraux, par l'intermédiaire de la Matrice et ainsi de suite. Si les joueurs se baladent dans un scénario, trouvez un point faible et utilisez-le. S'ils ont trop de difficultés, supprimez quelques obstacles qui sont censés être surmontés par la force.

INDICE DE SÉCURITÉ

L'indice de Professionnalisme des figurants est un outil utile pour déterminer quelles mesures de sécurité déployer et les zones de sécurité fonctionnent de la même manière. Dans le cas des drones, il s'agit de drones autonomes, l'Indice d'Appareil indiqué correspond à leur indice de Senseurs et d'autosofts. Modifiez les attributs de drones existants si besoin. Bien que le MJ puisse toujours ajuster les circonstances en fonction de ses besoins, ces indices vous donnent une idée des différentes mesures de sécurité auxquelles peuvent être confrontés les PJ ; cela fournit un aperçu rapide au MJ pour déterminer ce qu'il peut utiliser pour contrer des runners quand ils tentent d'accéder à des lieux où ils ne sont pas censés aller.

L'Indice d'Appareil des différentes mesures électroniques doit être déterminé par le MJ, qui peut se servir de la table **Indices d'Appareil** comme guide.

Ces indices peuvent être utilisés pour des quartiers, des développements ou un simple bâtiment :

INDICE DE SÉCURITÉ Z

Il n'y a aucune force de sécurité organisée dans une zone Z, généralement parce qu'il n'y a rien ayant une quelconque valeur. Les flics ne patrouillent pas les zones

Z et ne répondront pas à des signalements de crimes s'y déroulant. Même les gangs n'y font régner aucune sécurité officieuse puisque ce sont des terres dévastées sans rien à y protéger. C'est ici que viennent se perdre tous ceux que le monde veut oublier. Cela signifie qu'on peut y trouver des êtres comme les goules et les paracréatures.

Mesures de sécurité : aucune

Forces de sécurité typiques : aucune

INDICE DE SÉCURITÉ E

La principale différence entre les zones Z et les zones E, c'est que certaines personnes vivent dans ces dernières, parfois même dans des immeubles d'appartements. Les conditions sont déplorables et les ressources limitées, aussi les autorités compétentes ne se préoccupent pas beaucoup de ces secteurs. Les patrouilles de police sont quasi inexistantes, mais les forces de l'ordre répondront à des appels passés par des personnes dotées d'un SIN. Cependant, ce sont les gangs qui imposent une véritable autorité ici ; bon nombre de leurs membres vivent dans les zones E et n'apprécient pas les étrangers.

Mesures de sécurité : intervention policière lente et peu motivée, intervention des gangs beaucoup plus vigoureuse. Support magique ou matriciel inexistant ou tout comme.

Forces de sécurité typiques : deux flics des rues (Professionnalisme 3) ou cinq à six gangers (Professionnalisme 1) plus 1 lieutenant.

INDICE DE SÉCURITÉ D

Ces secteurs ne sont pas encore «fréquentables», mais ils contiennent suffisamment d'employés corporatistes pour que les autorités se sentent obligées d'assurer une certaine réponse policière. On peut espérer des patrouilles de police deux fois par jour, des enquêtes superficielles et les officiers de police sont souvent inexpérimentés. Les gangs sont actifs mais prudents, sachant qu'une intervention policière est fort probable s'ils se montrent trop agressifs.

Mesures de sécurité : la police intervient dans les vingt minutes, les gangs réagissent prudemment. Support magique ou matriciel inexistant ou tout comme.

Forces de sécurité typiques : deux flics des rues (Professionnalisme 3) ou quatre gangers (Professionnalisme 1) plus 1 lieutenant.

INDICE DE SÉCURITÉ C

Ces secteurs sont suffisamment fréquentables pour que les corpos prennent en compte le risque éventuel que leur réputation soit écornée. Bien naturellement, elles n'y possèdent rien de véritablement précieux, mais si elles laissent les criminels s'en prendre aux gens qui y vivent, elles paraîtront faibles et peu efficaces, ce qui est beaucoup plus important pour elles que le bien-être des habitants. Dans la plupart des corpos, les logements sont beaucoup plus onéreux à remplacer que des ouvriers de bas niveau, aussi elles ne prennent pas à la légère les dommages infligés aux infrastructures. Il y a des patrouilles environ une fois par heure ou toutes les deux heures, l'activité des gangs est étouffée et ils sont bien moins violents que dans les zones D et E. Le crime organisé, d'un autre côté, possède souvent des bastions dans ces secteurs, il faut donc être prudent et savoir si un groupe à des intérêts ou non dans certains domaines.

Mesures de sécurité : la police intervient dans les quinze minutes ; des esprits (Puissance 2-3) sont envoyés pour enquêter en cas de rapports de violences par magie. Des spiders matriciels distants (Professionnalisme 3) peuvent enquêter en cas de piratages importants.

Forces de sécurité typiques : quatre flics des rues et un lieutenant (Professionnalisme 3) ou trois membres d'un gang du crime organisé (Professionnalisme 4)

INDICE DE SÉCURITÉ B

Ce sont les secteurs qui commencent à intéresser les policiers. Les secteurs résidentiels avec cet indice abritent des gens qui, s'ils ne sont pas indispensables, peuvent s'avérer problématiques à remplacer. Les zones industrielles et commerciales de cette catégorie génèrent de l'argent ; elles n'abritent pas de prototypes top secret ou rien de ce genre, mais soit leur activité commerciale est soutenue, soit elles fabriquent des choses qui permettent aux corpos de gagner de l'argent. Est-ce que l'existence d'une corpo dépend de la tranquillité d'une zone B ? Non. C'est pour ça que son indice n'est pas plus élevé. Mais les corpos *préféreraient* que ce genre de zones restent stables, aussi elles consacrent quelques ressources pour s'en assurer, y compris une surveillance constante.

Les gangs n'ont pas leur place dans ces secteurs qui sont fermement sous l'emprise du crime organisé. Les activités les plus importantes de ces organisations criminelles jouissent d'un indice de sécurité plus élevé, mais des salons bunraku ou des salles de jeu bénéficieront de ce niveau de protection.

Mesures de sécurité : forces de sécurité sur site en permanence avec des renforts pouvant arriver en moins de dix minutes y compris un soutien magique (deux esprits de Puissance 4). Des spiders matriciels (Professionnalisme 4) vérifient régulièrement l'infrastructure matricielle de la zone.

Forces de sécurité typiques : quatre policiers/officiers de sécurité et un lieutenant sur site (Professionnalisme 3) ; quatre officiers supplémentaires (Professionnalisme 3) et deux officiers du SWAT (Professionnalisme 5) en renfort. Cinq membres du crime organisé et un lieutenant (Professionnalisme 4) sur site.

INDICE DE SÉCURITÉ A

Pour les cadres corporatistes, c'est ici que vit le gros de la population, dans des quartiers bien entretenus avec des patrouilles de police régulières et un temps d'intervention très court. En réalité, c'est le premier niveau des élites de ce monde ; environ un quart à un tiers de la population mondiale vit dans une zone A ou supérieure. Les patrouilles d'agents de police sont renforcées occasionnellement (environ une fois par jour) par des patrouilles d'esprits et de drones.

Le crime organisé est présent, mais il fait tout pour donner bonne impression, s'intégrer aux institutions et pour restreindre la violence au minimum. Cela ne fait que compliquer la tâche des shadowrunners car les mesures de sécurité que ces organisations déploient sur ces sites sont subtiles et particulièrement efficaces, tout en demeurant très discrètes. Les zones A sont abreuvées de tonnes de narcotiques illégaux présentés sous les formes les plus anodines possibles.

Mesures de sécurité : occasionnellement, des esprits (Puissance 4-5) et des drones (Indice d'Appareil 4-5) renforcent la sécurité astrale et matricielle et des patrouilles de sécurité passent toutes les cinq minutes.

Forces de sécurité typiques : six policiers/officiers de sécurité et deux lieutenants sur site (Professionnalisme 3) ; quatre officiers du SWAT (Professionnalisme 5) en renfort et plusieurs équipes de renfort peuvent être appelées. Six membres du crime organisé et deux lieutenants (Professionnalisme 4) sur site.

INDICE DE SÉCURITÉ AA

Les vendeurs du marché noir rêvent de ces quartiers. Il y a assez d'appareils électroniques de grande valeur dans un seul bloc résidentiel pour faire le bonheur d'un receleur pendant des mois. Le problème, bien entendu, c'est de mettre la main sur ce matériel et les mesures de sécurité sont là pour vous compliquer la tâche. Esprits et drones parcourent le secteur plusieurs fois par jour, les patrouilles de police conventionnelles sont très régulières et les appels d'urgence déclenchent l'intervention d'une véritable armée.

Certains caïds du crime organisé vivent dans les quartiers AA, mais ils sont généralement considérés comme des habitants respectables payant leurs impôts, aussi ils se fient aux mêmes forces de sécurité que les autres et bénéficient des mêmes interventions. Parfois, ils disposeront d'une installation supersensible avec une sécurité AA comme un laboratoire de fabrication de drogues. Dans ces cas-là, ils se chargeront eux-mêmes des mesures de sécurité car appeler les flics pour empêcher le cambriolage d'un laboratoire de narcotiques peut s'avérer gênant pour tout le monde.

Quelques centres de recherche sur la magie et quelques paradis numériques matriciels ont également une sécurité AA. Comme on peut s'y attendre, la sécurité magique et matricielle, respectivement, y seront renforcées.

Mesures de sécurité : deux esprits (Puissance 5-6) et drones (Indice d'Appareil 5-6) renforcent occasionnellement la protection astrale et matricielle et des patrouilles de sécurité passent toutes les cinq minutes. Des barrières magiques sont déployées en plus des barrières physiques.

Forces de sécurité typiques : quatre agents de sécurité corporatiste d'élite et un lieutenant sur site (Professionnalisme 7) ; six officiers du SWAT et deux lieutenants (Professionnalisme 5) en renfort et plusieurs équipes de renfort peuvent être appelées. Huit membres du crime organisé et quatre lieutenants (Professionnalisme 4) sur site.

INDICE DE SÉCURITÉ AAA

À partir de cet indice les choses deviennent sérieuses. Puisque c'est l'indice maximal, vous pouvez vous douter que tous les stops sont déployés. On fait très attention à la sécurité magique, matricielle et physique et tous les intervenants sont entraînés. Les corpos ont tout l'argent dont elles ont besoin pour s'assurer que le calme règne dans ces secteurs.

Mesures de sécurité : la surveillance astrale et matricielle sont constantes. Les esprits ont une Puissance d'au moins 6, les drones un Indice d'Appareil d'au moins 6 et les spiders matriciels de niveau mondial travaillent main dans la main avec DIEU pour contrer le moindre problème. Des barrières magiques sont déployées en plus des barrières physiques.

Forces de sécurité typiques : huit agents de sécurité corporatiste d'élite et deux lieutenants sur site (Professionnalisme 7) ; six agents des forces spéciales et deux lieutenants (Professionnalisme 9-10) en renfort et plusieurs équipes de renfort peuvent être appelées

INDICES D'APPAREIL

TYPE D'APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	EXEMPLES
Simple	1	Applications générales, terminaux publics, dispositifs de divertissement
Moyen	2	Dispositifs électroniques individuels standards, cyberware basique, véhicules, drones, armes, appareils de sécurité résidentiels
Intelligent	3	Véhicules de sécurité, dispositifs de sécurité corporatistes
Avancé	4	Appareils haut de gamme, betaware, véhicules et dispositifs de sécurité militaires
D'avant-garde	5	Deltaware, créditubes, véhicules et dispositifs de sécurité d'agents spéciaux
Extraordinaire	6	Dispositifs expérimentaux à plusieurs milliards de nuyens, navette spatiale

PORTES VERROUILLÉES ET AUTRES MÉCANISMES

Ce sont quelques-uns des moyens utilisés par les gens pour vous empêcher de vous rendre là où vous voulez aller.

PORTES ET FENÊTRES

L'indice de Structure de base d'une porte est de 5 ; dans des quartiers plus chics et dans les bureaux, on trouve des indices de 7 à 9. L'indice de base du verre est de 2 mais uniquement dans les quartiers minables ; quand ça commence à devenir sérieux, cet indice passe à 9-11. Toutes les fenêtres ayant un indice d'au moins 4 ont un revêtement réfléchissant qui peut être activé ou désactivé sans fil principalement pour empêcher les magiciens d'avoir une ligne de vue qui passe à travers.

SERRURES

Les **serrures mécaniques**, qu'on ne trouve que dans les quartiers les plus pauvres, sont considérées comme totalement obsolètes et il est très facile de les forcer. Elles peuvent cependant ralentir des intrus pendant quelques secondes. On peut les crocheter avec des outils de crochetage et un test d'Ingénierie + Agilité avec un seuil égal à l'indice de la serrure. Un autocrocheteur fournit une remise d'Atout de 1.

Les **clefs à transpondeur** sont légèrement plus complexes et disposent d'une résistance calibrée pour compléter le circuit de la serrure. Il faut disposer d'un kit électronique pour tenter de crocheter ce type de serrures. Cela nécessite également un test d'Ingénierie + Agilité (indice serrure).

Les **maglocks**, ou verrous magnétiques, sont les systèmes de verrouillage les plus populaires du Sixième Monde. Ils sont fréquemment reliés à un système qui enregistre chaque ouverture et fermeture de la porte. Il existe une large variété de systèmes d'ouverture : une carte magnétique, des données biométriques, un code chiffré, un badge sans contact, etc. Pour les forcer, la procédure est différente que pour les autres types de serrures. Il faut tout d'abord commencer par retirer le boîtier protégeant le mécanisme interne ce qui nécessite un test prolongé d'Ingénierie + Agilité (indice serrure × 2, 1 round de combat). On peut aussi le casser ; considérez que le boîtier a un indice de Structure égal à deux fois l'indice de la serrure.

La prochaine étape dépend du type de système d'accès. Pour un **pavé numérique**, le circuit interne doit être contourné avec un test étendu d'Ingénierie + Agilité (indice serrure × 2, 1 round de combat). On peut à la place utiliser un séquenceur ; c'est alors un simple test opposé entre l'indice du séquenceur et celui du maglock. On peut utiliser la même procédure avec un **lecteur de carte** mais il y a une autre option, c'est d'utiliser un passe maglock (p. 286) avec un test opposé entre l'indice du passe et celui du maglock. Il existe de nombreux types de **scanners biométriques** dont des scanners à empreintes, à reconnaissance vocale, à souffle, cellulaire, à ADN et à reconnaissance faciale. Le principal moyen de contourner ces systèmes c'est d'avoir une copie ou un échantillon de la chose à scanner : un mouleur d'empreinte (p. 286) pour des empreintes digitales, une duplication rétinienne (p. 293) pour un scan oculaire ou un modulateur vocal (p. 292) pour un scanner vocal. Les scanners à souffle, cellulaires et à ADN sont un peu plus complexes. Tout d'abord, vous devez obtenir le bon échantillon, puis vous devez le conserver dans un bain chimique qui peut être préparé dans un laboratoire de chimie en effectuant un test étendu de Biotech + Logique (5, 1 heure). Pour un scanner à reconnaissance faciale, il vous faut un visage et une simple image ne fera pas l'affaire. Et n'imaginez pas non plus qu'il vous suffit de découper le visage de quelqu'un car ça abîmerait trop sa structure musculaire. Vous pouvez utiliser un maquillage et un kit de déguisement en effectuant un test opposé d'Escroquerie + Charisme contre l'Indice d'Appareil du scanner. La magie peut aussi être utilisée tant qu'elle a une composante physique ; dans ce cas, il s'agit d'un test opposé de Sorcellerie + Magie contre l'Indice d'Appareil.

DÉTECTEURS ET SCANNERS

Les **alarmes**, une forme de sécurité passive, font parties des éléments les plus basiques des systèmes de sécurité. Elles servent à alerter les gardes, les riggers/hackers de sécurité ou les services de surveillance à distance, qu'il se passe quelque chose d'anormal dont ils doivent s'occuper. Les alarmes peuvent être silencieuses, avertissant les forces de police ou de sécurité pour qu'elles surprennent les intrus, ou se déclencher avec des flashs de lumière et des sirènes d'alerte bruyantes qui résonnent dans tout le bâtiment. Les composants individuels d'un système de sécurité peuvent être reliés à une alarme comme une porte coupe-feu qui déclenche une sirène d'alerte si elle est ouverte. De nombreuses alarmes, particulièrement celles équipant les portes et les fenêtres, dépendent de circuits électriques qui s'activent quand ce qu'elles protègent est ouvert ou brisé. Pour contourner de telles alarmes, il faut tromper les contacts électriques du circuit quand la fenêtre/porte est ouverte. Cela nécessite un test d'Ingénierie + Agilité (5, 1 minute) bien que certains systèmes particuliers puissent augmenter cette difficulté.

Le **câble déclencheur** est un des systèmes les plus basiques de détecteur. Rompre le câble déclenche souvent une alarme pour alerter le personnel de sécurité, mais cela peut aussi provoquer l'activation d'autres systèmes automatisés de protection. Dans de rares cas, le câble peut être conçu pour nuire à la cible. Le choix le plus fréquent dans ce cas, c'est de tendre un monofilament en travers d'un point potentiel d'intrusion. Si un personnage rate un test de Perception, il heurte le câble et déclenche l'effet prévu. Cela peut être l'activation d'une alarme ou bien subir des dommages. Les fils barbelés conçus pour blesser infligent 2P de dommages, les fils électriques 3E et les monofilaments 4P.

Les **rayons détecteurs** sont utilisés comme alarmes de périmètre ou à travers des entrées. Ils sont constitués d'émetteurs lasers (visibles ou infrarouges), de miroirs et de détecteurs lasers. Si le faisceau de lumière est interrompu par quelque chose qui le traverse, l'alarme se déclenche. Ces systèmes peuvent être très complexes, nécessitant jusqu'à au moins une vingtaine de miroirs et réflecteurs pour diriger là où on le souhaite les faisceaux lumineux. Remarquer un rayon détecteur nécessite un test de Perception + Intuition (2) pour les faisceaux visibles ou un seuil de 3 pour les faisceaux infrarouges. Les lasers sont plus facilement repérables avec de la fumée ou si on utilise un aérosol ; dans ce cas, le seuil est de 1. Franchir un labyrinthe de rayons détecteurs nécessite de réussir un test d'Athlétisme + Agilité contre un seuil déterminé par le MJ. Il est également possible de tromper ce système par l'alignement simultané de lasers de puissance et de longueur d'ondes appropriées avec chaque détecteur, grâce à un test d'Athlétisme (Évasion) + Agilité. Un système calibré de miroirs peut également être utilisé pour réarranger le trajet du faisceau afin de permettre à quelqu'un de le traverser. Déterminer la bonne configuration pour réarranger ces lasers nécessite un test d'Ingénierie + Logique (3) tandis que le placement de chaque miroir requiert un test d'Athlétisme + Agilité (3).

Les **dalles à pression** complètent les systèmes de sécurité intérieurs dans des zones d'accès restreint ou interdites aux individus non autorisés (particulièrement la nuit, quand personne ne devrait s'y trouver). Ce sont des senseurs qui réagissent au moindre poids sur leur surface ou au-delà d'un certain poids prédéfini (le maximum étant de 2 à 4 kilos de plus que l'individu autorisé le plus lourd). Un filet de pression fonctionne de manière similaire, mais est essentiellement destiné à un usage extérieur où il est installé au sol. Il est aussi moins sensible que les plaques. Remarquer un filet ou un détecteur de pression est très difficile et nécessite de réussir un test de Perception avec un seuil de 3 pour une dalle et de 4 pour un filet. Si un personnage y pose le pied, cependant, il devient plus évident (réduisez le seuil de 2 points), mais c'est généralement trop tard. En cas de succès, ou si le personnage s'est arrêté avant de peser de tout son poids sur le dispositif, il peut tenter d'éviter de déclencher le système en dépassant la limite de poids autorisée. C'est très difficile, requérant un test de Réaction + Intuition (3) et la Constitution du personnage est un malus à sa réserve de dés.

Les **détecteurs de mouvement**, comme leur nom l'indique, détectent des mouvements. Pour cela, ils émettent un champ d'ultrasons et réagissent aux moindres perturbations provoquées par ce qui entre dans ce champ. On peut détecter le champ d'ultrasons à une distance de cinq mètres en utilisant un détecteur d'ultrasons en mode passif. Tromper un détecteur de mouvement nécessite de se déplacer très lentement, à moins de cinquante centimètres par round de combat, et de réussir un test de Furtivité (Discrétion) + Agilité (3). Les personnages nerveux ou câblés ne seront pas très à l'aise et subissent un malus à leur réserve de dés égal au nombre supplémentaire de dés d'Initiative qu'ils possèdent (les dés en plus du premier donc).

Les **câbles capacitifs**, ou détecteurs de proximité, détectent la charge électrique d'un métahumain (ou d'un animal), dans un rayon de 2 mètres. Ils sont souvent utilisés sur les clôtures du périmètre d'un bâtiment, sur les voies d'accès sécurisées ou sur des objets particuliers et ils déclenchent des alarmes conventionnelles, des caméras de sécurité ou d'autres systèmes de sécurité. Ils peuvent être utilisés en conjonction avec des détecteurs de mouvement par souci de redondance.

Les **détecteurs de sons** ou **de vibrations** utilisent des microphones sensibles afin de capter des sons ou des vibrations. Ils peuvent être programmés avec des algorithmes de reconnaissance pour ignorer certains sons ou vibrations, mais détectent facilement tout ce qui ne correspond pas à ces paramètres. Un personnage qui tente d'échapper à un détecteur de sons qu'il a repéré doit réussir un test de Furtivité (Discrétion) + Agilité (3) (on peut également utiliser un sort de Silence supérieur). Certains détecteurs de sons peuvent être programmés pour ne déclencher une alerte que lorsque certains sons sont détectés comme des coups de feu, par exemple (il est aussi possible de trianguler l'origine du son avec plusieurs détecteurs).

Les **caméras de sécurité** sont très variées, allant du type standard aux senseurs ou caméras dotés d'un système à vision nocturne, à infrarouge et ultraviolet. Les caméras aident le personnel de sécurité à garder un œil sur chaque zone sensible lorsque des gardes sont en patrouille et à assurer une surveillance quand du personnel ne s'y trouve pas physiquement ou astralement. Les caméras infrarouges, aussi appelées caméras thermographiques, détectent les signatures thermiques (mais peuvent être trompées par un sort d'Invisibilité supérieure). Une astuce d'architecture sécuritaire est d'utiliser des surfaces réfléchissantes du spectre infrarouge dans les angles pour que les caméras thermographiques puissent détecter les intrus avant que ces derniers ne puissent les voir. Les détecteurs à vision nocturne amplifient la lumière ambiante afin de pouvoir obtenir une image dans les zones les plus sombres (où les caméras sont plus difficilement détectables), mais peuvent être neutralisées par une forte lumière. Les shadowrunners peuvent en tirer profit avec des flash-paks (p. 272). La facilité avec laquelle on peut remarquer ces caméras ou ces détecteurs dépend en partie de la manière dont ils sont dissimulés. Les caméras normales sur support fixe ou pivotant peuvent être facilement repérées si on les cherche. Par contre, pour les micro-caméras, le seuil est de 3 pour les détecter avec un test de Perception. Si la caméra est cachée, augmentez le seuil pour la remarquer.

MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

SITUATION	MODIFICATEUR
Par tranche de 10 munitions	+1
Par grenade	+1
Par tranche de 30 g d'explosif non-plastic	+1
Par tranche de 100g d'explosif plastic	+1
Objet contenu dans du plastique	-1

Les **scanners olfactifs**, ou **systèmes de détection chimique**, ou **scanners chimiques**, analysent les molécules de l'air à la recherche d'éléments riches en azote comme ceux libérés par les explosifs et munitions d'armes à feu. Ces systèmes sont très appréciés dans les lieux où les armes à feu sont interdites et où le personnel de sécurité n'utilise que des tasers et des électromatraques. Pour détecter des explosifs ou des munitions, lancez un nombre de dés égal à l'indice de l'appareil contre un seuil de 2 (ou 3 si les explosifs / munitions sont hermétiquement scellés). Appliquez les modificateurs de la table **Modificateurs de détection chimique** page précédente.

Les scanners olfactifs peuvent également être utilisés comme **scanners de phéromones** pour détecter celles dégagées par les organismes métahumains. C'est inhabituel mais peut s'avérer utile pour détecter des individus cachés des autres systèmes grâce à des moyens technologiques ou magiques. Les scanners de phéromones sont assez sophistiqués pour faire la différence entre un métahumain et un animal et peuvent même différencier les métatypes et les espèces. Ils ne permettent pas, cependant, de repérer un individu précis. Pour détecter une odeur, on utilise l'Indice d'Appareil du détecteur contre un seuil de 3 (2 pour les personnages dotés du bioware de phéromones optimisées).

Les **détecteurs d'anomalie magnétique** (DAM) repèrent les substances métalliques pour détecter des armes dissimulées. Naturellement, les DAM ne fonctionnent pas pour les substances non métalliques telles que le bois, la pierre ou le plastique. Pour déterminer si le détecteur trouve une arme, on effectue un test avec son indice d'appareil ; un seul succès détecte toute arme ou tout objet contenant du fer (pistolets, couteaux, etc).

Les **systèmes de détection à ondes millimétriques**, aussi appelés scanners de cyberware, traitent les vidéos prises dans le spectre d'ondes millimétriques pour identifier la signature énergétique du cyberware et des objets dissimulés sur une personne (notamment des armes). Ces appareils peuvent voir au travers d'épaisses couches de vêtements ou d'autres revêtements pour identifier des objets à une distance d'environ quinze mètres. Pour savoir si l'appareil détecte des implants de cyberware ou un objet prohibé, on utilise son Indice d'Appareil et on compare les succès obtenus aux seuils indiqués sur la table **Scanner millimétrique**. Les systèmes à ondes millimétriques peuvent détecter tout objet non biologique en fonction de sa forme et de sa composition si celui-ci est enregistré dans leur base de données. Si le seuil est atteint, le scanner détecte l'objet/implant ainsi que son type général et sa localisation approximative ; les succès supplémentaires fournissent plus de détails (fonctions, modèles, gamme, etc.).

SCANNER MILLIMÉTRIQUE

APPAREIL	SEUIL
Cyberware standard, armes	1
Alphaware, autres objets	2
Betaware	3
Deltaware	5+

SITUATION	SEUIL
1 ou 2 implants/objets	+3
3 ou 4 implants/objets	+2
5 ou 6 implants/objets	+1
7+ implants/objets	–

RÉMUNÉRATION D'UN RUN

Vous savez comment sont les runners, une fois qu'ils ont terminé un travail, ils veulent être payés. Comme s'ils étaient de véritables employés. Qu'ils sont exigeants ! Quoi qu'il en soit, c'est ce qu'ils attendent, donc, vous, en tant que M. Johnson, vous allez devoir leur donner la rémunération qu'ils veulent. La question est de savoir à combien faut-il l'estimer ?

Il y a deux compensations de base pour les runners (sans tenir compte de la Pression, de la Réputation et des Contacts, sujets abordés précédemment dans ce chapitre) : le Karma et l'argent. Nous allons aborder ces sujets l'un après l'autre.

KARMA

Les joueurs doivent gagner du Karma à la fin de chaque session. La question est de savoir combien de points faut-il leur attribuer.

Le chiffre essentiel dont il faut se rappeler c'est 5. C'est le multiplicateur par rang des attributs et des compétences, c'est le coût des spécialisations et des maîtrises et c'est le coût des nouveaux sorts et des nouvelles formes complexes. Ce que cela signifie, c'est qu'à chaque fois qu'un joueur gagne 5 points de Karma, il a l'occasion d'améliorer son personnage ou de progresser de manière significative vers son prochain rang d'attribut ou de compétence. Aussi, à la fin d'une session de jeu, le MJ doit se poser une simple question : *les joueurs méritent-ils une bonne amélioration de leur personnage après cette session ?*

Ont-ils lutté pour progresser ? Alors un gain de 1 ou 2 points de Karma devrait être approprié. Un gain plus significatif peut être de 3 à 4 points de Karma et s'ils ont très bien joué ou terminé un run, vous pouvez accorder de 5 à 6 points de karma. Le MJ peut en donner plus, s'il le souhaite, mais cela doit être rare.

ARGENT

En règle générale, il est plus simple de proposer un paiement par runner. Les runners peuvent se redistribuer l'argent entre eux s'ils le souhaitent mais que M. Johnson fasse une offre pour chaque runner permet de savoir clairement ce que rapportera le travail.

Tout comme on utilise 5 points de Karma comme mesure de base pour déterminer le gain en Karma, on peut définir une somme de base de 5 000 nuyens, le coût d'un mois pour un style de vie moyen. Le boulot était-il un simple travail de nuit facilement réalisable ? Cela ne vaut peut-être pas un mois de salaire. Était-ce un travail long, fastidieux avec de nombreux dangers ? Peut-être alors que cela mérite deux à trois mois d'un style de vie décent. Était-ce un run majeur avec des dangers, des défis et des dilemmes moraux auxquels peu de gens accepteraient d'être confrontés ? On peut envisager un salaire à six chiffres ce qui correspond à environ deux ans d'un style de vie moyen.

Cela ne signifie pas, bien naturellement, que les runners vont dépenser tout l'argent qu'ils gagent pour leur style de vie sans travailler pendant un mois ou deux. Ils doivent acheter des véhicules et des drones, des augmentations et des cyberdecks, des focus et des contrats DocWagon. Et, bien évidemment, des armes et des munitions. Quoi qu'ils fassent avec leur argent, cependant, 5 000 nuyens est une bonne base de négociation.

STYLES DE VIE

Généralement, les parties de *Shadowrun* se déroulent quand les personnages effectuent un run, le sale boulot qui leur permet de vivre. Mais, bien naturellement, ce n'est qu'une partie de leur vie. Ils ont aussi besoin de manger, de dormir, d'aller acheter des provisions, toutes ces sortes de choses. Bien que ce soient des éléments essentiels de l'existence, ce n'est pas ce qu'il y a de plus amusant à jouer, aussi le jeu ne propose pas de règles pour trouver un logement, signer un bail, acheter des meubles, etc. Au lieu de cela, les personnages ont un **style de vie** qui représente l'argent qu'ils dépensent pour leur nourriture, leur location, leurs articles divers et, peut-être, pour quelques produits de luxe. Parfois, le style de vie d'un personnage peut avoir des effets en jeu en fonction de la manière dont ce style le prépare à ce qu'il a besoin de faire.

Un style de vie est une dépense mensuelle (en mesure du temps écoulé dans le jeu) et les joueurs peuvent l'acheter à l'avance (de nombreux runners se limitent à six mois d'avance car ils détestent louer une chambre dont ils pourraient ne pas profiter). Les styles de vie sont les suivants :

LA RUE

COÛT : GRATUIT

Vous n'avez aucun endroit où vous reposer. Que vous dormiez chez quelqu'un ou à la belle étoile, vous vous reposez quand vous le pouvez et vous mangez quand vous trouvez de la nourriture. Vous n'avez aucun endroit où entreposer du matériel. Si vous ne l'avez pas sur vous, il est probable qu'on vous l'aura volé la prochaine fois que vous venez le récupérer. C'est un style de vie difficile, mais il est gratuit !

Si vous n'avez pas acheté un style de vie pour le mois en cours, alors vous vivez dans la rue.

SQUATTER

COÛT : 500 NUYENS PAR MOIS

Le Sixième Monde a connu de nombreuses catastrophes comme les maladies ou les guerres et une évolution économique en dent de scie. Bon nombre de ceux qui ont quitté ce monde ont laissé de la place, des bâtiments vides qui peuvent vous servir tant que vous parvenez à y avoir accès et à vous habituer à l'insalubrité (il y a une raison pour laquelle les bâtiments ne sont plus utilisés). Il n'y aura pas ou peu de sécurité. Vous pouvez essayer de verrouiller une porte mais il se peut que les murs soient suffisamment détériorés pour qu'un cambrioleur se contente de passer à travers. La plomberie et le chauffage ne sont que des rêves illusoires. Mais si vous avez de la chance, vous serez au sec et vous pourrez filer un peu d'argent à vos voisins pour qu'ils surveillent vos affaires (après tout, les marginaux se serrent les coudes). La nourriture dans les squats est légèrement supérieure à celle de la rue car vous ne la prenez pas dans les poubelles mais vous vous contentez de sachets de soja et d'autres saletés sans goût, l'équivalent moderne du gruau des orphelins.

BAS

COÛT : 2 000 NUYENS PAR MOIS

Ça commence à ressembler à quelque chose. Avec ce style de vie, vous vivez dans un endroit qu'on peut qualifier de lieu de résidence. Même si, à l'origine, ce n'était qu'un conteneur maritime, on en a fait une maison à un moment ou à un autre et il y a l'électricité, l'eau courante (même si elle peut être coupée les jours de pénurie) et un minimum de chauffage qui vous permet de rester en vie. Les portes peuvent être fermées à clef, il y a une adresse officielle et généralement vous pouvez vous y faire livrer des soyburgers que vous commandez au McHugh du coin. Une nourriture que, parfois, vous pouvez vous permettre ! De nombreux shadowrunners ont ce niveau de vie ainsi que les travailleurs dont les instances supérieures préfèrent ignorer l'existence, le plus souvent possible.

MOYEN

COÛT : 5 000 NUYENS PAR MOIS

La belle vie est à portée de main. De l'électricité et de l'eau en permanence, des officiers de police qui font autre chose que glousser quand vous signalez un crime, des repas qui ont souvent du goût et peu de risque de vous faire agresser quand vous êtes proche de chez vous. Est-ce le paradis ? Non, loin de là, mais c'est un lieu sûr et c'est suffisamment rare dans le Sixième Monde pour que les gens soient prêts à tout pour l'obtenir.

ÉLEVÉ

COÛT : 10 000 NUYENS PAR MOIS

Prendre l'avion en classe économique signifie visionner des tridéo qui sont interrompues toutes les cinq ou dix minutes par des publicités qui vous font vous demander qui diable peut acheter ces trucs que vous voyez à l'écran. Des appareils d'aromathérapie pour se masser les pieds ? Des tire-bouchons sans bouton ? Des barbecues de jardin en pierre ? Les gens qui ont un style de vie élevé sont les clients de prédilection de ces annonces. Ils ont de l'argent à dépenser et suffisamment d'espace pour y installer ce qu'ils achètent. Ils ont aussi un besoin viscéral de faire en sorte que leur maison soit plus impressionnante que celles de leurs voisins. Ils mangent bien, dorment confortablement et ont du mal à comprendre les gens qui se plaignent de l'état du monde car, pour eux, tout va bien. Si vous vivez parmi eux, c'est un signe que vous avez réussi mais ne vous reposez pas sur vos lauriers... ils ont du mal à accepter les intrus et ils ont leurs méthodes pour chasser ceux qu'ils n'acceptent pas en leur sein. Le supplément de sécurité que vous payez peut s'avérer utile.

LUXUEUX

COÛT : 100 000 NUYENS PAR MOIS

Le top. La crème de la crème. Les gens avec ce style de vie dépensent plus en un mois que ce que gagnent les squatters et les gens de la rue en plusieurs années ou même en toute une vie. Ils font tout ce que les classes inférieures rêvent de faire. Ils mangent de la véritable nourriture régulièrement. Ils parcourent les Caraïbes en bateau et plongent dans des eaux azur. Ils séjournent dans des hôtels où une armée d'employés se démène pour assouvir leurs moindres besoins. Ils ont des producteurs de tridéo qui espèrent pouvoir filmer des visites de leurs demeures. Leur réalité quotidienne est surréaliste et toute angoisse existentielle peut être apaisée par les meilleures liqueurs, les oreillers les plus doux et la meilleure vue qu'on puisse se payer. Et n'oubliez pas, le principe fondamental du Sixième Monde, c'est que l'argent peut acheter *n'importe quoi*.

ÉQUIPEMENT

On reconnaît le bon ouvrier à ses outils. C'est un proverbe connu, mais il est particulièrement vrai dans les rues sans pitié du Sixième Monde. Avoir le mauvais équipement au bon moment (ou le bon au mauvais moment) peut s'avérer fatal. Dans les deux cas, vous risquez de prendre cher... ou pire.

CARACTÉRISTIQUES DES ÉQUIPEMENTS

Ces caractéristiques de jeu définissent les principales fonctions des équipements dans *Shadowrun*. Les catégories exactes de caractéristiques dépendent du type d'équipement. Le coût est une caractéristique universelle (tout a un prix) et tous les objets ont aussi un indice de Disponibilité. Voyons de plus près quelques-unes des caractéristiques les plus spécialisées.

ATTRIBUTS

Ce sont les valeurs des attributs Attaque (A), Corruption (C), Traitement de données (T) et Firewall (F) des équipements matriciels. Ces valeurs sont généralement groupées, d'abord les deux premières puis les deux dernières.

CAPACITÉ

Certains équipements peuvent être équipés d'un certain nombre de modifications supplémentaires déterminé par leur indice de Capacité. Les équipements ajoutés prennent une place égale à leur propre Capacité indiquée entre crochets [], mais ne consomment pas d'Essence.

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Les véhicules ont de nombreuses caractéristiques décrites p. 205.

DISPONIBILITÉ

La Disponibilité détermine la difficulté de trouver un équipement particulier. Plus l'indice est élevé, plus l'objet est rare. La Disponibilité a un indice qui oscille généralement entre 1 et 6, mais dans certaines circonstances cet indice peut atteindre 9.

Notez que les indices les plus élevés sont principalement réservés aux versions alphaware, betaware et deltaware des augmentations.

L'indice de Disponibilité permet au MJ de savoir si un joueur peut trouver ou non un équipement donné, mais il peut aussi être utilisé de deux autres manières. Premièrement, cet indice peut servir de seuil pour des tests de recherche matricielle afin de trouver quelqu'un qui possède cet objet ; cependant, le MJ doit noter que ce n'est pas parce qu'un joueur trouve un vendeur que ce dernier est facilement accessible. Deuxièmement, les joueurs peuvent demander à un contact de localiser l'objet pour eux. De manière générale, les contacts peuvent trouver des équipements dont l'indice de Disponibilité est strictement inférieur à leur indice de Réseau. Qu'ils

DISPONIBILITÉS

INDICE	CIRCONSTANCES
1	On trouve ces objets presque n'importe où. Si vous êtes dans une région relativement civilisée, vous n'avez qu'à parcourir quelques pâtés de maisons pour trouver un endroit où ils sont en vente.
2	Ces objets sont un peu plus spécialisés, mais cela signifie simplement que vous devrez chercher un magasin vendant ce type de marchandises au lieu de les trouver dans votre Stuffer Shack local.
3	Ce sont des articles de boutique, le genre d'objets recherchés par les passionnés ou produits en petites quantités. Ce ne sont pas les objets les plus rares, mais on ne les trouve pas dans beaucoup de boutiques des conurbations.
4	Nous entrons dans le domaine du marché spécialisé. Ce ne sont pas des produits pour le marché de masse et leurs fonctions spécialisées ne sont pas accessibles à tous. Peu de gens en possèdent dans une conurbation et ils sont en quantités limitées.
5	Objets véritablement spécialisés. Il peut s'agir d'objets de collection ou de produits pour un public très limité, mais ils sont très difficiles à trouver.
6	Ce sont des objets rares souvent artisanaux. Ils sont fabriqués dans de petits ateliers ou chez des fabricants spécialisés et vous ne les trouverez jamais chez un grand détaillant. Avec une recherche intensive, vous pouvez espérer trouver un revendeur qui vous en cédera un.
7	Ces objets ne sont normalement pas disponibles en rayon. Ils sont faits sur mesure et il faut les commander.
8	Identique à l'indice 7, mais vous devrez prendre rendez-vous pour en commander un ; il se peut aussi qu'on vérifie vos antécédents en fonction de critères obscurs retenus par les fabricants.
9	Les objets les plus rares que l'on puisse acheter. Vous devez juste trouver la personne qui acceptera votre argent. Posséder un tel objet vous identifie comme un membre de l'élite et en vendre un vous permet de gagner beaucoup d'argent à cause de sa rareté.

indiquent ou non au joueur où trouver ce qu'il cherche est une question de Loyauté et de roleplay.

LÉGALITÉ

Pour certains équipements, avec l'indice de Disponibilité est indiqué (I) ou (L). La lettre (I) désigne un équipement illégal qu'un particulier n'a pas le droit de posséder dans la plupart des régions ; cela signifie qu'un tel équipement n'est autorisé que pour les mégacorporations, les gouvernements et les entreprises de sécurité. La lettre (L) indique qu'il faut une Licence (p. 281) pour transporter ou posséder légalement l'équipement. Les licences s'achètent et sont liées à un SIN (ou à un faux SIN).

Le statut légal d'un équipement dépend des lois locales. Ce qui est légal dans les UCAS ne l'est pas forcément en CalLibre ou vice versa. La légalité des équipements présentés ci-après concerne les UCAS et Seattle en particulier puisque les UCAS disposent de plusieurs lois (comme la possession d'armes) qui varient selon les États.

EMPLACEMENTS DE PROGRAMME ACTIFS

Cette caractéristique indique combien de programmes un appareil électronique peut faire fonctionner en même temps.

ESSENCE

Cette valeur, utilisée avec les implants de cyberware et de bioware, indique la réduction d'Essence subie par un personnage qui installe un de ces équipements. L'Essence de votre personnage ne peut pas descendre à zéro, sous peine de mourir.

FONCTIONNALITÉ SANS FIL

Presque tous les appareils sont connectés. Cette révolution technologique est née du besoin de pister les individus, principalement pour observer les habitudes des consommateurs. Les corpos trouvaient aussi cette technologie utile pour gérer leurs inventaires et savoir comment les clients utilisaient leurs marchandises. Le seul problème était de trouver un moyen pour que les clients conservent cette fonctionnalité active en permanence. C'est ce qui a mené au... bonus sans fil !

BONUS SANS FIL

De nombreux appareils disposent d'un bonus quand on les laisse connectés à la Matrice. Pour la grande majorité de la population, c'est juste une aide bien utile dans leur vie quotidienne, mais pour les runners c'est souvent une décision dont dépend leur vie. En effet, laisser votre Smartgun XI connecté à la Matrice peut vous octroyer ce léger avantage dont vous avez besoin ou vous condamner si vous vous faites pirater et que votre mitraillette bourrée d'électronique n'est plus qu'un poids mort. La description de chaque équipement précise si ce dernier bénéficie d'un bonus et parfois ce bonus s'applique à l'ensemble de la catégorie d'équipements concernée.

DÉSACTIVER LE MODE SANS FIL

En 2080, déconnecter ses équipements de la Matrice est moins simple qu'on pourrait le croire. Les objets, ainsi que les études sur les habitudes des consommateurs, s'appuient tellement sur celle-ci que débrancher un appareil de la Matrice nécessite généralement d'accéder à des sous-menus obscurs. En combat, il suffit d'utiliser une action mineure et réussir un test d'Électronique + Logique (1). Le reste du temps, vous y parvenez automatiquement tant que vous avez la compétence Électronique.

VESTIGES TECHNOLOGIQUES

Ce sont des appareils dotés d'une technologie obsolète. Que ce soit parce qu'ils sont incompatibles avec la Matrice actuelle ou dénués de système d'interface, ils ne peuvent se connecter et bénéficier du bonus du monde sans fil. On ne peut pas non plus les pirater d'aucune manière et le seul moyen de les neutraliser, c'est de les détruire.

INDICE

Si un équipement existe dans différents modèles avec différents indices, c'est indiqué ici ou à côté de son nom.

INDICES D'APPAREIL

TYPE D'APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	EXEMPLES
Simple	1	Applications générales, terminaux publics, dispositifs de divertissement
Moyen	2	Dispositifs électroniques individuels standards, cyberware basique, véhicules, drones, armes, appareils de sécurité résidentiels
Intelligent	3	Véhicules de sécurité, dispositifs de sécurité corporatistes
Avancé	4	Appareils haut de gamme, betaware, véhicules et dispositifs de sécurité militaires
D'avant-garde	5	Deltaware, créditubes, véhicules et dispositifs de sécurité d'agents spéciaux
Extraordinaire	6	Dispositifs expérimentaux à plusieurs milliards de nuyens, navette spatiale

INDICE D'APPAREIL

Cette valeur est utilisée pour les appareils électroniques (dont le cyberware et les véhicules) ; c'est une caractéristique générale qui illustre la puissance globale de l'appareil et l'intégrité de son système. Cet indice n'est pas toujours explicité. Dans ce cas, vous pouvez vous référer à la table ci-dessus comme guide.

MODES

Ce sont les modes de tir des armes à feu, comme expliqué p. 112.

MONTURE

Cela indique où peuvent être installés les accessoires selon les règles p. 268.

MUNITIONS

C'est la capacité en munitions d'une arme à feu ainsi que le type de chargeur utilisé : (bande) bande, (c) chargeur, (b) barillet, (m) magasin interne, (cb) canon basculant, (cn) chargement par le canon.

SCORE DÉFENSIF

C'est le bonus au Score Défensif d'un personnage procuré par l'équipement.

SCORES OFFENSIFS

Ce sont les Scores Offensifs à appliquer quand l'arme est utilisée. Ces indices sont une abstraction des différentes caractéristiques d'une arme qui la rendent plus efficace à l'attaque. Cinq chiffres sont indiqués représentant, dans l'ordre, la portée proche, la portée courte, la portée moyenne, la portée longue et la portée extrême.

SOUFFLE

C'est la taille de la zone d'effet du souffle d'une explosion.

VALEUR DE DOMMAGES (VD)

C'est une valeur utilisée pour les armes qui indique les dommages de base qu'elle inflige si l'attaque touche. Elle peut être suivie d'une lettre entre parenthèses en cas de dommages élémentaires tels que (e) pour électricité ou de munitions spéciales comme (fl) pour balles fléchettes. Pour les explosifs, ces dommages sont indiqués à différentes portées y compris au point d'impact (PI), à portée proche et à portée courte.

ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT

ÉQUIPEMENT STANDARD

En achetant un style de vie (voir p. 253), on part du principe qu'un personnage dispose de quelques équipements standards. Les vêtements de base et le couchage sont inclus ainsi que des commodités appropriées avec ce style de vie. On ne se préoccupe de ces équipements que si un personnage perd son style de vie à cause de circonstances imprévues, mais ils sont remplacés dès que le runner s'en achète un nouveau.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Les runners utilisent les fonds qu'ils gagnent au cours de la création de personnage pour acheter leur équipement de départ. Cela inclut les armes, les armures, les appareils technologiques, les véhicules et tout ce qui ne fait pas normalement partie de la vie quotidienne. Le runner doit indiquer où ces objets se trouvent ou sont stockés, car il peut les perdre s'il les entrepose dans un véhicule alors que celui-ci est volé, dans son appartement et que son logement brûle ou sur lui et qu'il se fait arrêter.

FOURGUER DU MATÉRIEL

Restons simples. Pour revendre du matériel que vous avez récupéré, vous avez besoin d'un contact qui œuvre dans ce domaine (un barman ne vous sera pas très utile pour refourguer ce prototype de cyberdeck volé à Mitsuhama). Si vous avez le bon contact, vous pouvez obtenir 20 % de la valeur de base de l'objet plus ou moins 5 % par succès net obtenu au cours d'un test opposé d'Influence + Charisme, sans pouvoir descendre sous 10 % ni monter au-dessus de 50 % de la valeur normale. Si l'équipement est particulièrement recherché ou désiré (à la discrétion du MJ), le processus de vente peut s'avérer plus risqué, mais aussi plus rentable, mais c'est au MJ d'en décider.

DISSIMULER SON ÉQUIPEMENT

Parfois vous préférez éviter que l'on remarque votre équipement. Il n'y a pas de test actif pour cacher de

SEUILS DE DISSIMULATION

TAILLE	SEUIL	EXEMPLE
Grand	0	Canon d'assaut
Encombrant	1	Fusil d'assaut, épée, shotgun
Dissimulable	2	Matraque télescopique (déployée), mitraillette
Format de poche	3	Pistolets, Defiance T-250 canon court
Taille d'une paume	4	Paquet de cartes, pistolet de poche, matraque télescopique (rétractée), nerf de bœuf
Petit et fin	5	Une carte
Escamotable	6	Briquet
Petit	7	Un dé à six faces
Mini	8	Marqueur furtif RFID, compartiment digital, compartiment de contrebande, lame implantée, griffe implantée, éperon implanté
Minuscule	9	Traces de poudre
Microscopique	10	Une mouche sur votre épaule, poche corporelle

l'équipement ; vous le rangez dans son étui ou son holster ou quoi qui puisse servir à le transporter en espérant que cela suffira. Pour remarquer un équipement, on se base sur un seuil de Dissimulation utilisé pour un test de Perception. Les objets ont un seuil de base déterminé par leur taille et leur forme générale ; la conception de certains équipements peut modifier cette valeur s'ils sont construits pour être cachés ou s'ils sont plus encombrants que la normale. Ces seuils ne servent que si le personnage cache son équipement ; s'il le tient à la vue de tous, cela ne s'applique bien évidemment pas.

MODIFICATION DU PRIX EN FONCTION DE LA TAILLE

La plupart des équipements sont conçus pour être utilisés par des humains, tout du moins des créatures de taille humaine. Les elfes et les orks ont une stature proche de celle des humains et peuvent généralement utiliser sans problème ces équipements, mais ce n'est pas aussi simple pour les nains et les trolls. Ils ont généralement besoin de se procurer leurs affaires dans des boutiques spéciales ou les commander en les faisant personnaliser. Pour prendre en compte ce fait, les nains paient un surcoût de dix pour cent pour tous les équipements personnalisés qu'ils achètent. Cela s'applique à des objets comme les armures et les vêtements, mais pas aux équipements comme les armes et les commlinks. Pour les trolls, c'est plus délicat et le surcoût de dix pour cent s'applique à tous les équipements devant être ajustés à leurs taille, force et dépôts dermiques. Dans le doute, c'est comme d'habitude au MJ de décider.

UTILISER DES ÉQUIPEMENTS INADAPTÉS

Parfois un nain ou un troll doit utiliser l'équipement d'un autre individu ou se débrouiller avec ce qu'il a sous la main. Quand un nain ou un troll utilise un équipement qui n'est pas adapté, toute statistique de cet équipement utilisée pour déterminer un éventuel gain d'Atout est réduite de 2. Si cela ne s'applique à aucune caractéristique, il n'est pas possible de gagner de l'Atout lors d'une action s'appuyant sur cet équipement. Cela signifie qu'une armure s'ajuste mal, qu'il a du mal à manipuler une arme à feu ou qu'un commlink est peu pratique à utiliser.

CATALOGUE D'ÉQUIPEMENT

ARMES DE MÊLÉE

Bienvenue dans l'univers de la compétence Combat rapproché. Les armes présentées ici vont des modèles classiques, simples et primitifs aux concepts futuristes et élégants imaginés par Evo, mais entre les mains de n'importe quel métahumain, ils sont tous aussi efficaces. N'oubliez pas que la VD des armes de mêlée est augmentée de 1 si la Force du personnage est au moins de 7, et que ce bonus passe à 2 si sa Force atteint 10.

ARMES TRANCHANTES

Toute arme dotée d'une lame bénéficie d'un avantage mortel quand elle est bien affûtée. La force brute marche aussi, mais un style élégant est tout aussi efficace avec des armes tranchantes comme des rasoirs.

ARMES D'HAST

Prenez un long bâton, choisissez parmi une dizaine de lames différentes celle qui vous convient et fixez-la à une extrémité et vous obtenez une arme d'hast. Conçues pour garder un adversaire à distance ou frapper une cible montée sur un véhicule ou un animal, ce ne sont pas des armes très répandues dans les rues. Il est impossible de les dissimuler même pour un troll, mais elles sont très utiles pour garder les problèmes à distance.

COUTEAU

Un terme générique pour désigner différentes petites armes tranchantes. Vous choisissez votre style d'arme, mais les caractéristiques sont les mêmes. Les couteaux peuvent être lancés jusqu'à une portée de 20 mètres en utilisant la compétence Athlétisme.

COUTEAU DE SURVIE ET DE COMBAT

Spécifiquement conçu avec d'un côté une lame tranchante et de l'autre une lame en dents de scie, le véritable élément de « survie » de ce couteau est son manche avec ses accessoires. Dans sa poignée vous trouverez un écran GPS, un mini outil multi-usage et un mini briquet. La lame est enduite d'un revêtement photovoltaïque qui la rend noire afin d'éviter les reflets non désirés ; on peut activer la lame pour qu'elle fournisse deux heures de lumière.

Les couteaux de combat sont assez similaires, il s'agit aussi d'instruments de mort simples, élégants et efficaces avec une pointe biseautée pour traverser les armures. La lame a également un revêtement carbone noir pour éviter tout reflet.

Les couteaux de survie et de combat peuvent être lancés jusqu'à une portée de 20 mètres en utilisant la compétence Athlétisme.

Bonus sans fil : le couteau affiche l'ORA des cartes locales et votre position GPS et quand vous l'avez en main, il fournit les données de base d'un biomoniteur.

ÉPÉE

Une lame lourde fixée à une poignée à une main qui existe dans une large variété de styles. L'arme de combat

ARMES TRANCHANTES

ARME	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Armes d'hast	4P	8+FOR /–/–/–/–	2	210 ¥
Couteau	2P	6+FOR /1*/–/–/–	1	20 ¥
Couteau de combat/survie	3P	8+FOR /2*/–/–/–	2	220 ¥
Épée	3P	9+FOR /–/–/–/–	3	320 ¥
Hache de combat	5P	9+FOR/–/–/–/–	4	500 ¥
Katana	4P	10+FOR /–/–/–/–	3	350 ¥
Lames d'avant-bras	3P	6+FOR/–/–/–/–	3	185 ¥

*Portée maximale de 20 mètres

ARMES CONTONDANTES

ARME	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bâton	4E	8+FOR /–/–/–/–	1	150 ¥
Bâton télescopique	4E	8+FOR /–/–/–/–	2	250 ¥
Électromatraque	5E(e)	6+FOR /–/–/–/–	2	600 ¥
Massue	3E	6+FOR /–/–/–/–	1	65 ¥
Matraque télescopique	2E	5+FOR /–/–/–/–	2	50 ¥
Nerf de bœuf	2E	6+FOR /–/–/–/–	1	75 ¥

AUTRES ARMES DE MÊLÉE

ARME	TYPE	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Chaîne de moto	Combat à mains nues	2E	5+FOR /–/–/–/–	1	15 ¥
Coup de poing américain	Combat à mains nues	3P	6+FOR /–/–/–/–	1	100 ¥
Électro-gants	Combat à mains nues	4E(e)	5+FOR /–/–/–/–	4	790 ¥
Fouet	Exotique	1P	6+RÉA/–/–/–/–	4	255 ¥
Fouet monofilament	Exotique	4P	14+RÉA/–/–/–/–	6(I)	1 300 ¥
Mains nues	Combat à mains nues	2E	R+FOR/–/–/–/–	–	–

la plus utilisée au monde jusqu'à l'apparition des armes à feu.

HACHE DE COMBAT

Que vous soyez Neal le pompier ou Neil le barbare ork, vous pouvez manier une hache aussi bien pour son côté utilitaire que pour son aspect un peu plus violent. Une hache de combat est dotée d'une ou deux lames et d'une pointe rétractable pour briser des vitres ou réserver une désagréable surprise. Mais entre les mains des guerriers des rues de 2080 aux capacités physiques surdéveloppées, une hache peut s'avérer aussi mortelle qu'une arme à feu.

KATANA

La célèbre épée à deux mains des samouraïs est devenue l'arme standard des shadowrunners des séries tridéos. Dans les rues, cette arme mortelle rappelle que même si elle est devenue un peu cliché, elle n'en est pas moins efficace.

LAMES D'AVANT-BRAS

Vous n'appréciez pas les implants, mais vous aimeriez tout de même avoir trois lames tranchantes qui jaillissent de votre avant-bras ? Cette arme est pour vous. Les lames se déploient ou se rétractent soit en contractant un muscle, soit grâce à un signal sans fil. Dans les deux cas, il faut une action mineure.

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

ARMES CONTONDANTES

BÂTON

« Parle doucement et porte un gros bâton. » Voici le gros bâton évoqué. Il existe des modèles en composites, en bois, en acier renforcé et en d'autres matériaux.

BÂTON TÉLESCOPIQUE

Un petit bâton qui devient grand. Ce bâton en métal et en matériaux composites peut être rétracté pour ne pas être plus grand qu'une électromatraque ou qu'une épée. Il peut être déployé en le faisant tourner ou en donnant un coup sec et en le verrouillant dans cette position en tordant la poignée. Ou on peut aussi utiliser un signal sans fil. La rétracter ou la déployer demande une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, le bâton peut être déployé ou rétracté sans dépenser d'action

ÉLECTROMATRAQUE

Arme antiémeute incontournable, elle est considérée comme un symbole des oppresseurs corporatistes et gouvernementaux ; elle est aussi très utilisée par tous ceux qui œuvrent dans les Ombres. L'électromatraque dispose de dix charges et, quand elle est branchée, elle en récupère une toutes les dix secondes.

Bonus sans fil : l'électromatraque se recharge sans être branchée au rythme d'une charge par demi-heure de connexion sans fil.

MASSUE

Les caractéristiques indiquées peuvent être utilisées pour différents objets y compris le manche d'une hache, une clef à molette, une batte de baseball, un pied-de-biche, un démonte-pneu et même une planche avec des clous. Le prix indiqué est pour une matraque de police, mais il est très facile de se procurer gratuitement une arme faisant office de massue.

MATRAQUE TÉLESCOPIQUE

Cette matraque se déploie d'un coup sec du poignet ou à l'aide d'un signal sans fil. Rétractée elle est plus facile à dissimuler (seuil de Dissimulation 2 déployée, 4 quand elle est rétractée). La rétracter ou la déployer demande une action mineure.

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

NERF DE BOEUF

Aussi connu sous le nom de blackjack ou sap, c'est un petit gourdin souple ou une pièce de métal ou de plomb enveloppée par du cuir ou encore un petit sac de sable que l'on utilise pour frapper à la tête. L'arme est prévue pour être dissimulée et tient souvent dans la paume d'une main (seuil de Dissimulation 4).

AUTRES

CHAÎNE DE MOTO

Les go-gangs adorent utiliser les pièces détachées de leurs anciennes motos pour frapper les gens avec. Ces chaînes en métal assez lourdes sont des armes brutales, surtout si on les utilise en conduisant une moto. Avec cette arme, une fois par round, vous pouvez effectuer l'action Faire trébucher sans dépenser l'action mineure normalement requise.

COUP DE POING AMÉRICAIN

Désignant aussi bien un rouleau de pièces de monnaie serré dans la paume (il y a encore des gens qui se trimbalent avec ça ?), un coup de poing américain classique ou les gants Hardliner d'Ares, ces armes changent un poing en arme probablement létale en renforçant sa structure avec des matériaux métalliques ou composites.

ÉLECTRO-GANTS

Des gants isolés avec un système intégré qui, s'il est activé, libère un courant électrique en cas de contact. Les gants infligent l'état Électrocuté (p. 56) et disposent de dix charges avant de devoir être rechargés (au rythme d'une charge toutes les dix secondes). La charge est activée par contraction musculaire ou grâce à un signal sans fil ce qui nécessite une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round vous pouvez activer une charge sans dépenser d'action. Les gants se rechargent par induction au rythme d'une charge par demi-heure de connexion sans fil.

FOUET

C'est la lanière en cuir classique utilisée pendant des siècles pour le bétail et d'autres « troupeaux ». Dangereux contre de la chair nue, cette arme n'a pas grand effet contre un adversaire en armure, mais peut encore le faire tomber. Avec cette arme, une fois par round, vous pouvez effectuer l'action Faire trébucher sans dépenser l'action mineure normalement requise. Le Score Offensif du fouet est basé sur la Réaction et non la Force.

FOUET MONOFILAMENT

Depuis les années 2050, cette arme frappe de terreur quiconque a déjà aperçu sa lueur sinueuse. Entre les mains d'un utilisateur expérimenté, chaque millimètre du câble monofilament de deux mètres de cette arme terrifiante peut trancher une armure, la chair et les os aussi facilement que du beurre. À la moindre maladresse, ce câble peut vous envoyer droit chez un doc des rues pour qu'il vous remplace un membre. Le fouet est stocké dans un compartiment spécial situé dans le manche avec un petit lest qui se détache quand l'arme est activée. Le dé libre est toujours utilisé avec cette arme, remplaçant un dé de la réserve de l'attaquant. Un échec critique oblige toujours son utilisateur à résister aux dommages de base de l'arme. Le Score Offensif du fouet monofilament est basé sur la Réaction et non la Force.

Bonus sans fil : le fouet utilise votre visuel sur la cible pour corriger votre visée afin d'ajuster sa trajectoire. Cela augmente son Score Offensif de 2 points. De plus, en cas d'échec critique, au lieu que vous soyez touché par le câble, le système de sécurité interne du fouet le rétracte automatiquement.

ARMES DE JET, ARMES DE TRAIT

Les attaques utilisant des armes de cette catégorie sont effectuées avec la compétence Athlétisme.

ARBALÈTE

Les arbalètes modernes sont conçues avec des systèmes de rechargement automatique, des chargeurs internes qui peuvent contenir jusqu'à quatre carreaux et elles existent en trois catégories : légères, moyennes et lourdes. Les modèles légers s'utilisent à une main tandis qu'il faut utiliser ses deux mains pour les modèles moyens et lourds.

ARC

De l'arc long traditionnel en fibre de verre ou en bois jusqu'à l'arc à poulies moderne. En 2080, ces armes archaïques ne sont pas très répandues dans les rues. Elles ont l'avantage de ne pas pouvoir être piratées tant que vous évitez les accessoires fantaisistes. Encocher une flèche nécessite une action mineure. Les arcs ont un indice qui indique la force minimale qu'il vous faut pour les utiliser. Cet indice, au maximum 14, est aussi utilisé pour déterminer les dommages et le Score Offensif. Les arcs d'indice 1 à 6 ont une VD de 2P, ceux d'indice 7 à 9 ont une VD de 3P et ceux d'indice 10 et plus ont une VD de 4P. Les flèches ont aussi un indice qui doit être égal ou supérieur à celui de l'arc. Dans le cas contraire, cet indice remplace l'indice de l'arc quand celui-ci décoche cette flèche, qui casse à l'impact en cas de complication ou dans les mains de l'archer en cas d'échec critique.

COUTEAU DE LANCER/SHURIKEN

Des étoiles aux pointes en passant par tous les modèles intermédiaires, ces caractéristiques couvrent toutes les armes lancées à la force des muscles. Avec une action

ARMES DE JET/DE TRAIT

ARME	VD	SCORES OFFENSIFS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Arbalète, légère	2P	6/8/2/–/–	3	150 ¥
Arbalète, standard	3P	2/10/4/2/–	3 (L)	290 ¥
Arbalète, lourde	4P	2/8/6/4/–	4 (L)	425 ¥
Arc	2P/3P/4P (selon indice)	(Indice/2)/(Indice)/(Indice/4)/–/–	(Indice/3)(L)	100 + (Indice × 10) ¥
Carreau	–	–	2	5 ¥
Carreau à injection	–	–	4	50 ¥
Couteau de lancer	2P	10/9/3/–/–	2	155 ¥
Flèche	–	–	(Indice/3)	(Indice × 2) ¥
Flèche à injection	–	–	4	(Indice × 20) ¥
Shuriken	2P	9/11/5/–/–	2	160 ¥

TASERS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Defiance Super Shock	6E(e)	CC	10/6*/–/–/–	4 (m)	1	340 ¥
Yamaha Pulsar I/II	4E(e)	SA	9/9/–/–/–	4 (m)	1	325 ¥/350 ¥

*portée maximale 20 mètres

Préparer une arme, on peut préparer un nombre de projectiles égal à (Agilité/2).

Bonus sans fil : si l'attaque réussit, les projectiles sans fil fichés dans la cible peuvent être utilisés pour prévoir sa trajectoire et savoir à peu près où elle se trouve. Après une attaque réussie, toute personne dotée d'un système smartlink et connectée sans fil aux armes de jet bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour attaquer cette cible.

FLÈCHE/CARREAU À INJECTION

La flèche ou le carreau à injection inflige ses dommages de base tout en injectant une dose de drogue ou de toxines. Les attaques avec ces flèches et carreaux utilisent la règle des armes à injection (voir p. 116). L'indice de base de ces flèches/carreaux est de 8. Il existe des projectiles avec des indices plus élevés pour les arcs plus lourds, mais les modèles plus légers ne sont pas assez résistants pour les utiliser. Le coût des flèches/carreaux à injection n'inclut pas celui de la substance injectée.

Bonus sans fil : l'injection peut être retardée jusqu'à ce qu'à la transmission d'un signal sans fil.

ARMES À FEU

En 2080, les rues regorgent de cracheurs de plomb (même si les balles en plomb ne sont plus vraiment la norme). Pendant des années, les principales munitions utilisées dans les rues étaient les munitions sans étui afin d'éviter de laisser des douilles traçables par les forces de l'ordre. Mais les récents événements ont poussé les fabricants d'armes (c'est-à-dire les mégacorporations) à vouloir resserrer la bride sur leurs actifs des Ombres et les munitions avec des douilles sont de nouveau la norme, chaque douille contenant un micromarqueur RFID afin d'identifier l'arme et l'endroit où elle a été utilisée. On peut de nouveau avoir le plaisir de voir les douilles voler dans les airs et de les ramasser pour éviter de laisser des traces. Les armes sont conçues pour des munitions avec ou sans douille, ces dernières étant plus difficiles à identifier, mais également plus difficiles à trouver dans les rues.

Scores Offensifs : les valeurs listées dans les tables sont les valeurs intrinsèques des armes, sans prendre en compte d'éventuelles visées lasers, smartgun ou autres modifications.

Bonus sans fil : toutes les armes à feu modernes sont considérées comme étant équipées d'un dispositif sans fil et d'un compteur de munitions numérique ainsi qu'un ORA qui vous indique le type de projectiles chargés. Si vous êtes équipé d'une IND, une fois par round vous pouvez éjecter un chargeur (si l'arme en a un) ou changer de mode de tir (pour les modèles qui le peuvent) sans dépenser d'action.

TASERS

Les tasers peuvent être équipés d'accessoires montés au-dessus du canon.

DEFIANCE SUPER SHOCK

Ce puissant taser peut tirer jusqu'à 4 dards reliés à des câbles de 20 mètres de long. La connexion filaire à la batterie permet un choc plus puissant, mais limite la portée. Il peut aussi être utilisé en combat rapproché et inflige les mêmes dommages. Après une attaque réussie, si la cible ne retire par le dard du câble d'alimentation, l'attaquant peut utiliser une action majeure pour de nouveau infliger les dommages de base de l'arme en ouvrant une autre série de condensateurs.

Bonus sans fil : un tir réussi vous donne une idée générale de l'état de santé de la cible et de ses Moniteurs d'états (des informations générales pas le nombre exact de cases cochées).

YAMAHA PULSAR I/II

Le Pulsar utilise des condensateurs sans fil lui octroyant une plus grande portée par rapport aux tasers filaires. En revanche, il est un peu moins puissant que ces modèles utilisant des câbles, mais il tire plus vite et peut le faire de manière répétée. Le Pulsar I ne peut être utilisé en mêlée, mais le Pulsar II est doté de contacteurs à la base de la poignée ce qui lui permet d'être utilisé en combat rapproché (considérez qu'il s'agit d'une attaque de Combat rapproché d'arme contondante).

Bonus sans fil : une attaque réussie vous donne une idée générale de l'état de santé de la cible et de ses Moniteurs d'états (des informations générales pas le nombre exact de cases cochées).

PISTOLETS DE POCHE

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

FICHETTI TIFFANI NEEDLER

L'élégance ne nuit pas forcément à la létalité. Alliant les techniques d'armurerie de Fichetti au style de Tiffani, le Needler est l'arme de poing de designer la plus populaire du monde. Le modèle de base est gris mat, mais son revêtement capable de changer de couleur peut être activé par un signal sans fil avec un choix presque infini de designs. Avec ce revêtement, votre arme peut s'accorder à vos chaussures, votre sac à main où à votre tenue de travail. Le Needler n'accepte que des balles fléchettes sans douille qui sont déjà prises en compte dans son code de dommages.

Bonus sans fil : vous pouvez modifier la couleur du Fichetti Tiffani Needler avec une action mineure. Appliquer un motif camouflé au Needler augmente de 1 point son seuil de Dissimulation pour des tests de Perception visuels.

STREETLINE SPECIAL

Conçu pour être imprimé à faible coût par des nano-imprimantes 3D, le Streetline Special est constitué de matériaux composites et il est plus difficile à détecter avec des scanners magnétiques (seuil de détection augmenté de 1 point).

WALTHER PALM PISTOL

Avec le Palm Pistol, Walther a conservé au XXI^e^ siècle le design classique du Derringer à double canon, l'un placé au-dessus de l'autre. Capable de tirer en rafale en utilisant les deux canons en même temps, ses munitions limitées n'autorisent que six tirs, aussi faites attention à ne pas abuser des rafales.

PISTOLETS LÉGERS

Les pistolets légers peuvent être équipés d'accessoires montés sur le dessus de l'arme et sur le canon.

ARES LIGHT FIRE (GAMME)

La gamme Light Fire est conçue pour les agents spéciaux. Le modèle 70 est couramment utilisé dans les rues tandis qu'il est difficile de se procurer le modèle 75 auprès des revendeurs réguliers ou par le biais des canaux légaux. Mais quel runner peut bien se préoccuper des canaux légaux ? L'intégration d'un silencieux sur le canon rend ces deux modèles presque aussi silencieux que dans les films.

Le 75 est pré-équipé d'un smartlink et de son logiciel et les deux modèles sont équipés d'une visée laser. Le silencieux de ces armes augmente le seuil des tests de Perception de 3 points et coûte 750 ¥.

BERETTA T (GAMME)

Armes de poing préférées de nombreux membres des forces de sécurité du monde entier, les Beretta T sont considérés comme des pistolets légers même si le modèle 201 peut être utilisé en automatique, ce qui en fait une arme de choix dans les pays limitant la possession des armes lourdes et des pistolets automatiques. Puisque les deux modèles ont la même armature, on peut facilement faire passer le 201 pour un modèle 101. Le 201 est aussi équipé d'une crosse d'épaule détachable bien que celle-ci soit souvent manquante quand l'arme se retrouve en vente dans la rue.

COLT AMERICA L36

Hommage à une marque de réputation mondiale, le Colt L36 est bon marché, facilement dissimulable et très répandu dans les rues. Pour être facilement échangeable entre les débutants des services de sécurité, l'arme est dotée d'un système de transfert de propriété dont les flics et les truands abusent souvent. C'est une parfaite arme jetable.

Bonus sans fil : l'utilisateur peut modifier les informations de propriété avec une action mineure.

FICHETTI SECURITY 600

Conçu pour être une arme de poing légère pour les forces de sécurité, le Security 600 dispose d'un chargeur de trente balles qui leur permet de rater de nombreux tirs sans avoir à s'inquiéter de ne plus avoir de munitions. Ce pistolet est livré avec une crosse pliable détachable et une visée laser.

PISTOLETS DE POCHE

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Fichetti Tiffani Needler	3P	CC	10/6/2/–/–	4 (c)	2	435 ¥
Streetline Special	2P	CC	8/8/–/–/–	6 (c)	2	200 ¥
Walther Palm Pistol	2P	CC/TR	12/7/–/–/–	6 (cb)	2	345 ¥

PISTOLETS LÉGERS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Ares Light Fire 70	2P	SA	9/6/5/–/–	16 (c)	3 (L)	350 ¥
Ares Light Fire 75	2P	SA	9/6/5/–/–	16 (c)	3 (L)	400 ¥
Beretta 101T	2P	SA	9/8/6/–/–	21 (c)	2 (L)	260 ¥
Beretta 201T	2P	SA/TA	9/8/6–/–	21 (c)	3 (L)	460 ¥
Colt America L36	2P	SA	8/8/6/–/–	11 (c)	2 (L)	230 ¥
Fichetti Security 600	2P	SA	9/8/5/–/–	30 (c)	3 (L)	390 ¥
Ruger Redhawk	3P	SA/TR	7/10/7/–/–	8 (b)	2 (L)	250 ¥

PISTOLETS AUTOMATIQUES

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
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 ¥
Steyr TMP	2P	SA/TA	7/7/5/–/–	30 (c)	3 (L)	690 ¥

RUGER REDHAWK

Ce revolver robuste est le frère cadet du légendaire Super Warhawk. Conçu pour être une arme précise utilisable pour le loisir, le Redhawk est doté d'un sélecteur de tir révolutionnaire. Le mode double action classique autorise un tir à chaque fois que vous pressez la détente (semi-automatique) tandis que le mode simple action vous permet de jouer les pistoleros en n'utilisant que le chien de l'arme pour « ventiler » (tir en rafale).

Bonus sans fil : une fois par round, vous pouvez modifier le mode de tir sans dépenser d'action.

PISTOLETS AUTOMATIQUES

Les pistolets automatiques peuvent être équipés d'accessoires montés sur le dessus de l'arme et sur le canon.

ARES CRUSADER II

Un chargeur généreux et une prise en mains aisée font de l'Ares Crusader II l'une des armes les plus populaires de sa catégorie. La marque Ares est synonyme de fonctionnalités et le Crusader II intègre un compensateur de recul pneumatique ainsi qu'un dispositif smartgun.

CESKA BLACK SCORPION

Petit et mortel, mais peu esthétique. Cette arme est capable de tirer en rafales et elle est aussi dotée d'une crosse pliable intégrée.

STEYR TMP

Même si la combinaison d'une structure légère en polymère et d'un tir automatique n'est pas vraiment idéale, le TMP a été conçu pour tirer un grand nombre de balles pour que tout le monde se mette à couvert. L'arme est équipée d'une visée laser montée sur le dessus pour faire croire à ses utilisateurs qu'ils pourront viser avec.

PISTOLETS LOURDS

Les pistolets lourds peuvent être équipés d'accessoires montés sur le dessus de l'arme et sur le canon.

ARES PREDATOR VI

Le Predator V se reposait sur les lauriers de son nom. Le Predator VI est une véritable innovation dans un design classique. Reprenant la même conception que le Predator d'origine, le VI est équipé du smartgun habituel, mais il est aussi capable de tirs en rafale et dispose d'un nouveau système de munitions variables, autant d'éléments qui en feront de nouveau l'arme reine des rues et des zones de guerre ; cependant ces innovations ont un coût non négligeable. Le système de munitions variables permet d'utiliser un chargeur spécialisé (30 ¥ pièce) et de le charger avec différentes munitions. Le smartgun est utilisé pour sélectionner le type de munitions et en charger autant que nécessaire (et de disponibles) dans la chambre de tir. S'il n'y a pas assez de munitions d'un certain type, le compteur de munitions indique que le chargeur est vide et l'arme cesse de tirer.

PISTOLETS LOURDS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Ares Predator VI	3P	SA/TR	10/10/8/–/–	15 (c)	2 (L)	750 ¥
Ares Viper Slivergun	3P (fl)	SA/TR	12/8/6/–/–	30 (c)	4 (L)	610 ¥
Browning Ultra Power	3P	SA	9/8/5/–/–	10 (c)	2 (L)	315 ¥
Colt Government 2076/Manhunter	3P	SA	9/7/5/–/–	14 (c)	3 (L)	275 ¥/500 ¥
Ruger Super Warhawk	4P	SA	8/11/8/–/–	6 (b)	3 (L)	400 ¥

ARES VIPER SLIVERGUN

Même s'il est classé avec les pistolets lourds, le Slivergun est une arme très particulière. Elle tire des aiguilles de métal équivalentes à des munitions fléchettes et on les achète en tant que telles sans qu'il soit possible de les utiliser avec une autre arme à fléchettes. Sa capacité à tirer en rafale, son silencieux intégré dans son canon et sa grande capacité de munitions en font une terreur dans les rues.

BROWNING ULTRA POWER

Autrefois principal rival du Predator pour le titre de meilleur pistolet lourd du monde, l'Ultra Power n'est plus dans la course, car ses constructeurs n'ont pas été capables de rivaliser avec les innovations technologiques du Predator VI. Le Browning est cependant moins cher et intègre une visée laser sur le dessus de l'arme.

COLT GOVERNMENT 2076/MANHUNTER

Dans le grand jeu de la corruption, les gouvernements ont besoin de contrats d'armements, aussi avoir un nouveau modèle au bout d'à peine dix ans paraît à peu près normal. Les modèles 2066 et leur tir électronique ont été remisés dans les placards à cause de la crainte inspirée par les technomanciens et les hackers dans les années 60. Le modèle 2076 fait un bond en arrière en s'inspirant du Manhunter classique (en fait le modèle avec un système smartgun intégré porte ce nom) et il est livré avec une visée laser intégrée.

RUGER SUPER WARHAWK

Bruyant et clinquant ! C'est comme ça qu'on qualifie cette arme dans les rues. Le revolver est aussi brillant que du chrome et fait des trous aussi gros que le poing d'un troll. Avec les bonnes munitions ou les bons accessoires, ces trous peuvent même être *très* précis.

MITRAILLETTES

Les mitraillettes peuvent être équipées d'accessoires montés sur le dessus et sur le canon.

COLT COBRA TZ (GAMME)

Colt aime la variété et met en valeur toutes les options de sa gamme Colt Cobra TZ. Le 100 est le modèle de base avec une crosse pliable intégrée, le 110 ajoute une visée laser montée sur le dessus et le 120 est équipé d'une crosse pliable, d'une visée laser montée sur le dessus et d'un compensateur de recul pneumatique sur le canon ce qui en fait une arme appréciée des forces de sécurité du monde entier, mais aussi des producteurs de spectacles tridéo qui aiment beaucoup tous ces accessoires.

FN P93 PRAETOR

Avec son design bullpup inimitable, le Praetor provoque la peur chez tous ceux qui voient cette arme dans les mains des forces de sécurité corporatistes. L'arme dispose d'une crosse rigide intégrée, d'une visée laser et d'une lampe torche avec trois réglages pour la vision nocturne, la vision thermographique et la vision normale.

HK-227

Heckler & Koch sait concevoir des mitraillettes puisque le modèle 227 utilise la même armature (celle du vénérable MP5) depuis plus d'un siècle. Premier choix des forces de sécurité corporatistes ou militaires, le HK-227 est équipé d'une crosse rétractable, d'un système smartgun intégré et d'un silencieux intégré dans le canon.

INGRAM SMARTGUN XI

Les samouraïs des rues sont souvent à l'origine de réputations légendaires qui ne sont pas toujours justifiées, mais le Smartgun a conservé son statut d'arme de première catégorie pendant des dizaines d'années. Reconnue comme l'arme de choix de nombreux samouraïs des rues légendaires depuis les années 2050, l'Ingram Smartgun dispose d'un compensateur de recul pneumatique, d'un smartgun et d'un silencieux intégré.

MITRAILLETTES

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Colt Cobra TZ-100	3P	SA/TR	9/9/6/–/–	32 (c)	2 (L)	730 ¥
Colt Cobra TZ-110	3P	SA/TR	9/9/6/–/–	32 (c)	2 (L)	785 ¥
Colt Cobra TZ-120	3P	SA/TR	9/9/6/–/–	32 (c)	3 (L)	840 ¥
FN P93 Praetor	4P	SA/TR/TA	8/11/6/–/–	50 (c)	4 (L)	925 ¥
HK-227	3P	SA/TR	10/11/8/–/–	28 (c)	3 (L)	825 ¥
Ingram Smartgun XI	3P	SA/TR	11/9/6/–/–	32 (c)	3 (L)	750 ¥
SCK Model 100	3P	SA/TR	10/10/7/–/–	30 (c)	3 (L)	725 ¥
Uzi V	3P	SA/TR/TA	7/7/6/–/–	24 (c)	2 (L)	455 ¥

SHOTGUNS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Defiance T-250	4P	CC/SA	7/10/6/–/–	5 (m)	2 (L)	330 ¥
Defiance T-250 (canon court)	3P	CC/SA	8/8/4/–/–	5 (m)	2 (L)	330 ¥
Mossberg CMDT	4P	SA/TR	3/10/6/–/–	10 (c) ou 24 (c)	4 (L)	700 ¥
PJSS Model 55	4P	SA/TR (courte)	3/12/8/–/–	2 (cb)	5 (L)	825 ¥
Remington Roomsweeper	5P	SA	9/8/4/–/–	8 (m)	2 (L)	325 ¥

SCK MODEL 100

Shin Chou Kyogo a fait du Model 100 l'équivalent corporatiste de l'Ingram Smartgun avec l'aide des Samouraïs rouges. Les forces de sécurité des corpos japonaises sont équipées de SCK 100. Ce modèle dispose d'un système smartgun interne et d'une crosse pliable.

UZI V

Un nouveau design pour un nouveau monde. Le dernier modèle de Uzi de Spinrad global a fait une entrée fracassante sur le marché. Le modèle V incorpore une crosse pliable intégrée et une visée laser intégrée fixée sur le dessus.

SHOTGUNS

Les shotguns peuvent accepter des accessoires sur le dessus de l'arme et sur et sous le canon.

DEFIANCE T-250

Arme de rue robuste, ce shotgun semi-automatique existe avec un canon de taille normale ou un canon court. Le chargement est automatique, mais un système secondaire à pompe est aussi prévu pour les situations dans lesquelles éviter un enrayement est plus important que de tirer rapidement un second coup (l'arme peut être désenrayée avec une action mineure). La version à canon court a un seuil de Dissimulation de 3.

MOSSBERG CMDT

Ce shotgun d'assaut est une arme classique. Elle peut être équipée d'un chargeur de dix balles ou d'un tambour de vingt-quatre munitions. Ses meilleures caractéristiques sont un mode de tir en rafale et une visée laser installée sur le dessus de l'arme.

PJSS MODEL 55

Les gens riches ont aussi des shotguns. Produit en petites quantités, et généralement acheté par de riches chasseurs européens ou adeptes de balltrap, c'est un instrument de mort attaché à un certain statut. Le modèle 55 a une crosse rigide équipée d'un rembourrage antichoc intégré. On peut tirer avec les deux canons simultanément avec une rafale courte (voir À court de munitions, p. 113).

REMINGTON ROOMSWEEPER

Se maniant comme un pistolet et dotée de deux canons, cette arme est le présage de sérieux problèmes quand elle est dégainée. Si vous n'appréciez pas trop les fléchettes, chargez quelques balles de pistolet lourd dans le Roomsweeper et il vous servira de canon à main peu précis.

FUSILS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
AK-97	5P	SA/TR/TA	4/11/9/7/1	38 (c)	2 (L)	2 100 ¥
Ares Alpha	4P	SA/TR/TA	4/10/9/7/2	42 (c)	5 (L)	3 400 ¥
Lance-grenades	Selon grenade	CC	4/10/6/2/–	6 (c)	–	–
Colt M23	4P	SA/TR/TA	5/8/8/8/1	40 (c)	2 (L)	2 100 ¥
FN HAR	5P	SA/TR/TA	2/10/9/5/1	35 (c)	3 (L)	2 100 ¥
Yamaha Raiden	4P	SA/TR/TA	4/11/10/7/2	60 (c)	5 (L)	3 200 ¥
Lance-grenades	Selon grenade	CC	4/11/7/1/–	4 (c)	–	–
Shotgun	4P	CC/SA	7/9/8/–/–	2 (cb)	–	–
Ares Desert Strike	5P	SA	3/10/10/10/10	14 (c)	4 (I)	11 000 ¥
Cavalier Arms Crockett EBR	5P	SA/TR	3/8/11/8/8	20 (c)	5 (I)	9 050 ¥
Ranger Arms SM-6	5P	SA	3/6/9/11/12	15 (c)	5 (I)	13 200 ¥
Remington 900	5P	CC	2/7/10/12/11	5 (m)	3 (L)	12 000 ¥
Ruger 101	5P	SA	2/6/10/12/11	8 (m)	2 (L)	11 100 ¥
Barret Model 122	6P	SA	1/8/11/16/14	10 (c)	6 (I)	15 200 ¥

FUSILS

Les fusils peuvent accepter des accessoires sur le dessus de l'arme et sur et sous le canon.

AK-97

L'AK-97 est indémodable surtout parce que ce modèle ressemble à son prédécesseur du XXe siècle. Conçue pour être fiable et endurante, ce n'est pas la plus belle des armes, mais elle en a dans le ventre.

ARES ALPHA

Rendu célèbre par les forces spéciales Ares Firewatch, l'Alpha a connu un succès foudroyant auprès des forces spéciales des UCAS et des CAS, mais aussi d'une myriade d'unités de combat des Desert Wars. C'est une arme spéciale grâce à son lance-grenade intégré sous le canon, son smartgun et une conception innovante pour renforcer sa maniabilité.

ARES DESERT STRIKE

« Le Desert Strike pour les Desert Wars » est le slogan du moment. Conçu pour être utilisé dans les environnements extrêmes, le Desert Strike est équipé d'une crosse rigide avec un rembourrage antichoc et d'une lunette de visée détachable.

BARRET MODEL 122

Parfois, vous avez besoin de tirer sur un ennemi ; parfois, vous devez lui tirer dessus alors qu'il est à l'intérieur d'un véhicule blindé. Le Barret Model 122 est particulièrement efficace pour perforer le métal afin de toucher des cibles protégées, traversant la structure des véhicules dans un horrible bruit de déchirement qui est une véritable musique aux oreilles du tireur. Il est doté d'un silencieux, d'un système smartgun et d'un bipied repliable.

CAVALIER ARMS CROCKETT EBR

Cavalier a pris un gros risque en proposant un fusil de précision capable de tirer en rafales. Le Crockett EBR reste précis à longue portée, mais en mode rafale il ne peut maintenir sa précision. Il est équipé d'une crosse rigide avec rembourrage antichoc et d'une lunette de visée détachable.

COLT M23

Ce fusil d'assaut modulable, produit en masse et peu cher, est universellement utilisé que ce soit par des gangers, des pirates ou même par des agents gouvernementaux de niveau delta. Le M23 peut accepter deux autres accessoires à monter sous le canon pour un total de trois.

FN HAR

Fabrique Nationale est un nom à redouter quand on est confronté aux forces de sécurité privée et aux équipes corporatistes d'intervention à haut risque du monde entier. L'arme dispose d'une visée laser et d'un compensateur de recul pneumatique.

RANGER ARMS SM-6

Rangers Arms n'a jamais perdu de vue la raison d'être de sa gamme SM : neutraliser silencieusement des cibles. Ce fusil de précision dispose d'un silencieux, d'une lunette de visée, d'un système smartgun et d'une crosse rigide avec rembourrage antichoc. Comme les autres modèles de la gamme, le SM-6 peut être déployé rapidement et rangé tout aussi rapidement pour décrocher. Il tient dans une mallette standard ; le monter ou le démonter nécessite un test étendu d'Armes à feu + Logique (6, action

MITRAILLEUSES ET CANONS D'ASSAUT

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Ingram Valiant	4P	SA/TR/TA	1/10/11/6/2	50 (c) ou 100 (bande)	4 (L)	4 175 ¥
Stoner-Ares M202	5P	SA/TR/TA	1/10/11/7/6	50 (c) ou 100 (bande)	4 (L)	6 900 ¥
RPK HMG	6P	SA/TR/TA	1/10/12/8/7	50 (c) ou 100 (bande)	5 (L)	8000 ¥
Panther XXL	7P	SA	1/9/12/8/6	15 (c)	6(I)	10 000 ¥

majeure). Le modèle SM-6 ne souffre pas du problème de fragilité des autres armes de la gamme et une fois assemblé on peut l'utiliser dans n'importe quel mode.

REMINGTON 900

C'est un fusil de chasse de grande puissance à mécanisme à verrou avec une armature classique en bois. Le modèle de base est vendu avec une lunette de visée sur le dessus de l'arme, mais il n'accepte pas d'accessoires sous le canon.

RUGER 101

Ce fusil de sport alimenté par gaz à l'allure futuriste est l'arme favorite de nombreux chasseurs professionnels et amateurs. Il dispose d'une lunette de visée intégrée et d'une crosse rigide avec rembourrage antichoc.

YAMAHA RAIDEN

Tandis qu'Ares a mis au point l'Alpha, les corpos japonaises, par l'intermédiaire de Yamaha, ont développé le Raiden. Ce modèle dispose d'une mise à feu électronique et il est exceptionnellement précis. Les forces de sécurité des corpos japonaises et les soldats du corps des marines impériaux japonais ne jurent plus que par cette arme. Elle dispose d'un silencieux intégré, d'un système smartgun et d'un lance-grenades ou shotgun (selon le modèle) installé sous le canon.

MITRAILLEUSES ET CANONS D'ASSAUT

Il y a trois catégories de mitrailleuses, légères, moyennes et lourdes. Toutes, même les « légères, » sont encombrantes et peu maniables. Une mitrailleuse légère est plus volumineuse et lourde que la plupart des fusils tandis que les mitrailleuses moyennes et lourdes, qui sont conçues pour être installées sur des véhicules, ne peuvent être transportées que par quelqu'un ayant respectivement au moins 3 et 5 en Force. Les mitrailleuses peuvent accepter des accessoires sur le dessus de l'arme et sur et sous le canon.

INGRAM VALIANT

Cette mitrailleuse légère équipe les unités mercenaires du monde entier. Elle est dotée d'une crosse rigide avec rembourrage antichoc, d'une visée laser et d'un compensateur de recul pneumatique monté sur le canon.

PANTHER XXL

Encombrant, laid, mortel et destructeur. Le canon d'assaut Panther XXL est une arme de cauchemar dans les rues. Pour que chaque tir compte, l'arme est équipée d'un système smartgun intégré.

RPK HMG

Cette mitrailleuse lourde est utilisée par les armées de différents pays d'Europe de l'est et d'Asie. Elle est équipée d'un trépied détachable, car quand elle n'est pas montée sur un véhicule, la RPK s'utilise en position allongée, assise ou à genoux.

STONER-ARES M202

Cette mitrailleuse moyenne offre une puissance de feu remarquable et on la retrouve souvent entre les mains de trolls n'ayant aucune notion de subtilité. C'est une arme simple, mais ceux qui ont le goût de la complexité peuvent toujours lui associer quelques accessoires.

ARMES SPÉCIALES (EXOTIQUE)

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Ares Super Squirt	Spéciale	CC	8/12/9/–/–	20 (c)	3 (L)	560 ¥
Parashield DART (pistolet)	1P + spécial	CC	9/10/8/–/–	5 (c)	2	510 ¥
Parashield DART (fusil)	1P + spécial	CC	5/8/11/3/–	6 (m)	3	710 ¥

LANCEURS

ARME	VD	MODES	SCORES OFFENSIFS	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Ares Antioch II	Grenade	CC	–/6/8/6/5	8 (m)	3 (I)	5 900 ¥
ArmTech MGL-6	Grenade	SA	–/8/8/3/–	6 (c)	4 (I)	1 800 ¥
ArmTech MGL-12	Grenade	SA	–/8/9/6/2	12 (c)	4 (I)	5 000 ¥
Aztechnology Striker	Missile	CC	–/4/10/9/6	1 (ml)	5 (I)	7 000 ¥
Onotari Interceptor	Missile	CC	–/5/9/10/8	2 (ml)	5 (I)	9 000 ¥

ARMES SPÉCIALES

Utilisez la compétence Armes exotiques pour vous servir de ces armes.

ARES S-III SUPER SQUIRT

Un nom épouvantable. Tout le monde pense que le Super Squirt est une sorte de pistolet à eau, mais il s'agit en fait d'une sorte de fusil paintball qui projette des capsules de gel de diméthylsulfoxyde (DMSO). Le DMSO force la peau à absorber les autres produits chimiques sélectionnés par le tireur. L'attaque elle-même ne cause aucun dommage, mais, si la cible est touchée, le DMSO fait pénétrer la substance directement dans le système sanguin de la cible, comme une toxine avec un Vecteur contact (voir Toxines et drogues, p. 125). On applique pour cela la règle des armes à injection (voir p. 116). Le Super Squirt accepte les accessoires montés au-dessus de l'arme ou en dessous du canon.

PARASHIELD DART (GAMME)

Abattant des trolls depuis des dizaines d'années avec un peu de plastique, de l'acier et des cocktails chimiques, Parashield définit la norme industrielle en matière d'armes à fléchettes. Le modèle pistolet ne peut accepter que des accessoires montés au-dessus de l'arme. Le fusil est doté d'une lunette de visée sur le dessus et peut accepter des accessoires fixés dessus et sous le canon. Ces armes ne tirent que des fléchettes à injection et utilisent la règle des armes à injection (voir p. 116).

Bonus sans fil : la fléchette confirme si l'attaque a touché, si la substance a bien été injectée ainsi que ses effets en se basant sur le rythme cardiaque de la cible ; cependant ses senseurs médicaux ne sont pas très sophistiqués (Indice d'Appareil 1 pour la fléchette).

LANCEURS

La compétence Armes exotiques est utilisée pour les lanceurs et ils peuvent accepter des accessoires montés au-dessus et en dessous du canon. Les lance-grenades projettent des mini-grenades et les lance-missiles des missiles ou des roquettes.

ARES ANTIOCH II

L'Antioch II est un lance-grenades classique doté d'un système smartgun et d'un programmateur d'explosion en vol intégrés. Une seconde gâchette permet l'activation sans fil des projectiles lancés.

ARMTECH MGL-6/MGL-12

Ce sont des lance-grenades semi-automatiques dans un style proche de celui d'un pistolet ou d'un fusil bullpup et qui peuvent projeter très rapidement un bon paquet de mauvaises nouvelles.

Bonus sans fil : quand il est activé, le lanceur ne fera pas exploser une des munitions de l'arme si elle se trouve à moins de cinq mètres même si une fausse instruction lui dit de le faire.

AZTECHNOLOGY STRIKER

Mortel et jetable, le Striker n'est pas sans évoquer les runners. Le tube de lancement peut être réutilisé, ce qui est une bonne nouvelle, étant donné la récente envolée des prix.

Bonus sans fil : connecter ce lanceur à la Matrice locale permet de bénéficier d'un bonus de +1 à la réserve de dés tant qu'aucun autre système octroyant des bonus n'est utilisé.

ONOTARI INTERCEPTOR

Saeder-Krupp a conçu ce lance-missiles polyvalent pour les forces militaires. Il dispose de deux canons et chambres séparés et peut donc être chargé avec deux missiles simultanément, pas forcément du même type. On ne peut tirer les deux projectiles en même temps même si certains désactivent cette sécurité au grand désarroi de la cible... mais aussi du tireur. Il dispose d'un smartgun intégré qui contrôle le système de sécurité. Utiliser les deux canons déclenche la mise à feu des deux projectiles. Répartissez la réserve de dés d'attaque entre les deux projectiles et résolvez chaque attaque séparément. Quand il utilise les deux tubes, le tireur doit résister à une attaque infligeant des dommages de Feu d'une VD 6P.

Bonus sans fil : le système de sécurité ne peut pas être désactivé, mais le tireur gagne le bonus sans fil du smartlink.

ACCESSOIRES

La plupart des accessoires doivent être fixés à une monture spécifique, sur l'arme, au-dessus ou en dessous du canon. Chaque monture ne peut accueillir qu'un accessoire à la fois.

ACCESSOIRES D'ARMES

ACCESSOIRE	MONTURE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Bipied	Dessous	1	200 ¥
Chargeur rapide	–	1	25 ¥
Chargeur supplémentaire	–	2	5 ¥
Compensateur de recul pneumatique	Canon	3	500 ¥
Étui de bras dissimulé	–	2	350 ¥
Gyrostabilisateur	Dessous	3	1 400 ¥
Holster dissimulable	–	1	150 ¥
Holster rapide	–	2	175 ¥
Lunette de visée	Dessus	1	350 ¥
Périscope	Dessus	2	70 ¥
Plateforme de tir intelligente	Dessous	5	2 500 ¥
Programmateur d'explosion en vol	–	3	600 ¥
Rembourrage antichoc	–	2	50 ¥
Silencieux	Canon	4	500 ¥
Système smartgun, externe	Dessus ou dessous	2 (L)	200 ¥
Système smartgun, interne	–	+1 (L)	+500 ¥
Trépied	Dessous	2	500 ¥
Visée laser	Dessus ou dessous	1	125 ¥

BIPIED

Ce support à deux pieds se déploie sous l'arme, permettant de tirer depuis une position près du sol, le tireur étant couché ou assis. Un bipied peut être attaché à une monture sous le canon et fournit un bonus de +2 au Score Offensif quand il est correctement utilisé. Attacher un bipied demande une action majeure. Le déployer ou le replier demande une action mineure.

Bonus sans fil : le bonus au Score Offensif est de +3 si on utilise l'arme en étant allongé ou assis.

CHARGEUR RAPIDE

C'est un chargeur avec des balles disposées en cercle pour permettre de recharger rapidement le barillet d'un revolver. Chaque chargeur rapide est spécifique à l'arme pour laquelle il est conçu. Il permet de recharger un revolver avec une action mineure.

CHARGEUR SUPPLÉMENTAIRE

C'est un chargeur standard sans munition pour une arme spécifique.

COMPENSATEUR DE RECUL PNEUMATIQUE

Les compensateurs de recul pneumatiques sont des accessoires montés sur le canon qui dirigent les gaz de l'arme dans une direction spécifique afin de limiter la remontée du canon. Une fois installé, un système pneumatique ne peut plus être retiré. Les systèmes pneumatiques annulent le malus au Score Offensif dû au mode de tir semi-automatique et réduisent celui du mode rafale à 2.

ÉTUI DE BRAS DISSIMULÉ

Attaché à l'avant-bras et porté sous les vêtements, cet étui est compatible avec les pistolets de poche, légers et les tasers. Avec une action mineure, et un mouvement spécifique, l'étui libère l'objet directement dans votre main. L'utilisation d'un étui de bras dissimulé octroie un point d'Atout la première fois qu'il est utilisé dans une rencontre. Il augmente aussi le seuil de Dissimulation de 1 point.

Bonus sans fil : une fois par round, vous pouvez activer l'étui sans dépenser d'action.

GYROSTABILISATEUR

C'est un lourd harnais auquel est attaché un bras articulé et gyro-stabilisé. On peut y installer un fusil ou une mitrailleuse. Ce système annule le modificateur au Score Offensif pour les tirs en mode semi-automatique ou en mode rafale et octroie un bonus de +3 au Score Offensif en mode automatique, cumulable avec d'autres bonus. Ce système réduit également le minimum de Force pour pouvoir utiliser les mitrailleuses moyennes et lourdes à 2 et 3 respectivement. 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 : une fois par round, vous pouvez activer l'ouverture rapide du harnais par commande sans fil sans dépenser d'action.

HOLSTER DISSIMULABLE

Ce petit holster attaché avec un adhésif peut être porté à n'importe quel endroit où il ne peut pas être vu. Il augmente le seuil de Dissimulation de l'arme de 1 point. Seuls les pistolets (y compris les pistolets automatiques) et les tasers rentrent dans un holster dissimulable.

Bonus sans fil : des senseurs, un tissu intelligent et un adhésif actif permettent au holster de changer de texture et de couleur en temps réel, augmentant de 1 point de plus le seuil de Dissimulation.

HOLSTER RAPIDE

Ce holster facile d'accès peut contenir n'importe quelle arme de la taille d'un pistolet de poche ou d'un taser. Une fois par round, vous pouvez utiliser l'action Dégainer rapidement sans dépenser d'action.

LUNETTE DE VISÉE

Cette lunette classique fixée au-dessus de l'arme inclut une microcaméra et un zoom ainsi qu'une Capacité de 3 pour d'autres améliorations visuelles (p. 282). Il faut une action mineure pour l'attacher ou la retirer. L'action

mineure Ajuster doit être utilisée pour pouvoir bénéficier d'une lunette de visée, bien que le bonus à la réserve de dés de cette action ne soit pas gagné lors de la première action au cours de laquelle elle est utilisée. Quand vous utilisez une lunette de visée pour attaquer une cible à portée moyenne, longue ou extrême, celle-ci ne peut gagner de l'Atout en ayant un Score Défensif plus élevé.

Bonus sans fil : la « ligne de vue » de la lunette peut être partagée, vous permettant de partager ce que la lunette voit avec votre équipe (et vous-même si vous l'utilisez pour regarder dans un angle).

PÉRISCOPE

Cette lunette ajustable s'attache au-dessus de l'arme et permet au tireur de viser dans les coins, réduisant le malus à la réserve de dés d'un Couvert IV à -1 quand on utilise l'action Attaquer depuis un couvert. Un périscope a une capacité de 3 et peut être optimisé avec n'importe quelle amélioration visuelle de la p. 282.

Bonus sans fil : la « ligne de vue » du périscope peut être partagée, vous permettant de partager ce que la lunette voit avec votre équipe.

PLATEFORME DE TIR INTELLIGENTE

Ce trépied robotisé est équipé d'une rotule mécanisée qui autorise un arc de tir de 180 degrés et une inclinaison de 60 degrés. La plateforme peut accueillir une arme équipée d'un smartgun. L'arme est activée par l'autopilote de la plateforme (Indice d'Appareil 3) grâce à un autosoft d'Acquisition préprogrammé. La plateforme peut être améliorée avec d'autres autosofts, généralement Acuité. Vous devez préciser qui la plateforme doit ou ne doit pas cibler dans la configuration qui sera suivie par l'autopilote. La plateforme annule le modificateur au Score Offensif pour les tirs en mode semi-automatique ou en mode rafale et octroie un bonus de +3 au Score Offensif en mode automatique, cumulable avec d'autres bonus. Elle a un rang d'initiative égal à Autopilote × 4, 3D6 en dés d'initiative, 4 actions mineures et 1 action majeure.

Bonus sans fil : vous pouvez utiliser l'arme montée à distance avec un smartlink intégré utilisant la RV et en remplaçant la réserve de dés de la plateforme par la vôtre.

PROGRAMMATEUR D'EXPLOSION EN VOL

Cet accessoire smartgun pour lance-grenades/roquettes utilise un télémètre intelligent pour déclencher l'explosion de la charge à une distance proche de la cible. Un programmateur d'explosion en vol permet de réduire la déviation de deux mètres par succès net au lieu d'un seul par succès (Attaques explosives et déviation, p. 119) dans le cas d'un déclenchement sans fil.

Le programmateur empêche également le défenseur d'utiliser l'action Se jeter par terre pour réduire les dommages puisque l'état À terre n'octroie aucun avantage contre l'explosion en vol.

Bonus sans fil : un programmateur d'explosion en vol nécessite une fonctionnalité sans fil pour être utilisé. Aussi bien les grenades que le lanceur doivent avoir leur mode sans fil activé pour que le système fonctionne.

REMBOURRAGE ANTICHOC

Un rembourrage antichoc est plaqué à la crosse rigide d'un fusil, d'un shotgun ou d'une arme lourde. Il réduit de 1 point le modificateur au Score Offensif des attaques en mode semi-automatique, rafale ou tir automatique.

SILENCIEUX

Un accessoire monté sur le canon qui réduit le bruit et l'éclat des coups de feu ; il n'est pas compatible avec les revolvers et les shotguns. Il augmente de 2 points le seuil des tests de Perception pour remarquer l'utilisation de l'arme ou pour localiser celui qui l'utilise. Attacher ou retirer un silencieux demande une action majeure.

Bonus sans fil : le silencieux dispose d'un système et d'un logiciel simple qui vous alertent par RA si quelqu'un à proximité se déplace rapidement en réponse au tir de l'arme silencieuse.

SYSTÈME SMARTGUN

Connecte l'arme à feu ou de trait au système smartlink de l'utilisateur. Le système incorpore une petite caméra et un télémètre laser. Il compte les munitions et grâce à l'IND, il permet de modifier les modes de tir, d'éjecter les chargeurs et de faire feu sans presser la détente. La caméra permet de tirer depuis un couvert réduisant le malus à la réserve de dés d'un Couvert IV à -1 quand on utilise l'action Attaquer depuis un couvert. Si vous utilisez un smartlink, le système augmente le Score Offensif de l'arme de 2 points à toutes les catégories de portée disponibles. On accède aux fonctions d'un smartgun soit en le branchant via un câble à connecteur universel à un système de visualisation (lunettes, jumelles ou le datajack d'une personne disposant d'yeux cybernétiques) soit via la connexion sans fil d'une interface neurale directe (IND). Installer un smartgun interne dans une arme augmente son prix de 500 nuyens. Un smartgun externe peut être attaché au-dessus de l'arme ou sous le canon avec un test étendu d'Ingénierie + Logique (4, 1 heure). La petite caméra a une capacité de 1 et peut être équipée d'améliorations visuelles (p. 282).

Bonus sans fil : vous gagnez un bonus de +1 à la réserve de dés. Une fois par round, vous pouvez utiliser l'action Recharger un smartgun ou Changer le mode d'un appareil pour éjecter un chargeur ou changer le mode de tir, sans dépenser d'action.

TRÉPIED

Un trépied fournit une base stable pour tirer quand le tireur est assis ou à genoux. Un trépied s'attache en dessous du canon d'une arme. Correctement employé, il annule le modificateur au Score Offensif pour les tirs en mode semi-automatique ou en mode rafale et octroie un bonus de +3 au Score Offensif en mode automatique cumulable avec d'autres bonus. Attacher un trépied demande une action majeure. Le déployer ou le replier demande une action mineure.

Bonus sans fil : une fois par round, vous pouvez replier, déployer ou détacher le trépied sans dépenser d'action.

VISÉE LASER

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.

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.

MUNITIONS

Les munitions sont définies par leur type (normales, gel, APDS, etc.), le type d'arme à feu (pistolets légers, pistolets lourds, fusils d'assaut, etc.) et on considère qu'elles ont une douille à moins que l'option sans douille soit choisie. Sauf si le contraire est indiqué, une arme peut tirer soit des munitions avec douille soit sans, mais pas les deux. Toutes les armes du même type utilisent les mêmes munitions et peuvent donc se les échanger. Par exemple, tous les pistolets lourds et toutes les mitraillettes utilisent les mêmes munitions. Les modificateurs au Score Offensif et à la Valeur de Dommages d'un type de munitions s'ajoutent aux indices de l'arme. Par exemple, un Ares Predator VI (VD 3P, Scores Offensifs : portée proche 10, portée courte 10, portée moyenne 8, portée longue —, portée extrême —) chargé avec des balles explosives (RA —, VD +1) a une VD de 4P sans modification de ses Scores Offensifs.

BALLES APDS

Il est un peu long de prononcer munitions perforantes à sabot détachable (Armor Piercing Discarding Sabot), aussi on utilise souvent l'acronyme APDS pour ces munitions. Le sabot permet de projeter à très haute vélocité des balles dotées d'un pénétrateur extrêmement solide qui ont pour fonction de traverser les armures. Les APDS sont rarement conçues sans douille, car, de toute manière, le sabot tombe par terre.

BALLES EXPLOSIVES

Ces balles contiennent un explosif à charge creuse. En cas d'échec critique, ces balles explosent. Quand cela se produit, l'attaquant doit résister à des dommages égaux à la VD de l'arme (et n'oubliez pas les modificateurs des balles explosives). De plus, l'attaque rate sa cible et l'arme est détruite.

BALLES FLÉCHETTES

La charge d'une balle fléchette (fl) est constituée de minuscules aiguilles ou billes de métal (en fonction de l'arme) disposées en rangs serrés. Ces munitions se dispersent et ont donc plus de probabilités de toucher un point vulnérable. Cependant, elles sont beaucoup plus petites que des munitions normales et libèrent moins d'énergie cinétique.

BALLES GEL

Ces balles constituées d'un gel ressemblent, après l'impact, à des myrtilles écrasées. Généralement utilisées pour contenir des émeutes ou pour neutraliser une cible sans la tuer, elles sont idéales pour mettre à terre un adversaire, mais ne vous attendez pas à ce qu'elles soient très efficaces contre un troll. Les balles gel infligent des dommages étourdissants. Une cible frappée par une balle gel doit réussir un test de Constitution (3) ou se voir imposer l'état À terre (p. 55). Le tir en rafale ou en mode automatique augmente de 1 point le seuil pour éviter d'être renversé.

BALLES NORMALES

Des balles classiques ou balles chemisées.

BALLES STICK-N-SHOCK

Ces munitions transforment n'importe quelle arme en taser. Sans être capables du même impact qu'une balle normale, elles infligent des dommages étourdissants et confèrent l'état Électrocuté.

DARDS TASER

Ces dards sont conçus pour être chargés dans les armes taser.

BALLES DE CANON D'ASSAUT

Des balles volumineuses pour les canons d'assaut. Ce sont les seules que peuvent utiliser les canons d'assaut et elles ne peuvent pas être modifiées.

FLÉCHETTES À INJECTION

Chaque fléchette à injection contient une dose de drogue ou de toxine (vendue séparément). L'effet de la fléchette dépend de la drogue utilisée et c'est une attaque de toxine avec le vecteur Injection.

TYPES DE MUNITIONS

TYPES	SO	VD	MULTIPLICATEUR DE COÛT
Balles APDS	+2	-1	×3
Balles explosives	–	+1	×2
Balles fléchettes	+1	-1	×1,5
Balles gel	–	E	×1,5
Balles normales	–	–	
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	5 ¥
Pistolet lourd/Mitraillette	1	10 ¥
Fusil	2 (L)	20 ¥
Shotguns	2 (L)	15 ¥
Mitrailleuse	2 (L)	15 ¥
Taser	1	10 ¥
Dart à injection	2	5 ¥ + Toxine
DMSO	1	10 ¥ + Toxine
Balles de canon d'assaut	4 (I)	50 ¥

MUNITIONS À DOUILLE OU SANS DOUILLE

Les corpos voulant savoir qui fait quoi contre elles, les munitions sans douille sont rares de nos jours. L'absence de douille est un indice de moins pour traquer les coupables. Les corpos équipent également de micro-RFID renforcées et discrètes la moitié des munitions avec douille qu'elles produisent ; ce système s'active dès que la balle est tirée et alerte les autorités locales. La plupart des runners disposent d'un technicien qui agite sa baguette magique (un démarqueur) au-dessus de ces munitions pour griller le système, mais cela ne marche pas toujours et tout le monde ne dispose pas d'un démarqueur.

Effacer un marqueur nécessite un démarqueur. Effectuez un test d'Électronique + Logique (2, 1 minute) pour chaque lot de dix balles à effacer.

TOUT CE QUI FAIT BOUM !

Il y a des jours où vous voulez tout faire sauter. Okay, c'est à peu près tous les jours. Quoi qu'il en soit, voici quelques manières de réduire en cendres une petite partie du monde.

GRENADES

Les grenades sont de petites charges explosives individuelles. Une explosion et des shrapnels contenus dans un même petit paquet ! Les mini-grenades sont spécialement conçues pour être utilisées avec un lance-grenades et réglées pour s'armer une fois qu'elles ont parcouru cinq mètres avant d'exploser à l'impact ou avec un programmateur d'explosion en vol (p. 270). Le système de sécurité peut être désactivé en réussissant un test étendu d'Ingénierie + Logique (4, 5 minutes). Les mini-grenades ont les mêmes effets que les grenades normales.

Plus vous êtes éloigné du point d'impact, moins la grenade inflige de dommages. Les valeurs de dommages des grenades sont indiquées pour les cibles situées à moins d'un mètre, le point d'impact, puis pour celles situées à portée proche et à portée courte ; les dommages sont limités à une portée maximale définie par l'attribut Souffle.

Utilisez Athlétisme + Agilité pour lancer une grenade ou Armes exotiques (lanceur) + Agilité quand vous utilisez un lance-grenades. Suivez les règles pour les attaques explosives, p. 118. Les grenades et les explosifs similaires peuvent aussi servir de piège en étant équipés d'un câble déclencheur. Cela nécessite un test étendu d'Ingénierie + Logique (8, 1 action majeure). Le Score Offensif des grenades lancées à la main est égal au Score Offensif à mains nues (Force + Réaction) à portée proche. Il est réduit de 1 à portée courte et de 6 à portée moyenne.

Toutes les grenades ont les caractéristiques sans fil suivantes : une grenade doit avoir sa connexion sans fil activée pour pouvoir être utilisée avec un programmateur d'explosion en vol.

COCKTAIL MOLOTOV

Un classique apparu pour la première fois en Finlande il y a un siècle et demi, le cocktail molotov est facile à fabriquer : prenez une bouteille en verre, remplissez là d'essence et bouchez avec un torchon, voilà. Allumez la « mèche » et balancez le tout sur ce que vous voulez brûler. Puis asseyez-vous et profitez d'un bon moment. C'était la terreur de tanks russes, le carburant enflammé s'infiltrant à travers les joints du véhicule et mettant feu aux tissus, aux uniformes de l'équipage et aux munitions. Les choses ont changé de nos jours : les bouteilles en verre ont été remplacées par du bioplastique, l'essence est hors de prix et les véhicules blindés sont étanches. Malgré tout, on en voit dans toute émeute digne de ce nom, gâchant la journée de nombreux officiers Knight Errant. Aucun punk néo-anarchiste n'a encore pensé à une version sans-fil.

EXPLOSIVE

Ces grenades sont conçues pour libérer un puissant effet de souffle sur une zone plus réduite.

FLASH-PAK

C'est un petit boîtier électronique, de dix centimètres de côtés et de deux centimètres d'épaisseur, contenant un générateur de microflashs conçu pour envoyer des séquences stroboscopiques aléatoires afin de perturber les adversaires. En raison de ces effets stroboscopiques, quiconque se trouve à portée et qui a une vision standard subit l'état Aveuglé (p. 55) indiqué dans la VD pour tous ses tests qui utilisent la vision. Si on utilise la vision nocturne, l'état est augmenté d'un niveau. Un système de compensation anti-flash réduit l'état d'un niveau. Le flash-pak a dix charges et utilise une charge par round de combat. On peut le brancher pour qu'il recharge une charge toutes les dix secondes.

Bonus sans fil : la séquence stroboscopique peut être réglée pour ne pas diriger de flashs trop puissants dans la direction de certains personnages et ils ne subiront aucun état. L'appareil se recharge par induction au rythme d'une charge par heure.

FRAGMENTATION

Ces grenades classiques sont conçues pour projeter des shrapnels sur une vaste zone.

FUMIGÈNE/FUMIGÈNE THERMIQUE

Similaires aux grenades à gaz, les grenades fumigènes répandent un nuage de fumée au lieu d'un gaz toxique. Le nuage obscurcit la vision, infligeant l'état Aveuglé I à tous ceux qui veulent agir contre quelque chose dissimulé par la fumée et l'état Aveuglé II à tous ceux qui se trouvent dans la fumée. Le fumigène affecte uniquement les personnages et créatures dotées de vision normale et nocturne. Le fumigène thermique affecte en plus ceux dotés de vision thermographique. Le nuage libéré dure environ 10 rounds de combat et suit les règles des attaques de gaz, p. 121, en considérant que réduire de moitié un état Aveuglé II en fait un état Aveuglé I et que toute réduction supplémentaire fait disparaître l'effet.

GAZ

Elles peuvent libérer n'importe quel type de substance chimique ou de toxines (Toxines et drogues, p. 125). Le nuage libéré dure environ 10 rounds de combat et suit les règles des attaques de gaz, p. 121.

INCAPACITANTE

Souvent appelées flash-bangs, ces grenades explosent en libérant une onde de choc aveuglante et assourdissante qui étourdit et fait chanceler les cibles situées à portée. En plus de dommages, ceux qui sont pris dans la zone de souffle subissent les états Aveuglé I, Assourdi I et Désorienté.

ROQUETTES ET MISSILES

Les roquettes sont des projectiles avec des ailerons de stabilisation, un système de propulsion et une tête explosive. Les missiles sont plus chers, car ce sont des roquettes dotées d'un système de guidage qui leur permet d'ajuster leur trajectoire en vol, ajoutant leur indice de Senseurs à la réserve de dés de l'attaquant (aussi pris en compte dans leurs Scores Offensifs).

Les règles pour l'utilisation des roquettes et des missiles se trouvent p. 118. Ces projectiles sont conçus pour s'armer après avoir parcouru 10 mètres avant d'exploser à l'impact ou avec un programmateur d'explosion en vol (p. 270). Le système de sécurité peut être désactivé en réussissant un test étendu d'Ingénierie + Logique (4, 5 minutes).

Comme pour les grenades, les dommages des roquettes et des missiles sont réduits en s'éloignant du point d'impact. Les portées diffèrent en fonction des modèles comme cela est indiqué dans les caractéristiques de ces armes.

Toutes les roquettes et tous les missiles ont les caractéristiques sans fil suivantes : vous pouvez utiliser la connexion sans fil pour vos roquettes ou vos missiles même si vous n'avez pas d'**interface neurale directe (IND)**.

GRENADES

TYPE	VD PI	VD PORTÉE PROCHE	VD PORTÉE COURTE	SOUFFLE/PORTÉE	DISPO.	COÛT
Incapacitante	6E	5E	4E	15 m	4 (L)	100 ¥
Fragmentation	8P	7P	5P	20 m	4 (I)	150 ¥
Explosives	9P	6P	3P	15 m	4 (I)	150 ¥
Gaz	–	–	–	5 m	4 (I)	50 ¥ + 20 doses de produits chimiques
Fumigène	–	–	–	5 m	4 (I)	50 ¥
Fumigène thermique	–	–	–	5 m	4 (I)	75 ¥
Flash-pak*	Aveuglé III	Aveuglé II	Aveuglé I	10 m	4 (L)	125 ¥
Cocktail Molotov	6P (f)	3P (f)	2P (f)	5 m	5 (I)	15 ¥

*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.

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
Roquette fumigène thermique	–	–	–	10 m	4 (I)	1 500 ¥	Voir règles p. 271
Variante de missile	voir Roquette	voir Roquette	voir Roquette	voir Roquette	+1 (I)	Voir roquette + indice de Senseur x 500 ¥	+2 au Score Offensif

ANTI-VÉHICULE

Les roquettes et missiles AV contiennent une ogive spécialement conçue pour perforer le blindage des véhicules ou d'une structure. Bien que l'explosion génère un effet de souffle, il est limité comparé à celui des projectiles explosifs.

EXPLOSIF (HE)

Les roquettes et missiles HE sont conçus pour infliger des dommages importants dans une zone limitée. Leur explosion est similaire à celle d'une grenade, mais plus puissante.

FRAGMENTATION

Utilisées principalement contre les cibles vivantes, ces ogives projettent des fragments de métal à haute vitesse conçus pour déchirer les chairs non protégées. Ces roquettes/missiles sont très efficaces contre les personnes sans protection, mais assez inefficaces contre les obstacles, les structures et les véhicules.

EXPLOSIFS CONVENTIONNELS

Les explosifs conventionnels sont principalement utilisés pour endommager des structures, mais les métahumains ne manquent pas d'imagination pour augmenter leur efficacité. Vous pouvez utiliser la compétence Ingénierie pour préparer des explosifs (voir p. 121).

CHARGES EXPLOSIVES

EXPLOSIF	DISPONIBILITÉ	COÛT
Explosif indice 1-3	4 (I)	Indice × 10 ¥
Explosif indice 4-6	4 (I)	Indice × 50 ¥
Explosif indice 7-9	4 (I)	Indice × 100 ¥
Explosif indice 10-12	4 (I)	Indice × 250 ¥
Explosif indice 13-15	5 (I)	Indice × 50 ¥
Explosif indice 16-18	5 (I)	Indice × 1 000 ¥
Explosif indice 19-20	5 (I)	Indice × 5 000 ¥
Détonateur	4 (I)	75 ¥

DÉTONATEUR

Le détonateur est inséré directement dans l'explosif et est déclenché par une minuterie ou un signal radio. Régler la minuterie nécessite une action majeure.

Bonus sans fil : vous pouvez régler la minuterie avec une action mineure. Vous gagnez une action mineure Activer un appareil connecté à un IND pour faire exploser la charge.

EXPLOSIFS CONVENTIONNELS

Une large gamme de composés explosifs, sous forme solide ou liquide, est disponible dans l'industrie du BTP pour toutes les entreprises de démolition. Ces explosifs sont achetés préconditionnés avec un Indice qui est une estimation de leur puissance en fonction de la quantité incluse dans la charge. On ne peut pas combiner différentes catégories d'indices à cause des différences de composés et de quantités. Cela facilite leur utilisation.

MOUSSE EXPLOSIVE

Cet explosif de type plastic a la consistance d'une mousse à raser et il est stocké dans une bombe aérosol. On peut ainsi facilement l'injecter dans des fissures avant de le faire exploser de la même manière que du plastic normal.

PLASTIC

C'est un composé explosif militaire extrêmement stable, modelable et adhésif. Ces explosifs sont idéaux pour certaines tâches, telles que créer des brèches dans les murs. Ils sont généralement teintés pour indiquer la tension nécessaire pour les faire détonner, du noir pour ceux déclenchables par induction magnétique, jusqu'au blanc craie des explosifs industriels 440 Volts. Nous précisons « généralement », car certains artificiers aiment modifier la couleur de leurs explosifs pour tromper les démineurs essayant de désamorcer les charges.

VÊTEMENTS ET PROTECTIONS

Les rues de 2080 sont dangereuses au même titre que l'air, la pluie, les paracréatures et pléthores d'autres choses qui peuvent vous tuer alors que vous venez de quitter votre demeure. Quelle est la solution ? Des armures ! Choisissez la vôtre et peut-être pourrez-vous survivre quelques jours dans la conurbation.

VÊTEMENTS

Les vêtements de 2080 offrent de sérieuses fonctionnalités : commlinks, lecteurs audio et autres gadgets électroniques peuvent être directement intégrés au tissu, alimentés par des batteries tissées ou des tissus spéciaux à récupération d'énergie.

On trouve aussi l'extrême inverse, des vêtements peu coûteux à base de soja disponibles pour 10 nuyens pièce dans des distributeurs automatiques des conurbations. Plus vous dépensez d'argent, plus vous aurez l'air chic, c'est aussi simple que ça.

VÊTEMENTS À EFFET FEEDBACK

Ces vêtements haptiques permettent à l'utilisateur d'ajouter le sens tactile à sa réalité augmentée.

VÊTEMENTS ÉLECTROCHROMES

Les fibres électrochromes peuvent changer de couleur en fonction de la tension appliquée, ce qui vous permet de modifier la couleur de vos vêtements et même d'afficher du texte, des images, ou des motifs. C'est idéal pour la mode, mais c'est surtout parfait pour disparaître dans la foule quand vous avez rapidement besoin de changer de vêtements. Vous pouvez même vous procurer des vêtements renforcés avec des fibres électrochromes. Il suffit d'une action mineure pour configurer un vêtement électrochrome, mais deux rounds de combat sont nécessaires pour que les modifications soient terminées.

Bonus sans fil : vos vêtements peuvent afficher des images, des textes ou des vidéos transmis par votre commlink. Une fois par round, vous pouvez modifier les paramètres de vos vêtements sans dépenser d'action.

VÊTEMENTS

TYPE	DISPO.	COÛT
Vêtements	1	10 ¥-10,000 ¥
Vêtements à effet feedback	2	150 ¥
Vêtements électrochromes	1	75 ¥

ARMURE

Grâce aux dernières innovations dans le domaine des matériaux, les armures peuvent être légères, souples et dissimulables. Une armure s'ajoute au Score Défensif et on ne peut pas les cumuler à moins que le contraire ne soit indiqué.

ARMURE CORPORELLE INTÉGRALE

Cette armure est utilisée par les militaires et le personnel de sécurité du monde entier pour les missions à haut risque. Elle est conçue pour l'intimidation et inclut une panoplie complète d'holsters, de poches et de sangles pour plus d'efficacité. Avec une telle armure, il est impossible de passer inaperçu. L'armure peut être adaptée aux environnements chauds ou froids ou scellée chimiquement pour protéger son porteur contre les environnements ou attaques toxiques. Le casque a une Capacité de 6 pour recevoir des améliorations visuelles ou auditives.

COMBINAISON CAMÉLÉON

Cette combinaison intégrale est recouverte de polymères de ruthénium et couplée à un ensemble de détecteurs. Cette technologie lui permet de scanner son environnement pour le copier, en corrigeant les perspectives. Quand vous en portez une, vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour vos tests de Furtivité pour vous cacher.

Bonus sans fil : en vous permettant de vous cacher plus facilement, la combinaison augmente également votre Score Défensif de 2 points supplémentaires.

COMBINAISON URBAN EXPLORER

Conçue pour les coursiers, les athlètes et les autres personnes très mobiles, c'est la version renforcée des combinaisons de travail dans une incroyable gamme de styles. Comme elles sont tellement « branchées, » ces combinaisons incluent un lecteur audio et un biomoniteur.

COSTUME ACTIONEER

Ce costume de standing discrètement renforcé est très apprécié des M. Johnson, des faces et des intermédiaires qui recherchent une protection élégante. Un holster dissimulable est intégré à la veste (voir p. 269).

GILET PARE-BALLES

Un gilet enveloppant et flexible qui est conçu pour être porté sous des vêtements normaux sans rien laisser paraître.

MANTEAU RENFORCÉ

Ce cache-poussière de type cowboy est populaire dans les conurbations du monde entier depuis au moins cinquante

ARMURES

TYPE	SCORE DÉFENSIF	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Armure corporelle intégrale	+5	10	4 (L)	2 000 ¥
avec casque	+2	6	–	500 ¥
Combinaison caméléon	+2	4	4 (I)	2 000 ¥
Combinaison Urban Explorer	+3	6	2	800 ¥
Costume Actioneer	+2	6	2	1 500 ¥
Gilet pare-balles	+3	6	2	750 ¥
Manteau renforcé	+3	7	2	900 ¥
Veste en cuir synthétique	+1	3	1	300 ¥
Veste pare-balles	+4	8	2	1 000 ¥
Vêtements pare-balles	+2	4	2	500 ¥

ans. Outre sa protection, ce manteau renforcé augmente de 1 la Dissimulation des objets qui se trouvent dessous.

VESTE/CACHE-POUSSIÈRE EN CUIR

Le cuir synthétique est la norme et ce type de vestes (jusqu'à la taille ou aux chevilles) ne se démode jamais. Elles offrent même un peu de protection.

VESTE PARE-BALLES

Disponible dans tous les styles imaginables, elle offre une bonne protection sans trop attirer l'attention. Sauf si vous en portez une lors d'une soirée mondaine ou dans un bâtiment gouvernemental.

VÊTEMENTS PARE-BALLES

Grâce à des fibres balistiques légères, il est presque impossible de distinguer ces vêtements de vêtements normaux. Ils n'offrent pas une protection équivalente à celle d'une vraie armure, mais sont disponibles dans une large gamme de styles.

MODIFICATIONS D'ARMURE

Les armures peuvent être améliorées avec différentes modifications. La Capacité d'une protection est indiquée sur la table Armures. Les modifications d'armure ont un coût en Capacité égal à leur indice ; le coût en Capacité détermine tout ce que vous pouvez incorporer à une armure.

ISOLATION CHIMIQUE

Disponible uniquement pour les armures corporelles intégrales, l'isolation chimique est une pressurisation complète de l'armure qui s'active avec une action majeure. Elle empêche tous les états liés aux produits chimiques avec un vecteur de contact ou d'inhalation, mais sa réserve d'air limite sa durée d'utilisation à une heure. Elle neutralise également l'état Corrodé 6 fois avant que la protection chimique ne s'use et cesse de faire effet. Une fois qu'elle a résisté à la corrosion un nombre de fois égal à son indice, la modification est épuisée et l'armure ne bénéficie plus de l'isolation chimique, mais la capacité n'est pas récupérée. L'isolation chimique peut être rachetée au coût normal, sans dépense de capacité.

Bonus sans fil : l'isolation chimique s'active avec une action mineure.

PROTECTION CHIMIQUE

Cette modification protège son porteur contre les attaques chimiques avec un vecteur Contact (Toxines et drogues, p. 125). Le revêtement spécial neutralise l'état Corrodé pour un nombre d'attaques égal à son indice.

RÉSISTANCE À L'ÉLECTRICITÉ

Une isolation électrique et des matériaux non-conducteurs protègent le porteur. L'armure neutralise l'état Électrocuté un nombre de fois égal à son indice. Une fois qu'elle a résisté à cet état un nombre de fois égal à son indice, la modification est épuisée et l'armure ne bénéficie plus de la résistance à l'électricité, mais la capacité n'est pas récupérée. La résistance à l'électricité peut être rachetée au coût normal, sans dépense de capacité.

RÉSISTANCE AU FEU

Le porteur est protégé par des matériaux retardants et ignifugés. L'armure neutralise l'état Enflammé un nombre de fois égal à son indice. Après ça, la protection est usée et l'armure ne dispose plus d'une résistance au feu, mais la capacité n'est pas récupérée. La résistance au feu peut être rachetée au coût normal, sans dépense de capacité.

RÉSISTANCE AU FROID

Des fibres thermiques et des matériaux rétenteurs de chaleur protègent le porteur. L'armure neutralise l'état Frigorifié un nombre de fois égal à son indice. Une fois qu'elle a résisté à cet état un nombre de fois égal à son indice, la modification est épuisée et l'armure ne bénéficie plus de la résistance au froid, mais la capacité n'est pas récupérée. La résistance au froid peut être rachetée au coût normal, sans dépense de capacité.

MODIFICATIONS D'ARMURE

MODIFICATION	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Isolation chimique	[6]	5	3 000 ¥
Protection chimique	[Indice]	3	Indice × 250 ¥
Résistance à l'électricité	[Indice]	3	Indice × 250 ¥
Résistance au feu	[Indice]	3	Indice × 250 ¥
Résistance au froid	[Indice]	3	Indice × 250 ¥

CASQUES ET BOUCLIERS

PROTECTION	SCORE DÉFENSIF	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Casque	+1	4	1	200 ¥
Bouclier antiémeute	+2	2	4	1 200 ¥
Bouclier balistique	+2	2	4	900 ¥

ARME	TYPE	VD	SCORES OFFENSIFS
Bouclier antiémeute	Combat rapproché	4E(e)	4/–/–/–/–
Bouclier balistique	Combat rapproché	2E	4/–/–/–/–

CASQUES

On trouve des casques dans une large gamme de formes et tailles pour protéger des traumatismes à la tête. Les casques ont un indice de Capacité pour accueillir des accessoires tels que des électrodes ou des systèmes d'améliorations visuelles.

BOUCLIERS

BOUCLIER ANTIÉMEUTE

Cousin du bouclier balistique, ce modèle en plastacier transparent ajoute la possibilité d'effectuer une attaque électrique. Utilisez la compétence de Combat rapproché pour l'attaque et les caractéristiques de l'électromatraque. Le taser dispose de 10 charges ; quand il est branché sur secteur, il se recharge au rythme d'une charge toutes les dix secondes.

Bonus sans fil : le bouclier se recharge par induction au rythme d'une charge par heure.

BOUCLIER BALISTIQUE

Cet impressionnant bouclier opaque est utilisé par les équipes SWAT et dans les combats urbains. Il dispose d'une fenêtre en plastacier transparent et une échelle est intégrée pour permettre de franchir de petits obstacles.

ÉLECTRONIQUE

Tous les appareils électroniques sont dotés d'un Indice d'Appareil. Cet indice n'est pas toujours explicité. Pour déterminer l'Indice d'Appareil quand l'information n'est pas fournie, ou pour choisir l'indice de votre équipement, vous pouvez vous référer à la table Indices d'Appareil (p. 256).

COMMLINKS

Les commlinks sont les appareils de communication universels virtuellement utilisés par tous, tout le temps. Ils ont des styles et des formes très variés et certains sont inclus dans des augmentations et des vêtements. Même les modèles les plus basiques peuvent être utilisés sur la Matrice en RA et disposent des fonctions téléphone, visiophone, texte, lecteur audio, micro-projecteur tridéo, écran tactile, caméra haute résolution, scanners d'image, image/texte, scanner de tags RFID, système de navigation GPS, lecteur de puces, lecteur de créditubes, oreillettes rétractables, commande et synthèse vocale. Il existe également de nombreuses autres options.

CYBERDECKS

Quand les corpos ont pris des mesures radicales pour la Matrice, travaillant dur pour empêcher toute utilisation illicite de leur nouveau système, le cyberdeck a refait son apparition comme outil pour semer la pagaille dans les systèmes internes de l'univers virtuel. Ce sont de puissants appareils entre les mains d'un decker expérimenté. Les modèles les plus récents ressemblent à des bracelets médiévaux bien que moins encombrants. On les porte au poignet et ils peuvent projeter un clavier (ou l'interface que préfère l'utilisateur) sur le bras, une surface proche ou juste dans les airs. Certains modèles ont un écran ; la plupart non. Ils ressemblent à une sorte de bloc avec des ports de connexion même si de nombreux deckers s'y connectent sans fil. Pour plus d'informations, reportez-vous à Appareils p. 176. Tous les cyberdecks sont dotés de modules hot-sim.

CONSOLES DE COMMANDE POUR RIGGER

Les CCR sont détaillées dans le chapitre **Rigging**, p. 203)

ACCESSOIRES

À moins que le contraire ne soit indiqué, ces accessoires sont compatibles avec les commlinks, les cyberdecks et (avec l'autorisation du MJ) avec d'autres appareils électroniques. Tous les accessoires périphériques sont sans fil et, à moins qu'ils ne soient asservis correctement, sont des points d'entrée discrets dans le PAN de l'utilisateur. Les

COMMLINKS

APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	ATTRIBUTS (T/F)	EMPLACEMENTS DE PROGRAMMES ACTIFS	DISPO.	COÛT
Meta Link	1	1/0	0	2	100 ¥
Sony Emperor	2	1/1	1	2	700 ¥
Renraku Sensei	3	2/0	1	2	1 000 ¥
Erika Elite	4	2/1	2	2	2 500 ¥
Hermes Ikon	5	3/0	2	3	5 000 ¥
Transys Avalon	6	3/1	3	3	8000 ¥

CYBERDECKS

APPAREIL	INDICE D'APPAREIL	ATTRIBUTS (A/C)	EMPLACEMENTS DE PROGRAMMES ACTIFS	DISPO.	COÛT
Erika MCD-6	1	4/3	2	3 (I)	24 750 ¥
Spinrad Falcon	2	5/4	4	3 (I)	61 500 ¥
MCT 360	3	6/5	6	3 (I)	95 000 ¥
Renraku Kitsune	4	7/6	8	4 (I)	107 000 ¥
Shiawase Cyber-6	5	8/7	10	5 (I)	172 500 ¥
Fairlight Excalibur	6	9/8	12	6 (I)	410 600 ¥

CONSOLES DE COMMANDE POUR RIGGER

CCR	INDICE D'APPAREIL	ATTRIBUTS (T/F)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Console bricolée	1	3 / 2	1L	1 400 ¥
Allegiance Control Center	2	3 / 3	3L	8000 ¥
Essy Motors DroneMaster	3	4 / 4	3L	16 000 ¥
Horizon Overseer	4	5 / 4	4L	32 000 ¥
Maersk Spider	4	5 / 5	5L	40 000 ¥
Vulcan Liegelord	5	6 / 5	5L	66 000 ¥
Proteus Poseidon	5	6 / 6	6L	74 000 ¥
Transys Eidolon	6	7 / 6	7L	90 000 ¥
Ares Red Dog Series	6	7 / 7	8L	105 000 ¥
Aztechnology Tlaloc	6	8 / 8	9L	140 000 ¥

ACCESSOIRES

ACCESSOIRE	INDICE D'APPAREIL	DISPO.	COÛT
Électrodes	3	1	70 ¥
Gants RA	3	1	150 ¥
Holo-projecteur	3	1	200 ¥
Imprimante	3	1	25 ¥
Lecteur biométrique	3	2	200 ¥
Liaison satellite	4	3	500 ¥
Microphone subvocal	3	2	50 ¥
Module sim (cold-sim)	-	-	+100 ¥
Module sim (hot-sim)	-	2 (I)	+250 ¥
Papier électronique	1	1	5 ¥
Puce de données	1	1	5 ¥
Simrig	3	4	1 000 ¥

commlinks peuvent avoir un maximum d'appareils asservis égal à leur indice de Traitement de données. Tous les autres accessoires sont des réseaux « ouverts » et peuvent être utilisés.

ÉLECTRODES

Ce filet d'électrodes et d'ultrasons vous confère une une interface neurale directe (IND). Il peut s'agir de n'importe quel style de bandeau, de couvre-chef ou d'accessoire pour la tête et peut être intégré à un de ces accessoires tels qu'un casque ou un chapeau Fédora.

GANTS RA

Disponibles dans de nombreux styles, les gants RA permettent d'interagir manuellement avec la Matrice en réalité augmentée (RA) et en vous laissant « toucher » et « tenir » les ORA tout en bénéficiant de sensations tactiles. Les gants RA peuvent reproduire fidèlement le poids et la température des objets touchés ou tenus.

Bonus sans fil : les gants sont dotés d'une fonction permettant une analyse chimique d'un objet tenu afin d'en identifier la composition.

HOLO-PROJECTEUR

Cet appareil projette un hologramme en 3D dans un cube de 5 mètres de côté au-dessus ou juste à côté de l'appareil. L'hologramme peut être assez réaliste, mais à moins d'être un véritable artiste, il est évident qu'il s'agit juste d'une projection tridéo.

IMPRIMANTE

Au cas où vous auriez besoin d'une copie physique, cette imprimante couleur est munie d'une réserve de papier.

LECTEUR BIOMÉTRIQUE

Cet appareil portable peut être utilisé pour les empreintes digitales, de langue ou vocales et les scans rétiniens. Il peut aussi servir à verrouiller un appareil électronique afin que vous soyez le seul à pouvoir le déverrouiller.

LIAISON SATELLITE

Permet de se connecter aux satellites de communications en orbite basse pour fournir un accès à la Matrice depuis les endroits ne disposant pas de réseau sans fil (ce qui est rare, mais malheureusement pas impossible). Ce lien limite le Bruit causé par la distance à un maximum de -5. La parabole portable est incluse.

MICROPHONE SUBVOCAL

Un patch de la couleur de la peau doté d'un microphone et qui est collé à votre gorge. Il vous permet de subvocaliser. Ceux qui tentent d'entendre ce que vous dites ne peuvent gagner ni dépenser de l'Atout pour leur test de Perception.

MODULE SIM

Cette amélioration interne vous permet de faire l'expérience intégrale du simsens. Vous vivez directement les programmes simsens en réalité augmentée avec tous vos sens et en réalité virtuelle. Un module sim doit être relié à une interface neurale directe (IND), qu'il s'agisse d'électrodes, d'un datajack ou d'un commlink implanté. Il est possible de modifier un module sim pour supporter la hot-sim, ce qui ouvre l'ensemble des capacités RV au risque de griller votre cerveau.

PAPIER ÉLECTRONIQUE

Cette fine feuille électronique d'une taille allant du simple post-it à celle d'un poster, peut être pliée ou roulée. Elle permet d'afficher des images, des textes, des données ou des vidéos et dispose de fonctions tactiles. C'est en fait un écran ultrafin et souple. Le papier électronique est un système sans fil et on peut écrire dessus ou effacer ce qui s'y trouve.

PUCE DE DONNÉES

Utilisée pour stocker des informations hors ligne, une puce de données peut contenir d'énormes quantités de données dans une puce de deux centimètres sur six. Les puces de données n'ont pas de fonctions sans fil, il faut donc les brancher à un connecteur universel (disponible sur tous les appareils) afin de les lire ou d'y entrer des informations.

SIMRIG

Cet appareil permet d'enregistrer vos données simsens (sensorielles et émotionnelles) ou celles de la personne qui l'utilise. Les simrigs sont utilisés pour produire la majorité des puces simsens du marché. Un module sim (avec une IND) est nécessaire pour faire un enregistrement.

MARQUEURS RFID

MARQUEURS (10)	INDICE D'APPAREIL	DISPO.	COÛT
Marqueurs standards	1	1	1 ¥
Marqueurs furtifs/de sécurité	3	2	10 ¥
Marqueurs senseurs	2	2	40 ¥

MARQUEURS RFID

Ces minuscules puces informatiques, souvent appelées erfids, sont incorporées à presque tous les produits que l'on peut se procurer dans le Sixième Monde. Les marqueurs intégrés dans de nombreux produits, comme les munitions par exemple, sont microscopiques, mais les tags que l'on peut se procurer dans le commerce ont une taille de deux millimètres à trois centimètres de côtés. Ils sont dotés d'un adhésif universel et les plus petits peuvent être très difficiles à remarquer. Les marqueurs sont utilisés pour géomarquer des lieux ou des objets, envoyer des messages RA virtuels à quiconque s'en approche, suivre les employés, contrôler les accès, ou pour les coordonnées du propriétaire d'à peu près tous les biens allant des véhicules aux animaux de compagnie, ainsi que les licences des véhicules et des armes, etc. Ils peuvent aussi être utilisés comme mouchards, en envoyant régulièrement leur position GPS à la Matrice.

Les marqueurs RFID sont des appareils qui peuvent contenir quelques fichiers, mais guère plus. La localisation physique d'un marqueur peut être trouvée via la Matrice (voir Traquer une icône, p. 186). Les données des marqueurs peuvent être effacées avec un démarqueur (p. 278) ou programmées avec une action Éditer un fichier (p. 183). Comme tous les appareils, les marqueurs RFID ont un propriétaire, mais on peut changer ce dernier en « personne » à l'aide d'une action Éditer un fichier.

MARQUEURS DE SÉCURITÉ/FURTIFS

Utilisés pour pister des gens ou des choses, les marqueurs de sécurité sont généralement implantés sous la peau. Les mégacorpos les utilisent pour pister les citoyens pour de bonnes ou mauvaises raisons (principalement des mauvaises), surveiller des prisonniers incarcérés ou libérés sur parole ; les parents et les écoles les utilisent aussi pour surveiller leurs enfants/élèves. En raison d'une protection IEM, les marqueurs de sécurité ne peuvent être effacés avec un démarqueur. Si un marqueur est implanté sous la peau, pour le retirer il faut effectuer un test étendu de Biotech + Logique (10, 1 minute).

Le marqueur furtif est toujours en mode silencieux (p. 179) et lance 10 dés pour le test de Perception opposé. Il ne transmet ses données que par de brèves communications à des moments préprogrammés. Ils sont souvent déguisés en d'autres objets ou intégrés dedans.

MARQUEURS SENSEURS

Ils sont utilisés pour enregistrer en continu pendant une durée maximum de 24 heures les données collectées par un unique senseur (vendu séparément) ayant un indice maximum de 2 (Senseurs, p. 284). Après vingt-quatre heures, en fonction de leur programmation, soit ils se désactivent, soit ils écrasent les précédentes données. On peut récupérer les informations qu'ils contiennent en se trouvant à une distance maximale d'un mètre des marqueurs à moins que leur fonction sans fil soit activée.

Bonus sans fil : vous pouvez surveiller les données en temps réel. L'enregistrement d'un marqueur peut être transféré vers une autre unité de stockage.

COMMUNICATIONS ET CONTRE-MESURES

BROUILLEUR CRÂNIEN

Cet appareil est utilisé pour neutraliser les commlinks et les cyberdecks implantés. Une fois fixé à l'endroit où se trouve l'appareil, il fonctionne de la même manière qu'un brouilleur standard, mais ses effets sont limités à l'appareil implanté. Retirer un brouilleur crânien sans la clef appropriée requiert un test étendu d'Électronique + Logique ou d'Électronique + Agilité (10, 1 action majeure). Retirer un brouilleur installé sur vous-même requiert un test d'Athlétisme + Agilité (5) et une action majeure. Si vous échouez à l'un de ces tests, cela peut activer tout appareil de protection auquel le brouilleur peut être relié.

Les brouilleurs crâniens ont un indice compris entre 1 et 6.

BROUILLEUR

Cet appareil sature les ondes radio de signaux de brouillage électromagnétiques pour bloquer les communications sans fil et radio. Le brouilleur génère un Bruit égal à son Indice d'Appareil. Un brouilleur de zone affecte une zone sphérique et son indice est réduit de 1 tous les 10 mètres de rayon. Un brouilleur directionnel affecte une zone conique avec un angle de propagation de 30 ° et son indice est réduit de 1 tous les 30 mètres. Un brouilleur affecte tous les appareils dans la zone d'effet. Les murs et autres obstacles peuvent empêcher les signaux de brouillage de se propager, ou les affaiblir (à la discrétion de meneur de jeu).

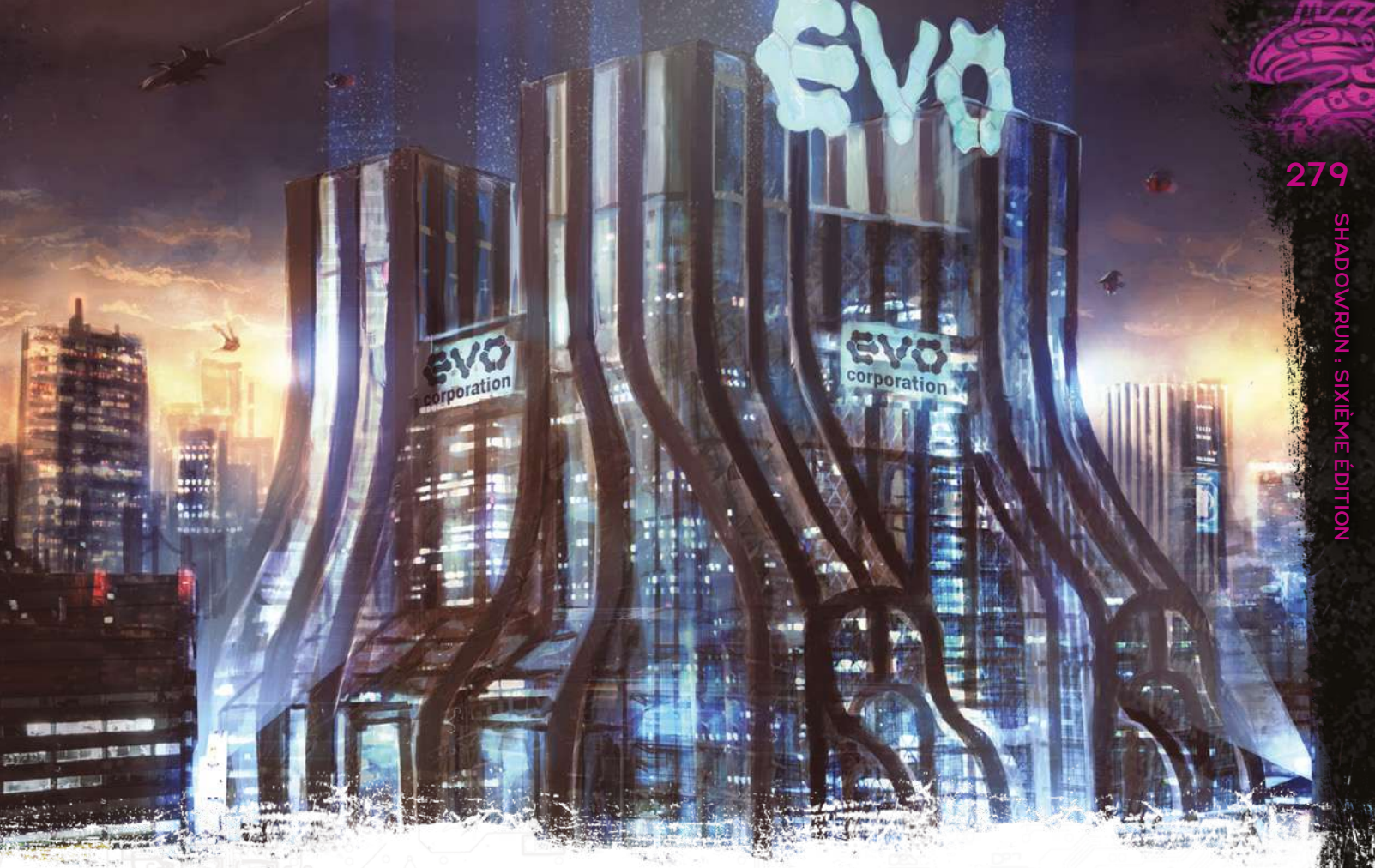
Les brouilleurs ont un indice compris entre 1 et 6.

Bonus sans fil : le brouilleur peut être réglé pour ne pas interférer avec certains appareils et personas désignés.

DÉMARQUEUR

Cet appareil portable crée un fort champ électromagnétique pour griller les marqueurs RFID et les autres appareils non protégés. Pour l'utiliser, posez le démarqueur à moins de 5 mm d'un appareil électronique et appuyez sur le bouton. L'appareil visé subit 10 cases de dommages matriciels (auxquels il résiste normalement). Sa portée extrêmement courte fait qu'il est impossible de l'utiliser sur des cibles comme les véhicules, la plupart des drones, les maglocks et le cyberware. Le démarqueur ne dispose que d'une charge, mais peut être entièrement rechargé en dix secondes une fois branché sur secteur.

Bonus sans fil : le démarqueur peut se recharger par induction en une heure.



DÉRIVATEUR DE DONNÉES

Reliez cet appareil de piratage à un câble de données et vous obtenez un lien direct à n'importe quel appareil connecté au câble et inversement. Le Bruit n'est plus un problème tant que vous restez connecté. Le dérivateur peut être retiré sans endommager le câble.

Bonus sans fil : la liaison sans fil permet de commander l'autodestruction du dérivateur avec une action mineure. Cela coupe immédiatement la connexion directe. L'utilisateur peut choisir entre endommager le câble et briser la connexion câblée avec les appareils, ou juste couper le lien avec les appareils sans l'endommager, ne laissant derrière qu'un peu de poussière noire.

GÉNÉRATEUR DE BRUIT BLANC

Cet appareil génère dans une zone un bruit aléatoire afin de masquer les sons et d'empêcher toute surveillance audio. Tous les tests de Perception pour écouter une conversation dans un rayon de (indice) mètres d'un générateur de bruit blanc subissent un malus de réserve de dés égal à l'indice du générateur. Si plusieurs générateurs sont actifs dans la zone, seul l'indice le plus élevé est pris en compte. Un générateur de bruit blanc est inutile dans un environnement bruyant (tels qu'une boîte de nuit ou une fusillade).

Les générateurs ont un indice compris entre 1 et 6.

Bonus sans fil : l'appareil scannant et utilisant le bruit ambiant, son rayon d'action est triplé.

MICROTRANSMETTEUR

Ce système de transmission à courte portée ne fait rien de plus que permettre une communication orale avec d'autres microtransmetteurs et commlinks auxquels il est relié dans un rayon d'un kilomètre. Le microtransmetteur se compose d'une oreillette et d'un micro subvocal adhésif (p. 277). Un microtransmetteur a un Indice d'Appareil de 2 et, pour des communications sécurisées, la meilleure solution est de l'asservir à un meilleur appareil.

SCANNER DE FRÉQUENCES

Cet appareil repère les signaux sans fil dans un rayon de 20 mètres. Il mesure la force du signal afin de trouver son origine. Pour utiliser un scanner de fréquences, effectuez un test d'Électronique + Logique comme un test opposé de Percevoir la Matrice. Si vous obtenez un succès net, vous trouvez l'appareil.

Bonus sans fil : vous gagnez deux succès gratuits au test.

COMMUNICATIONS ET CONTRE-MESURES

APPAREIL	DISPO.	COÛT
Brouilleur crânien	5 (I)	Indice × 150 ¥
Brouilleur de zone	4 (L)	Indice × 200 ¥
Brouilleur directionnel	4 (L)	Indice × 200 ¥
Démarqueur	3	450 ¥
Dérivateur de données	2	300 ¥
Générateur de bruit blanc	3	Indice × 50 ¥
Microtransmetteur	1	100 ¥
Scanner de fréquences	3	200 ¥

LOGICIELS

Les logiciels peuvent être téléchargés à partir de la Matrice ou, plus rarement, achetés sous forme de puces de données dans des commerces physiques. Les datasofts, mapsofts, shopsofts et tutorsofts peuvent être facilement stockés et utilisés sur un commlink, un terminal de données ou un cyberdeck.

AUTOSOFTS

Ce sont les programmes utilisés pour les drones, leur indice est compris entre 1 et 9. Pour plus d'informations, voir p. 208.

PROGRAMMES

Ce sont les programmes utilisés par les gens normaux et par les hackers pour naviguer dans la matrice. Leurs fonctions sont décrites p. 187. Il en existe deux catégories, les programmes de base et les programmes de hacking.

DATASOFTS

Les datasofts sont comme des petites sections de bibliothèques. Chacun d'eux contient une base de données sur un sujet spécifique (une Connaissance). Un datasoft approprié vous octroie une version limitée d'une Connaissance. Par exemple, puisque Gangs de Seattle est une Connaissance, un datasoft peut concerner les Ancients ou les Halloweeners ou juste se focaliser sur les gangs de Puyallup. Le datasoft s'utilise comme une Connaissance (p. 105).

MAPSOFTS

Les mapsofts sont des données téléchargeables contenant des informations détaillées sur une unique zone spécifique d'environ 5 000 kilomètres carrés. Ces données couvrent absolument tout : les rues, la liste des habitations et des entreprises ainsi que toutes les données topographiques, GPS, environnementales et du recensement. Une interface interactive permet de trouver rapidement sa direction et la meilleure route, de trouver le point d'intérêt le plus proche, ou de créer vos propres cartes personnalisées. Si on conserve la connexion sans fil, la carte se met automatiquement à jour en se basant sur les dernières données du GridGuide. Bien sûr, cette fonction signifie que le mapsoft peut être utilisé pour traquer votre position. Les mapsofts confèrent un bonus de +1 dé à tout test visant à trouver une direction.

LOGICIELS

LOGICIELS	DISPO.	COÛT
Autosoft (indice 1-9)	Indice	Indice × 500 ¥
Programme, basique	1	60 ¥
Programme, piratage	4 (I)	250 ¥
Datasoft	2	120 ¥
Mapsoft	2	100 ¥
Shopsoft	2	150 ¥
Skillsofts		
Activesofts	4	Indice × 5 000 ¥
Knowsofts	2	2 500 ¥
Linguasofts	1	Indice × 1 500 ¥
Tutorsoft	Indice / 3	Indice × 400 ¥

SHOPSOFTS

Les applications de shopping telles que *Clothes Horse*, *Caveat Emptour* et *Guns Near Me* fournissent le détail des prix et des avis d'utilisateurs pour faire son choix quand on veut acheter des produits standards. Un shopsoft approprié (il en existe pour chaque type de produit, tels que les biens électroniques, les armes à feu, les armes de mêlée, les armures, etc.) octroie un bonus de +1 dé à vos tests de recherche matricielle pour acheter des objets et d'Influence effectués pour les acheter et les vendre.

SKILLSOFTS

Un programme skillsoft est une compétence enregistrée qui inclut les connaissances théoriques et la mémoire musculaire qui s'y rapporte. Utilisé avec l'augmentation appropriée (un skilljack pour les knowsofts et les linguasofts ; un câblage de compétence pour les activesofts), un skillsoft vous permet de connaître et de faire des choses sans les avoir apprises. Quand il doit effectuer un test de compétence, le personnage peut utiliser le skillsoft à la place de sa compétence. Inconvénient : les tests effectués avec un skillsoft ne peuvent bénéficier en aucune manière de l'Atout.

Les skillsofts ont un indice compris entre 1 et 6.

ACTIVESOFTS

Les activesofts remplacent des compétences physiques actives, en gros toutes les compétences actives qui ne sont pas basées sur la Magie ou la Résonance. Un câblage de compétence (p. 294) est nécessaire pour transmettre correctement les données concernant la mémoire musculaire. La limite au nombre de compétences utilisables en même temps est basée sur l'indice du câblage.

KNOWSOFTS

Les knowsofts, ou logiciels de connaissance, reproduisent des Connaissances, écrasant celles de l'utilisateur avec leurs propres données. On accède aux logiciels de connaissance avec un skilljack et le nombre de knowsofts utilisables en même temps est basé sur l'indice du skilljack. Les knowsofts, comme les Connaissances, n'ont pas d'indice.

LINGUASOFTS

Les linguasofts, ou logiciels linguistiques, reproduisent des compétences de Langues, permettant à l'utilisateur de parler des langues étrangères. On accède aux logiciels linguistiques avec un skilljack et le nombre de linguasofts utilisables en même temps est basé sur l'indice du skilljack. L'indice d'un linguasoft est égal au niveau de la Langue comme indiqué ci-après : 1 = niveau de base, 2 = spécialiste, 3 = expert, 4 = langue maternelle. L'indice d'un linguasoft ne peut être supérieur à 4.

TUTORSOFTS

Ces instructeurs virtuels vous aident à apprendre une compétence spécifique. Le tutorsoft effectue un test d'Enseignement avec une réserve de dés égale à son indice × 2. Un tutorsoft ne peut enseigner des compétences basées sur la Magie ou la Résonance et il peut avoir un indice compris entre 1 et 6.

IDENTITÉ ET CRÉDITUBES

Ce sont les éléments de base utilisés pour vous identifier et pour payer ce dont vous avez besoin. Dans de nombreuses zones urbaines civilisées, les SIN sont vérifiés régulièrement aussi un faux SIN est précieux pour que vous puissiez aller où vous voulez sans déclencher l'alarme. De plus de nombreux runners préfèrent utiliser les créditubes au lieu des transferts bancaires afin de laisser le moins de traces possible. Voici quelques détails sur ces sujets.

COMPTE BANCAIRE

Un compte bancaire est un compte matriciel auquel vous accédez par votre commlink tant que vous êtes connecté à la grille. Toute transaction requiert un mot de passe ou une identification biométrique pour être autorisée, d'où l'intérêt du lecteur biométrique incorporé à votre commlink. Les transactions numériques avec ces comptes laissent des traces qui, bien qu'elles puissent être dissimulées, demeurent trop souvent identifiables en cas d'activités criminelles. Chaque compte doit être enregistré avec un SIN spécifique (généralement faux), à moins que le compte ne soit géré par un service bancaire anonyme de l'underground (service ayant ses propres risques et complications). Le coût des services bancaires est intégré dans le coût des niveaux de vie si le vôtre est Bas ou supérieur ; dans le cas contraire, vous devez garder votre argent dans des créditubes. Si un faux SIN attaché à un compte est grillé, l'argent est perdu.

CRÉDITUBE CERTIFIÉ

Les fonds intraçables de la fin du XXIe siècle. Un créditube certifié n'est pas enregistré au nom d'une personne spécifique. Les fonds qui y sont encodés appartiennent au porteur et ne nécessitent aucune identité spécifique ni autorisation pour être utilisés. Mais cela signifie aussi que ces fonds peuvent être volés. Mais qui oserait agresser un runner ? Pour les utiliser, il faut les brancher à un connecteur universel pour retirer ou déposer de l'argent. C'est ce qui les rend si populaires auprès des shadowrunners et des MM. Johnson qui aiment les embaucher. Chaque couleur de créditube ne peut contenir qu'une somme limitée d'argent. Le chiffre indiqué est la somme maximale que l'on peut charger dessus, pas le montant qu'il contient toujours. La seule marque externe qui permette d'identifier un créditube, est une étroite bande sur son enveloppe qui est souvent effacée pendant les transactions pour ne pas indiquer de quel modèle il s'agit.

FAUX SIN

En 2080, vous n'êtes qu'un numéro. En fait, une série de chiffres et de lettres liée à vos données biométriques et à votre historique personnel dans le registre mondial SIN. La plupart des citoyens, qu'ils appartiennent à une nation ou à une mégacorporation, reçoivent leur SIN à leur naissance et le gardent jusqu'à leur mort. Ne pas avoir un SIN signifie vivre en dehors du système avec des droits civils limités ou totalement inexistants. Par défaut, les shadowrunners sont SINless et ils n'ont un SIN que s'ils ont le trait SINner (p. 81). La plupart des runners n'en ont pas soit parce qu'ils sont nés pauvres, soit parce qu'ils l'ont perdu ou qu'ils s'en sont débarrassé. Les SIN sont uniquement numériques, ce ne sont pas des objets physiques. Ils n'existent que sur les commlinks en tant que données et font partie de votre PAN, mais ils ne sont accessibles qu'aux entités légales ayant les codes d'accès requis.

Vivre sans SIN est rapidement compliqué, c'est pourquoi la plupart des runners optent pour le second meilleur choix : un faux SIN. Les faux de bonne qualité sont difficiles à repérer ; ceux de mauvaise qualité sont... moins bons. L'indice d'un faux SIN est compris entre 1 et 6, il est utilisé comme seuil des tests des systèmes de vérification (dont la réserve de dés est leur indice).

Tout comme les vrais, les faux SIN laissent une trace matricielle à chaque fois qu'ils sont utilisés pour une activité légitime. Le fait que les activités criminelles puissent être reliées à un faux SIN implique que ces derniers sont par nature jetables. La plupart des runners disposent d'au moins deux faux SIN en permanence, un pour les activités légales telles que payer le loyer et faire les courses, un autre pour les activités des Ombres et potentiellement un troisième à utiliser uniquement quand il est temps de disparaître.

FAUSSE LICENCE

Pour ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas utiliser les canaux légaux, on trouve des fausses licences pour tous types d'objets et activités restreints. Les objets dont la Disponibilité ne comporte pas de lettre n'ont pas besoin de licence. Pour les objets illégaux (I), on ne peut pas se procurer de licence. Aussi, les licences n'existent que pour les objets nécessitant une licence (L). Chaque type d'objet ou d'activité nécessite une licence distincte. Une licence peut être nécessaire pour des choses comme la chasse (arc et fusil), la possession d'une arme à feu, le transport d'une arme à feu dissimulée (licence séparée), le lancement de sort et n'importe quel objet ou augmentation à accès restreint. Tout comme les SIN n'existent que sur votre commlink, les fausses licences sont liées à votre SIN. Quand vous achetez une fausse licence pour transporter une arme dissimulée, vous ne l'achetez pas pour Murderman le shadowrunner professionnel, mais pour Joe Machinchose, un des faux SIN de Murderman. Chaque licence doit être assignée à un SIN (potentiellement faux) spécifique au choix du joueur. Utilisez l'indice de la fausse licence contre les systèmes de vérification. L'indice de la licence ne peut être supérieur à celui du faux SIN auquel il est lié et, comme les faux SIN, une licence peut avoir un indice compris entre 1 et 6.

CRÉDITUBES

TYPE	VALEUR MAX.	DISPO.	COÛT
Standard	5 000 ¥	1	5 ¥
Argent	20 000 ¥	1	20 ¥
Or	100 000 ¥	2	100 ¥
Platine	500 000 ¥	3	500 ¥
Ébène	1 000 000 ¥	5	1 000 ¥

IDENTIFICATION

TYPE	DISPO.	COÛT
Faux SIN	4 (I)	Indice × 2 500 ¥
Fausse licence	4 (I)	Indice × 200 ¥

APPAREILS OPTIQUES ET D'IMAGERIE

Il existe de nombreux modèles de lentilles de contact, de lunettes de soleil, de jumelles ou de systèmes d'amélioration visuelle. Tous ces appareils ont une fonction sans fil qu'ils utilisent par défaut, mais pour la plupart vous pouvez aussi avoir recours à un câble de données universel. Chaque équipement a une Capacité qui vous permet d'ajouter des améliorations visuelles. Vous ne pouvez jamais disposer d'améliorations dont le coût total en Capacité est supérieur à la Capacité de l'appareil. Certains de ces équipements sont portés alors que d'autres sont des détecteurs externes ou attachés à une arme.

BINOCULAIRES

Relativement grosses et encombrantes, ces lunettes sont sanglées sur la tête et il est difficile de les faire tomber. En raison de leur taille, elles peuvent être dotées d'un grand nombre d'améliorations visuelles.

CAMÉRA

Appareil très courant, une caméra enregistre des photos, des vidéos et des tridéos. Les caméras peuvent aussi être dotées d'améliorations visuelles et auditives. Il existe des microcaméras avec une Capacité de 1.

ENDOSCOPE

Ce câble en fibre optique a une taille d'au moins un mètre de long et les vingt premiers centimètres à chaque extrémité sont constitués d'une corde myomérique (p. 288) et d'une lentille optique. Il permet à l'utilisateur de regarder au-delà d'un coin, sous une porte ou dans d'autres espaces étroits. On trouve des endoscopes de toutes les tailles, mais les plus longs sont peu maniables.

JUMELLES

Généralement tenues à la main, les jumelles disposent d'un zoom intégré. Elles sont disponibles en version optique (qui n'accepte que l'amélioration interface visuelle) et en version électronique (qui accepte diverses améliorations). Les lanceurs de sorts peuvent utiliser des jumelles optiques pour utiliser leurs sorts contre des cibles distantes.

APPAREILS OPTIQUES ET D'IMAGERIE

APPAREIL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Binoculaires	1-6	1	Capacité × 50 ¥
Caméra	1-6	1	Capacité × 100 ¥
Endoscope	–	3	250 ¥
Jumelles	1-3	1	Capacité × 50 ¥
Jumelles, optiques	–	1	50 ¥
Lentilles de contact	1-3	2	Capacité × 200 ¥
Lunette de visée	3	1	300 ¥
Lunettes	1-4	1	Capacité × 100 ¥
Lunettes OptiMage	–	5	3 000 ¥
Microcaméra	1	1	100 ¥
Monocle	1-4	1	Capacité × 120 ¥
Périscope	–	2	50 ¥

LENTILLES DE CONTACT

Portées directement sur les yeux, elles sont presque indétectables, mais sont très limitées en améliorations. Les lentilles de contact doivent être utilisées en mode sans fil.

LUNETTES

Les lunettes sont des verres avec une armature légère qui existent dans de nombreux styles différents. Celles qui sont dotées d'améliorations visuelles sont difficiles à différencier des modèles de correction ou des lunettes de soleil.

LUNETTE DE VISÉE

Il s'agit d'appareils d'affichage et d'amplification visuelle généralement fixés au-dessus d'une arme à feu (voir Accessoires, p. 269).

LUNETTES OPTIMAGE

Ces lourdes lunettes sont connectées à une corde myomérique (p. 288) enveloppant un câble en fibre optique terminé par une lentille optique. La fibre optique est disponible en longueur de 10, 20 ou 30 mètres et permet à un lanceur de sort de bénéficier d'une ligne de vue tout en restant hors de vue.

MONOCLE

Un monocle se porte attaché à un bandeau ou un casque, avec une charnière permettant de le relever, ou (pour un look « vieux jeu ») à une chaîne. La version avec la chaîne a un adhésif pour éviter de devoir le maintenir en place en fronçant les yeux.

PÉRISCOPE

Tube en forme de L muni de deux miroirs, le périscope permet à l'utilisateur de regarder, tirer ou lancer des sorts par-delà un angle.

AMÉLIORATIONS VISUELLES

Les senseurs visuels et les appareils d'imagerie, des lentilles de contact aux caméras, peuvent être dotés de différentes options d'amélioration visuelle. Chaque amélioration a un coût en Capacité.

AMPLIFICATION VISUELLE

Améliore la vue du personnage à toutes les distances, fournissant une acuité visuelle plus proche de celle des aigles que des métahumains. Ce système octroie un bonus de +1 à la réserve de dés pour tous les tests de Perception utilisant la vue.

COMPENSATION ANTI-FLASH

Protège de l'éblouissement et des flashes aveuglants. Cette modification octroie un point d'Atout si les adversaires n'ont pas d'amélioration similaire et réduit le malus d'une lumière aveuglante comme celle générée par un flash-pak.

INTERFACE VISUELLE

Cette interface permet d'afficher des informations visuelles (textes, images, vidéos, heure, etc.) dans votre champ de vision. Il s'agit le plus souvent d'ORA, mais il est en fait possible d'afficher à peu près n'importe quoi.

AMÉLIORATIONS VISUELLES

AMÉLIORATION	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplification visuelle	[2]	1	+500 ¥
Compensation anti-flash	[1]	1	+250 ¥
Interface visuelle	[1]	1	+25 ¥
Lien ultrason	[1]	1	+300 ¥
Smartlink	[2]	2	+2 000 ¥
Vision nocturne	[1]	2	+500 ¥
Vision thermographique	[1]	2	+500 ¥
Zoom	[1]	1	+250 ¥

Vous pouvez par exemple partager avec les membres de votre équipe des informations tactiques et sur la situation actuelle en temps réel. Une interface visuelle est ce qu'il faut pour réellement « voir » la RA et s'intégrer au monde moderne

LIEN ULTRASON

C'est le complément visuel pour un accessoire à ultrasons. Voir Senseur à ultrasons (p. 285) pour les règles qui s'y rapportent.

SMARTLINK

C'est l'accessoire visuel du système smartgun (p. 270). Le smartlink informe l'utilisateur de la distance des différentes cibles, ainsi que du niveau du chargeur (et du type de munitions), et affiche un point de visée là où l'arme est pointée tant que c'est dans le champ visuel de l'utilisateur.

VISION NOCTURNE

Cette amélioration permet de voir normalement avec une luminosité aussi faible que celle d'une nuit étoilée. Elle n'est cependant d'aucun secours dans le noir complet. Cette modification octroie un point d'Atout si les adversaires n'ont pas d'amélioration similaire pour limiter les effets d'un manque de luminosité.

VISION THERMOGRAPHIQUE

Cette amélioration permet de voir dans le spectre infrarouge, révélant ainsi les émanations thermiques. C'est particulièrement pratique pour repérer les créatures vivantes dans l'obscurité totale, pour comprendre si un moteur ou une machine a été utilisé récemment, et ainsi de suite. Cette modification octroie un point d'Atout si les adversaires n'ont pas d'amélioration similaire pour limiter les effets d'un manque de luminosité ou même d'une obscurité totale.

ZOOM

Ce zoom amplifie numériquement la vision par un facteur de cinquante et permet de voir clairement les cibles les plus distantes. Les Scores Offensifs pour les portées moyennes, longues et extrêmes sont augmentés de 2 points si l'attaque n'a pas un indice de 0 à ces portées.

ÉQUIPEMENTS AUDITIFS

Il existe plusieurs types très répandus d'équipements auditifs. Chaque appareil a une Capacité qui vous permet d'ajouter des améliorations auditives. Vous ne pouvez jamais disposer d'améliorations dont le coût total en Capacité est supérieur à la Capacité de l'appareil.

CASQUE AUDIO

Il s'agit d'un casque complet avec arceau réglable. Sa taille lui offre une meilleure Capacité.

ÉCOUTEURS

Ces écouteurs ergonomiques sont difficiles à remarquer et encore plus à différencier d'écouteurs standards qui équipent les commlinks et les lecteurs audio.

MICROPHONE DIRECTIONNEL

Cet appareil vous permet d'écouter des conversations jusqu'à 100 mètres de distance. Le micro doit être dirigé vers la cible que vous voulez écouter ; les obstacles et les bruits forts sur la trajectoire interfèrent avec l'écoute.

MICROPHONE LASER

Cet appareil dirige un laser contre une surface fine, comme une fenêtre, afin de capter les vibrations à sa surface pour reconstituer les sons produits de l'autre côté. La portée maximale est de cent mètres.

MICROPHONE OMNIDIRECTIONNEL

Microphone omnidirectionnel standard ayant une portée maximale de 10 mètres généralement incorporé ou connecté avec ou sans fil à un commlink ou un autre appareil d'enregistrement. Il existe des versions micro avec une Capacité de 1 et une portée maximale de 5 mètres.

AMÉLIORATIONS AUDITIVES

Les améliorations auditives sont assez fréquentes sur la plupart des appareils auditifs détaillés précédemment. Chacune dispose d'une entrée audio en RA ou d'autres sources. Chaque amélioration a un coût en Capacité.

AMPLIFICATION AUDITIVE

Cette amélioration permet à l'utilisateur d'entendre un plus large spectre de fréquences y compris les fréquences hautes et basses inaudibles par les métahumains. L'utilisateur distingue également mieux les nuances sonores et peut filtrer les bruits de fond parasites. Ce système octroie un bonus de +1 dé à tous les tests de Perception de nature auditive.

FILTRE SONORE SÉLECTIF

Ce système bloque les bruits de fond pour permettre de se concentrer sur un son ou des types de son spécifiques. Cela inclut les conversations, des mots spécifiques et même la reconnaissance vocale. Ce système permet de sélectionner un nombre de sons égal à son indice (tels que les bruits de pas d'un garde en patrouille, un mot précis ou le bruit des rotors d'un hélicoptère). On ne peut se concentrer que sur un groupe de sons en même temps, mais vous pouvez enregistrer les autres pour les repasser ultérieurement ou pour déclencher une alerte s'ils se produisent. Ce système a un indice compris entre 1 et 3.

RECONNAISSANCE SPATIALE

Cet accessoire permet de localiser la source d'un son. Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour vos tests de Perception afin de trouver la source d'un son précis.

Bonus sans fil : vous gagnez un bonus de +1 dé à vos tests de Perception de nature auditive quand vous cherchez l'origine d'un son. Ce bonus est cumulable avec d'autres modificateurs à la réserve de dés.

ÉQUIPEMENTS AUDITIFS

APPAREIL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Casque audio	1-6	1	Capacité × 50 ¥
Écouteurs	1-3	1	Capacité × 50 ¥
Microphone directionnel	1-6	2	Capacité × 50 ¥
Microphone laser	1-6	2	Capacité × 100 ¥
Microphone omnidirectionnel	1-6	1	Capacité × 50 ¥

AMÉLIORATIONS AUDITIVES

AMÉLIORATION	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplification auditive	[1]	1	500 ¥
Filtre sonore sélectif	[Indice]	3	+(Indice × 250) ¥
Reconnaissance spatiale	[2]	2	+1 000 ¥

SENSEURS

Les senseurs sont produits en masse et à faible coût. On en trouve partout et ils sont difficiles à remarquer. Vous pouvez en intégrer à presque n'importe quoi et la plupart des gens ne s'en privent pas. Cela signifie que votre canette de Dragon Piss vous observe et informe les services marketing ; mais vous aussi, vous pouvez jouer à ce jeu.

Ils sont intégrés à un appareil ou installés sur un logement ou n'importe quel autre objet. Ils peuvent enregistrer eux-mêmes les données, les transmettre sans fil en temps réel ou les envoyer en tant que fichiers vers un autre appareil. Il en existe deux types : les senseurs simples et les batteries de senseurs. Les senseurs ont un indice compris entre 1 et 8.

SENSEUR SIMPLE

C'est un senseur qui n'est doté que d'une seule fonction parmi les **Fonctions des Senseurs** (page suivante). Les senseurs ont un indice compris entre 1 et 8.

BATTERIE DE SENSEURS

Cet ensemble de senseurs peut inclure un nombre de Fonctions des Senseurs égal à son indice. Chaque option est sélectionnée au moment de l'achat de la batterie (le prix de la batterie comprend celui des senseurs) séparément en se procurant la batterie. Quand vous utilisez une batterie de senseurs pour vos tests de Perception, vous pouvez utiliser son indice de senseur à la place de votre compétence Perception. Les batteries de senseurs ont un indice compris entre 2 et 8, qui correspond à l'indice de chaque senseur inclus dans la batterie.

LOGEMENTS

Les senseurs peuvent être installés sur des appareils dotés d'une Capacité. La plupart des véhicules et drones sont équipés par défaut d'une batterie de senseurs (avec un indice indiqué dans leurs caractéristiques). Il existe

SENSEURS

APPAREIL	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Logement portable	1–3	1	Capacité × 100 ¥
Logement monté sur un mur	1–6	1	Capacité × 250 ¥
Batterie de senseurs	[Indice]	3	Indice × 1 000 ¥
Senseur simple	[1]	2	Indice × 100 ¥

également des logements pour senseurs qui peuvent être installés sur des murs ou tenus à la main.

Le type de logement limite l'indice de senseur maximum qu'il peut contenir, comme indiqué dans la table **Logements de senseurs**.

LOGEMENTS DE SENSEURS

LOGEMENT	INDICE MAX. DU SENSEUR
RFID, appareil audio ou vidéo, implant cérébral	2
Appareil portable, drone de petite taille (ou plus petit)	3
Drone de taille moyenne	4
Drone de grande taille, membre cybernétique	5
Appareil monté sur un mur, Moto	6
Véhicule (plus grand qu'une moto)	7
Bâtiment, complexe	8

FONCTIONS DES SENSEURS

Toutes les fonctions que vous pouvez choisir pour vos senseurs sont indiquées sur la table **Fonctions des senseurs**. Si une option a le même nom qu'un appareil audio ou vidéo, elle a la même description que cet appareil avec une Capacité égale à son indice et elle n'est donc pas décrite ici.

Si un senseur est utilisé pour tenter de discerner quelque chose qu'un individu aimerait dissimuler, il s'agit généralement d'un test simple pour lequel on utilise (indice du senseur × 2) pour le jet de dés. Le seuil est égal à la Dissimulation, aux succès nets d'un test de lancement de sorts pour masquer un objet ou les succès nets d'un test de Furtivité ou d'autres tests pour cacher un objet.

FONCTIONS DES SENSEURS

FONCTION	PORTÉE MAX.
Caméra	Ligne de vue
Compteur Geiger	–
Détecteur de mouvement	25 mètres
Microphone directionnel	–
Microphone laser	100 mètres
Microphone omnidirectionnel	–
Scanner de cyberware	15 mètres
Scanner magnétique	5 mètres
Senseur à ultrasons	50 mètres
Senseur atmosphérique	–
Senseur olfactif	–
Télémètre laser	1 000 mètres

COMPTEUR GEIGER

Ce senseur détecte le niveau de radioactivité environnant. Plus il émet des bips rapides, plus vous risquez d'avoir un gros problème.

DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Ce senseur utilise un mélange d'ultrasons et d'infrarouges de faible puissance pour détecter les mouvements ainsi que les changements brusques de température ambiante. La portée maximale est de vingt-cinq mètres.

SCANNER DE CYBERWARE

Ce scanner à ondes millimétriques est conçu pour détecter les implants cybernétiques, mais peut aussi être utilisé pour identifier d'autres marchandises de contrebande. Il peut détecter l'endroit où se trouve l'appareil, mais pas sa nature. Sa portée maximale est de quinze mètres.

SCANNER MAGNÉTIQUE

Un scanner magnétique ou MAD (détecteur d'anomalie magnétique) permet de détecter les armes et les concentrations métalliques. Sa portée maximale est de cinq mètres.

SCANNER OLFACTIF

Le scanner olfactif analyse les molécules de l'air. Il fonctionne de la même manière que le cyberware amplificateur olfactif (p. 291).

SENSEUR À ULTRASONS

Cet accessoire est composé d'un émetteur qui envoie continuellement des impulsions ultrasoniques et d'un récepteur qui écoute les échos de ces impulsions pour générer une carte topographique. Les ultrasons sont efficaces pour déterminer les textures, calculer les distances entre les objets et repérer des choses invisibles à l'œil nu (ça va moins rigoler avec un sort d'Invisibilité !). Ils ne perçoivent ni les couleurs ni la luminosité, mais fonctionnent parfaitement bien dans les ténèbres. Ils ne peuvent pas non plus traverser des matériaux transparents pour les capteurs optiques, tels que le verre. Vous pouvez le régler en mode passif, afin qu'il n'émette pas d'impulsions, tout en étant capable de percevoir les ultrasons provenant d'autres sources telles que les capteurs de mouvement ou un autre senseur à ultrasons en mode actif (ou les chauves-souris)

Utiliser un senseur à ultrasons avec une luminosité faible ou dans l'obscurité totale octroie un point d'Atout si les adversaires ne peuvent voir, un point d'Atout contre les cibles invisibles et permet de s'orienter dans les ténèbres en utilisant une action mineure supplémentaire pour se déplacer.

SENSEUR ATMOSPHÉRIQUE

Les prévisions météorologiques sont peu fiables notamment à cause de la pollution, de l'Éveil ou du comportement des dragons ; un senseur atmosphérique peut vous éviter de vous retrouver sous la pluie grâce à une analyse en temps réel des conditions atmosphériques.

TÉLÉMÈTRE LASER

Ce senseur projette un rayon laser qui se reflète sur une cible ce qui permet de calculer sa distance.

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

MAGLOCK

Les maglocks sont des serrures électroniques dotées d'électro-aimants avec un large choix d'options de contrôle d'accès, dont des systèmes biométriques, des clefs magnétiques, des cartes d'accès et des RFID. Pour plus d'informations sur les maglocks et leurs options, voir Maglocks p. 250. Leur indice est compris entre 1 et 9.

MENOTTES

Les menottes métalliques standard (Structure 10) sont équipées d'une serrure mécanique ou sans fil (Obstacles, p. 116). Les menottes modernes en plastacier (Structure 12) sont fondues et restent en place jusqu'à ce que le sujet soit libéré. Les attaches jetables en plastique (Structure 6) sont légères et il est facile d'en transporter plusieurs. Les menottes de contention en métal (Structure 10) sont attachées aux poignets et chevilles des prisonniers pour les empêcher de se déplacer trop vite (deux mètres avec l'action Se déplacer et trois mètres avec Sprinter) ou de sortir une arme cyberimplantée.

SERRURES

Serrures à clef, à combinaison et bon nombre de mécanismes pour déstabiliser les hackers équipés de séquenceurs. Les serrures à clef et à combinaison sont démodées et utilisées là où la technologie n'est pas assez avancée ou par des patrons particulièrement pingres ; ce sont des reliques du passé qui existent encore, car elles sont bon marché. Les règles des serrures se trouvent p. 250. Ces serrures ont un indice compris entre 1 et 6.

SÉCURITÉ ET MENOTTES

APPAREIL	DISPO.	COÛT
Attaches jetables en plastique	1	5 ¥
Lecteur biométrique	2	200 ¥
Lecteur de carte	1	50 ¥
Maglock	3	Indice × 100 ¥
Menottes de contention	3	250 ¥
Menottes en plastacier	2	50 ¥
Menottes métalliques	1	20 ¥
Pavé numérique	1	50 ¥
Serrure	2	Indice × 10 ¥

MATÉRIEL D'INTRUSION ET D'EFFRACTION

ÉQUIPEMENT	INDICE	DISPO.	COÛT
Autocrocheteur	n/a	4 (L)	500 ¥
Batterie pour poste à soudure	n/a	1	80 ¥
Copieur de clé magnétique	n/a	4 (I)	600 ¥
Kit de serrurerie	n/a	2	250 ¥
Mini-poste à soudure	n/a	1	250 ¥
Mouleur d'empreinte	1-4	6 (I)	Indice × 50 ¥
Passe maglock	1-4	3 (I)	Indice × 2 000 ¥
Pied de biche	n/a	1	20 ¥
Séquenceur	1-6	4 (I)	Indice × 250 ¥
Tronçonneuse monofilament	n/a	3	500 ¥

MATÉRIEL D'INTRUSION ET D'EFFRACTION

AUTOCROCHETEUR

Cet appareil permet de crocheter rapidement et efficacement les serrures mécaniques. L'autocrocheteur fournit une remise d'Atout de 1 à vos tests pour crocheter une serrure.

COPIEUR DE CLÉ MAGNÉTIQUE

Un copieur permet de copier une carte magnétique en quelques secondes. Les règles sont détaillées dans la section Maglocks, p. 250. La carte fonctionne comme son modèle, mais certains systèmes de sécurité peuvent repérer une utilisation anormale comme dans le cas où un scientifique accède à un laboratoire dans lequel il vient de rentrer sans en être ressorti.

KIT DE SERRURERIE

Ces outils mécaniques de cambrioleur n'ont pas vraiment évolué depuis des siècles. Sans disposer d'un autocrocheteur, ils sont nécessaires pour crocheter des serrures mécaniques.

MINI-POSTE À SOUDURE

Cet appareil portable crée un petit arc électrique pour fondre les métaux, que ce soit pour les découper ou les souder. Sa batterie offre 30 minutes d'autonomie. Bien qu'il crée une chaleur intense, l'arc est bien trop petit pour en faire une arme efficace (autant essayer de poignarder quelqu'un avec un briquet). Le mini-poste à soudure a une Valeur de Dommages de 6 pour découper des obstacles.

MOULEUR D'EMPREINTE

Cet appareil permet de relever une empreinte digitale ou palmaire et de mouler un gant afin de leurrer les serrures biométriques (voir Maglocks, p. 250).

PASSE MAGLOCK

Ce « passe-partout » peut être inséré dans le lecteur de cartes d'un maglock en faisant croire qu'un passe valide a été inséré. Voir Maglocks, p. 250.

Bonus sans fil : l'indice du passe maglock bénéficie d'un bonus de +1.

PIED DE BICHE

Cette barre de métal double votre Force pour forcer une porte, une serrure ou un contenant.

SÉQUENCEUR

Un appareil électronique utilisé pour crocheter les maglocks à clavier. Voir Maglocks, p. 250.

Bonus sans fil : l'indice du séquenceur bénéficie d'un bonus de +1.

TRONÇONNEUSE MONOFILAMENT

Les maillons de la chaîne de cette tronçonneuse portable sont couverts de monofilaments. C'est un appareil idéal pour tronçonner les arbres, les portes et les autres objets immobiles. Une tronçonneuse monofilament n'est pas conçue pour être une arme de mêlée et il n'y a aucune compétence pour l'utiliser. Utilisée contre un obstacle, elle a une Valeur de Dommages de 8.

PRODUITS CHIMIQUES INDUSTRIELS

BARRE DE THERMITE

La thermite est un matériau incendiaire dont la combustion dégage une température très intense. Elle s'applique avec une barre de combustible, une baguette de thermite oxygénée fixée sur un manche dans un cylindre coulissant. On peut l'utiliser pour faire fondre le fer, l'acier et même le plastacier. Une barre de thermite incandescente inflige des dommages de feu avec une VD de 10P. Elle doit être utilisée avec précision et ne peut donc pas être utilisée comme arme à moins que la cible ne soit attachée ou inconsciente.

Bonus sans fil : la barre de thermite peut être activée ou désactivée sans fil.

SOLVANT POUR COLLE

Ce spray contient assez de solvant pour dissoudre un mètre carré de superglue à séchage rapide en aérosol.

SPRAY À COLLE

Cet aérosol à superglue à séchage rapide vous permet de coller rapidement deux surfaces rigides, et contient de quoi couvrir une surface d'un mètre carré (assez pour coller une porte extérieure ou une fenêtre panoramique). La colle sèche en un round de combat. Elle a un indice de Constitution et de Force de 5 si quelqu'un essaie de la décoller (test opposé de Constitution + Force).

OUTILS

Construire et réparer des objets, y compris des individus, requiert d'avoir l'outil adapté. Les outils doivent être achetés séparément pour chaque compétence (par exemple un kit d'électronique ou de premiers soins, un atelier biotech, une installation d'ingénierie, etc.).

KIT

Un kit est portable et contient les outils de base pour les réparations standards. Sans au moins un kit, il est possible de ne pas pouvoir utiliser une compétence activement.

ATELIER

Un atelier est transportable à l'arrière d'une camionnette et contient des outils plus spécialisés pour la construction et la réparation. Un atelier offre un bonus de +1 dé aux tests appropriés. Les ateliers disposent de pièces détachées standards.

PRODUITS CHIMIQUES INDUSTRIELS

PRODUITS CHIMIQUES	DISPO.	COÛT
Barre de thermite	5 (L)	500 ¥
Solvant pour colle	1	90 ¥
Spray à colle	1	150 ¥

OUTILS

TYPES	DISPO.	COÛT
Kit	1	500 ¥
Atelier	4	5 000 ¥
Installation	7	50000 ¥

INSTALLATION

Une installation nécessite un bâtiment et elle n'est pas mobile à cause des machines encombrantes et lourdes qu'elle contient. Mais elle permet, en revanche, des assemblages et des modifications plus avancées. Une installation offre le même bonus et dispose des mêmes pièces détachées qu'un atelier. De plus, elle octroie une remise d'Atout de 1 pouvant être utilisée lors des tests étendus dans l'installation appropriée.

MATÉRIEL DE SURVIE

BÂTONNET LUMINESCENT

Une fois plié, cassé et secoué, le bâtonnet produit trois heures d'une douce lumière chimique sur un rayon de 10 mètres.

COMBINAISON NBC

La combinaison NBC (nucléaire, bactériologique et chimique) couvre l'ensemble du corps et est dotée d'une réserve interne d'air avec 4 heures d'autonomie. Elle vous octroie une isolation chimique (p. 275) et vous protège des attaques de toxines avec les vecteurs Inhalation ou Contact (voir Toxines et drogues, p. 125). Les combinaisons NBC disposent d'un emplacement pour senseur, généralement utilisé pour un compteur Geiger (voir Senseurs, p. 284). Le senseur est acheté séparément.

Bonus sans fil : la combinaison vérifie de manière constante son intégrité et alerte son porteur en cas de dégradation représentant un danger.

COMBINAISON DE PROTECTION CHIMIQUE

Cette combinaison intégrale et imperméable se porte au-dessus des vêtements ou d'une armure et protège contre les substances chimiques (voir Protection chimique, p. 275). Elle ne doit pas être confondue avec une combinaison NBC, n'étant pas parfaitement hermétique.

GANTS ADHÉSIFS

La surface extérieure de ces gants est couverte d'un adhésif sec spécial constitué de millions de poils microscopiques qui adhèrent à toutes les surfaces. Individuellement, la force d'adhésion de chaque poil est très limitée, mais combinés, ces poils peuvent coller un troll au plafond, tête en bas. Les gants adhésifs sont vendus dans des kits comprenant les gants, des genouillères et des semelles à enfiler. Quand vous êtes équipé de ce kit, utilisez les règles de l'escalade avec matériel (p. 100). Ces gants sont inutilisables s'ils sont mouillés.

Bonus sans fil : la couche adhésive externe peut être temporairement neutralisée par un signal sans fil, ce qui est pratique pour mettre ou ôter les gants sans qu'ils se retrouvent collés entre eux.

GANTS DE RAPPEL

Ces gants sont faits d'un tissu spécial qui vous permet d'avoir une meilleure prise sur une corde de rappel ; vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour tous les tests visant à maintenir votre prise. Il est nécessaire d'avoir ces gants pour utiliser un microcâble ou une corde dégradable (p. 288) afin d'éviter de s'entailler les mains lors de la descente.

KIT DE SURVIE

Un sac robuste contenant du matériel de survie. Le sac contient un couteau, un briquet, des allumettes, une boussole,

un câble de découpe, une couverture de survie, sept jours de rations de survie au soja, une unité de purification d'eau, du fil de pêche et un hameçon et bien d'autres équipements.

LAMPE TORCHE

En 2080, les lampes torches ont une très grande autonomie et sont très lumineuses. Il existe également des lampes torches infrarouges et à vision nocturne, octroyant une meilleure visibilité pour la vision thermographique ou nocturne, respectivement. Une lampe torche peut aussi être fixée sur le dessus d'une arme à feu ou sous son canon (voir Accessoires, p. 268).

MASQUE À GAZ

Ce respirateur à réserve d'air couvre complètement votre visage et vous immunise contre les attaques de toxines avec un vecteur Inhalation (voir Toxines et Drogues, p. 125). Il est relié à une réserve d'air d'une autonomie d'une heure (40 nuyens pour une réserve de rechange) et il peut être équipé d'une réserve plus importante. Un masque à gaz ne peut pas être combiné avec un respirateur classique.

Bonus sans fil : le masque à gaz analyse et vous donne des informations sur l'air environnant.

MATÉRIEL D'ESCALADE

Il s'agit d'un sac à dos qui contient 100 mètres de corde (supportant 400 kg), un harnais d'ascension et de descente, des gants, des mousquetons, des crampons, des pitons et tout autre matériel pour l'escalade assistée (voir Escalade, p. 100).

MATÉRIEL DE PLONGÉE

Équipement de plongée incluant une combinaison, un masque avec tuba, un détendeur, une bouteille d'air avec deux heures d'autonomie (chaque réserve supplémentaire coûte 50 ¥) et un gilet gonflable pour flotter à la surface. Tout comme un masque à gaz, le détendeur et la bouteille protègent contre les toxines inhalées. La combinaison octroie une résistance au froid d'indice 2 (p. 275).

MICROPISTOLET DE DÉTRESSE

Ce pistolet projette des fusées colorées jusqu'à 200 mètres de hauteur, illuminant une zone de la taille d'un pâté de maisons pendant deux minutes et annulant les modificateurs de la luminosité partielle ou faible. Si vous tirez sur quelqu'un, c'est un test de compétence Inexpérimenté ; la fusée inflige 3P de dommages de feu.

RESPIRATEUR

Un respirateur est un masque filtrant couvrant la bouche et le nez, qui vous protège contre les toxines avec un vecteur Inhalation (voir Toxines et Drogues, p. 125). L'indice du respirateur est ajouté comme bonus à la réserve de dés pour résister à ces toxines.

TORCHE AU MAGNÉSIUM

Une fois percutée, cette torche fournit cinq minutes de lumière éclatante sur un rayon de 20 mètres. Frapper quelqu'un avec l'extrémité incandescente inflige 3P de dommages de feu.

PISTOLET GRAPPIN

Ce pistolet projette un grappin jusqu'à une distance de soixante mètres ou de cent mètres en fonction de la corde ou du câble qui lui est attaché. Le seuil du test d'Armes à feu pour toucher la cible visée est égal à (Portée en mètres/20, arrondir au supérieur). Il est équipé d'un treuil interne pour rétracter le grappin ou tirer des petites charges jusqu'à dix kilos. On peut tirer jusqu'à 100 mètres avec un microcâble qui supporte un poids maximum de 100 kilos. Avec des cordes standards ou dégradables, on peut atteindre une distance de 60 mètres, mais elles peuvent supporter un poids de 400 kg. On peut l'utiliser comme une arme en étant Inexpérimenté (SO : 1, VD : 1E).

CORDE DÉGRADABLE ET BÂTONNET CATALYSEUR

Quand on touche une corde dégradable avec un bâtonnet catalyseur, cela déclenche une réaction chimique et elle tombe en poussière en quelques secondes, ne laissant quasiment aucune trace. Le bâtonnet catalyseur est réutilisable.

CORDE MYOMÉRIQUE

Constituée d'une fibre spéciale, cette corde a des mouvements pouvant être contrôlés à distance (sur une longueur maximale de 30 mètres). Par exemple, l'utilisateur peut lui faire contourner les obstacles tel un serpent ou l'attacher à un rebord. La corde se déplace à une vitesse de deux mètres par round de combat. La corde myomérique peut supporter un poids maximum de 100 kg.

MICROCÂBLE

Le microcâble est fait d'un polymère extrêmement fin (presque monofilament) et résistant ; on peut en stocker une grande quantité dans un tout petit espace et il est très difficile à voir (seuil de Perception 6). L'inconvénient est qu'il faut être équipé de gants de rappel spéciaux pour éviter de s'entailler les mains et de subir 5P de dommages.

MATÉRIEL DE SURVIE

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Bâtonnet luminescent	1	25 ¥
Combinaison NBC	3	3 000 ¥
Combinaison de protection chimique (indice 1-6)	4	Indice × 150 ¥
Fusées de détresse	1	25 ¥
Gants adhésifs	3	250 ¥
Gants de rappel	1	50 ¥
Kit de survie	2	200 ¥
Lampe torche	1	25 ¥
Masque à gaz	1	200 ¥
Matériel d'escalade	1	200 ¥
Matériel de plongée	3	2 000 ¥
Micropistolet de détresse	1	175 ¥
Respirateur (indice 1-6)	1	Indice × 50 ¥
Torche au magnésium	1	5 ¥

PISTOLET GRAPPIN

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Pistolet grappin	3	500 ¥
Corde standard	1	50 ¥ pour 100 m
Corde dégradable	3 (I)	85 ¥ pour 100 m
Corde myomérique	4	200 ¥ pour 10 m
Microcâble	2	50 ¥ pour 100 m
Bâtonnet catalyseur	3 (I)	120 ¥

BIOTECH

PRODUITS DE BASE

BIOMONITEUR

Ce petit appareil mesure la fréquence cardiaque, la tension artérielle et la température du corps. Il peut aussi analyser le sang, la transpiration et des échantillons de peau. Utilisé par les services médicaux et les patients qui doivent surveiller leur santé, un biomoniteur peut se porter en brassard ou en bracelet, ou encore être intégré dans les vêtements ou un commlink.

Bonus sans fil : le biomoniteur partage ses données avec d'autres appareils de votre choix et peut alerter DocWagon ou un autre service de secours si vos signes vitaux dépassent certains seuils.

SERINGUE JETABLE

C'est une seringue en plastique munie d'une aiguille en métal et qui est à usage unique. Les seringues peuvent être utilisées pour injecter des toxines ayant un vecteur Injection. Une victime non consentante devra préalablement être immobilisée ou au moins maintenue fermement.

MÉDIKIT

Un médikit incorpore des médicaments, des bandages, des instruments et un système médical expert (parlant) pouvant conseiller l'utilisateur sur les techniques pour s'occuper des urgences médicales les plus courantes (y compris les fractures, les blessures par arme à feu, les brûlures chimiques et les empoisonnements ; il offre aussi des conseils pour gérer les états de choc, la perte de sang et la réanimation cardiaque). Le médikit est considéré comme un Kit pour les tests de Biotech. Pour les règles d'utilisation d'un médikit, voir p. 123.

Bonus sans fil : le médikit octroie un bonus de +1 dé aux tests de soins.

CHARGES

Chaque utilisation d'un médikit consomme une charge de matériel. Un médikit neuf contient 5 charges, son maximum ; des charges supplémentaires peuvent être transportées séparément.

CONTRATS DOCWAGON

Ne sortez jamais sans lui ! DocWagon fournit une aide médicale d'urgence de premier choix, 24 heures sur 24 et se déplace jusqu'à vous ! Il existe quatre niveaux de contrat : Standard, Or, Platine et Super-platine.

Souscrire un contrat DocWagon nécessite de fournir des échantillons de tissus (conservés dans une chambre forte sécurisée et surveillée par des gardes, des spiders de sécurité et des mages) et d'avoir un marqueur biomoniteur RFID implanté ou dans un bracelet qui peut être activé et servir de balise de localisation pour les ambulances armées et les unités de réponse rapide de DocWagon situées dans le secteur. Rompre le bracelet alerte aussi les services de DocWagon.

À la réception d'un appel de détresse d'un client, DocWagon garantit l'arrivée d'une équipe de secours armée en moins de dix minutes (dans les zones urbaines couvertes par ce service), faute de quoi les soins médicaux d'urgence sont gratuits. Les services de réanimation ainsi que l'Intervention à Haut Risque (IHR) font l'objet d'une surprime élevée (5 000 nuyens chacun). Dans ce dernier cas, le client, ou ses proches, doit payer les frais médicaux y compris une éventuelle prime de décès des employés DocWagon (20 000 nuyens par corps).

Le contrat Or comprend une réanimation gratuite par an, une réduction de 50 % sur les primes des services IHR et de 10 % sur les soins intensifs. Le contrat Platine comprend 4 réanimations gratuites par an et une réduction de 50 % pour les soins intensifs. Il n'y a plus de surprime pour les services IHR, mais les éventuelles primes de décès des employés sont toujours dues. Le contrat Super-platine comprend 5 réanimations par an et le client n'a pas à payer les primes des services IHR, ni les primes de décès.

DISPONIBILITÉ ET COÛT DES TOXINES

TOXINE	DISPO.	COÛT
Gaz lacrymogène/incapacitant	2 (L)	20 ¥
Gamma-Scopolamine	7 (I)	200 ¥
Narcoject	4 (L)	50 ¥
Gaz vomitif	3 (L)	25 ¥
Neuro-Stun VIII	5 (L)	60 ¥
Neuro-Stun IX	6 (L)	60 ¥
Neuro-Stun X	7 (L)	100 ¥
Gaz poivre	–	5 ¥
Seven-7	10 (I)	1000 ¥

DISPONIBILITÉ ET COÛT DES DROGUES

TOXINE	DISPO.	COÛT
Alcools	–	5 ¥ - 500 ¥
Bliss (extase)	2 (I)	15 ¥
Cram	2 (L)	10 ¥
Deepweed	4 (I)	400 ¥
Jazz	2 (L)	75 ¥
Kamikaze	3 (L)	100 ¥
Long cours	–	50 ¥
Nitro	2 (L)	50 ¥
Novacoke	2 (L)	10 ¥
Psyché	–	200 ¥
Zen	3 (L)	5 ¥

BIOTECH

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Biomoniteur	2	300 ¥
Contrats DocWagon		
Programmes courants	1	500 ¥/ mois ou 5 000 ¥/an
Or	1	2 500 ¥/ mois ou 25 000 ¥/an
Platine	1	5 000 ¥/ mois ou 50 000 ¥/an
Super-Platine	1	10 000 ¥/ mois ou 100 000 ¥/an
Kit de premiers soins	1	500 ¥
Médikit (indice 1-6)	3	Indice × 250 ¥
Recharges (les 5)	1	100 ¥
Patches adhésifs		
Patch d'antidote	3	150 ¥
Patch générique	3	20 ¥
Seringue jetable	2	10 ¥
Stim patch (indice 1-6)	3	Indice × 25 ¥
Tranq patch (indice 1-12)	3	(Indice × indice) × 10 ¥
Trauma patch	3	500 ¥

DocWagon ne répond pas aux appels passés depuis des propriétés extraterritoriales gouvernementales ou corporatistes sans permission préalable de l'autorité compétente, mais ses équipes seront déployées à la frontière dans les dix minutes garanties !

PATCHES ADHÉSIFS

Les patches adhésifs permettent d'administrer des médicaments par voie cutanée. On les applique directement sur la peau. Appliquer un patch à un patient récalcitrant nécessite de réussir une attaque de Combat rapproché (qui n'inflige aucun dommage), qui peut être difficile si la cible n'a que peu de peau exposée. Dans ce cas, il faut utiliser l'action mineure Cibler.

PATCH D'ANTIDOTE

Le patch d'antidote annule l'état Empoisonné pour une large variété de toxines. Si une drogue ou une toxine particulière est extrêmement rare, le MJ peut demander un patch d'antidote uniquement destiné à cette substance (voir Toxines et drogues, p. 125).

PATCH GÉNÉRIQUE

Il s'agit d'un patch vierge. Vous pouvez lui adjoindre une dose de produit chimique ou de toxine (achetée séparément, p. 125) puis l'appliquer plus tard sur votre peau ou celle d'un patient.

STIM PATCH

Ce patch soigne un nombre de cases de dommages étourdissants égal à son indice et annule l'état Désorienté. L'effet dure (indice × 10) minutes, après quoi le patient subit (indice + 1) cases de dommages étourdissants auxquels il ne peut résister (et qui peuvent, à ce moment-là, déborder dans le moniteur physique ou dans le surplus de dommages). Tant que le patch stimulant fait effet, le personnage ne peut pas se reposer.

TRANQ PATCH

Ce patch inflige un nombre de cases de dommages étourdissants égal à son indice, dommages auxquels on résiste uniquement avec la Constitution.

TRAUMA PATCH

Ce patch soigne immédiatement 1D6 + 1 cases de surplus de dommages. Ces patchs sont toujours sans fil et se connectent à la Matrice dès qu'ils sont utilisés.

AUGMENTATIONS

GAMMES

Les implants cyberware et bioware existent en cinq gammes distinctes : standard, alphaware, betaware, deltaware et d'occasion. Les coûts des implants de cyberware et de bioware présentés dans ce chapitre concernent des implants standards. Pour les autres gammes, appliquez les modificateurs d'Essence, de prix et de Disponibilité de la table **Gammes d'implants**. Tous les accessoires et ajouts doivent être de la même gamme que l'implant auquel ils sont ajoutés.

CYBERCHIRURGIE/TEMPS DE RÉCUPÉRATION

Se faire implanter du cyberware ou du bioware nécessite une opération chirurgicale et vous subissez donc des dommages. Quand on vous implante une augmentation, vous subissez un nombre de cases de dommages physiques et étourdissants égal au coût en Essence de l'implant × 3 (minimum 1 case, mais jamais de surplus). La plupart des biocliniques disposent de salles de récupération pour permettre aux patients de guérir et de se reposer, mais méfiez-vous de la propreté des ateliers de désossage les moins réputés. Le prix de ces services n'est pas inclus avec le cyberware et doit donc être ajouté si le runner souhaite y avoir recours.

AMPLIFICATION DES AUGMENTATIONS

Les implants de cyberware peuvent être amplifiés, mais si vous le faites, il y a toujours un risque de problèmes. Utilisez une action mineure pour amplifier un unique système cyberware : tout bonus d'attribut fournit par cet équipement est augmenté de deux points pour une action, et peut dépasser le maximum augmenté. Un des dés supplémentaires doit être le dé libre. Une complication en cas d'amplification provoque la panne du système pendant un nombre de rounds de combat égal à son indice. Un échec critique tétanise les muscles et réduit l'attribut affecté à 0 pendant un nombre de rounds de combat égal à son indice.

GAMMES D'IMPLANTS

GAMME	ESSENCE	COÛT	DISPO.
D'occasion	×1,1	×0,5	-1
Alphaware	×0,8	×1,2	+1
Betaware	×0,7	×1,5	+2
Deltaware	×0,5	×2,5	+3

IMPLANTS CÉRÉBRAUX

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplificateur gustatif (indice 1-3)	0,2	–	3	Indice × 3 000 ¥
Amplificateur olfactif (indice 1-3)	0,2	–	3	Indice × 4 000 ¥
Bombe corticale à effet de zone	–	[3]	6 (I)	40 000 ¥
Bombe corticale micro	–	[2]	6 (I)	25 000 ¥
Bombe corticale nano	–	[1]	6 (I)	10 000 ¥
Câblage de contrôle (indice 1-3)	Indice × 1	–	4 (L)	Indice × 30 000 ¥
Commlink	0,2	[2]	2	2 000 ¥ + Commlink
Compartiment dentaire	–	–	4	800 ¥
Cyberdeck	0,4	[4]	4 (L)	5 000 ¥ + cyberdeck
Datajack	0,1	–	2	1 000 ¥
Datalock (indice 1-12)	0,1	–	4	Indice × 1 000 ¥
Détecteur à ultrasons	0,3	[2]	4	3 600 ¥
Modulateur vocal (1-3)	0,2	–	4 (L)	Indice × 5 000 ¥
Simrig	0,2	–	4 (L)	4 000 ¥
Skilljack (indice 1-6)	0,1	–	4	Indice × 1 000 ¥

IMPLANTS CÉRÉBRAUX

AMPLIFICATEUR GUSTATIF

L'amplificateur gustatif remplit la même fonction que l'amplificateur olfactif, mais agit sur vos papilles gustatives. Il permet d'expérimenter les données gustatives dans les environnements RA et RV avec une « piste gustative » ; à vos risques et périls ! L'utilisateur bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour tous ses tests de Perception basés sur le goût.

Bonus sans fil : ajoutez l'indice de l'amplificateur en tant que modificateur à la réserve de dés pour vos tests de Perception basés sur le goût.

AMPLIFICATEUR OLFACTIF

Ce nez cybernétique améliore, identifie et enregistre les odeurs afin de pouvoir les restituer ultérieurement. Les capacités olfactives considérablement améliorées de ce renifleur vous permettent d'accéder à tout un univers de nouvelles odeurs et vous serez capables de sentir des choses uniquement décelables par un chien entraîné. Vous pouvez sentir les émotions des gens grâce à l'odeur de leur transpiration (et, le cas échéant, même la marque de leurs phéromones optimisées), des traces de poudre, d'explosifs ou de composés biologiques et chimiques, et ainsi de suite. Une fonction permet d'ignorer complètement les odeurs trop intenses, ce qui s'avère très utile au quotidien. L'amplificateur peut aussi être utilisé en RA afin de générer une expérience encore plus immersive. L'utilisateur bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour tous ses tests de Perception basés sur l'odorat.

Bonus sans fil : ajoutez l'indice de l'amplificateur en tant que modificateur à la réserve de dés pour vos tests de Perception basés sur l'odorat.

BOMBE CORTICALE

Méthodes illégales de coercition, il existe trois types de bombes crâniennes : nano, micro et à effet de zone. Les nanobombes sont conçues pour n'affecter qu'une partie du cerveau de la victime afin de neutraliser un implant cérébral précis ou de provoquer la cécité, un bégaiement, une surdité ou un autre traumatisme (dommages 5P auxquels on résiste avec la Constitution et l'état approprié). Naturellement, parfois, quand quelque chose explose dans votre tête, tout ne se passe pas comme prévu et le résultat peut être… excessif. Les microbombes sont juste assez puissantes pour tuer l'infortuné porteur (18P, résistés avec la Constitution). Une bombe à effet de zone tue la victime (dommages d'une microbombe à la victime) et affecte une zone comme avec une grenade à fragmentation (p. 272) et on résiste à ces dommages séparément des dommages initiaux. Les bombes peuvent être déclenchées à distance, par une minuterie ou même par reconnaissance sonore. Si une bombe est installée dans un membre cybernétique, elle est conçue pour détruire des composants précis (nano), le membre complet (micro) ou toute une zone, porteur y compris (bombe à effet de zone).

CÂBLAGE DE CONTRÔLE

Cet implant exploite les capacités brutes d'analyse et de synchronisation du cerveau moyen afin de directement contrôler les drones et véhicules riggés (et les autres appareils dotés d'un module d'interface pour rigger, tels que des tourelles). Il intègre un module sim permettant l'IND avec d'autres appareils. Il dispose aussi d'un connecteur universel et d'environ un mètre de câble rétractable qui fonctionne comme un datajack.

Quand vous êtes plongé dans un véhicule ou un drone, sa Maniabilité est réduite de l'indice du câblage de contrôle. De plus, vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour tous les tests impliquant le véhicule, y compris les tests d'attaque à l'aide d'armes montées sur le véhicule.

COMMLINK

La version implantée d'un commlink (p. 276) dispose d'un module sim sans surcoût. Les commlinks implantés sont très appréciés des cadres corporatistes, des agents corpos et des sararimen souvent en déplacement. Généralement, les commlinks dont l'Indice d'Appareil est inférieur à 5 ne sont jamais implantés dans votre crâne pour des raisons de sécurité. Un commlink implanté qui est brické inflige 6P de dommages auxquels on résiste avec la Constitution.

CYBERJACKS

CYBERJACK	ATTRIBUTS (T/F)	BONUS DÉS INIT. MATRICIELLE	DISPO.	ESSENCE	COÛT
Indice 1	4/3	+1	3 (L)	1	45 000 ¥
Indice 2	5/4	+1	3 (L)	1,5	65 000 ¥
Indice 3	6/5	+1	3 (L)	2	80 000 ¥
Indice 4	7/6	+1	4 (L)	2,3	95 000 ¥
Indice 5	8/7	+2	5 (L)	2,6	140 000 ¥
Indice 6	9/8	+2	6 (L)	3	210 000 ¥

COMPARTIMENT DENTAIRE

Plus ancien cyberware du marché, la dent creuse peut être cassable ou servir de compartiment de stockage. La version de stockage est utilisée pour cacher de tout petits objets d'une taille maximale de 5 mm de côté. Les objets peuvent être retirés à l'aide d'un signal sans fil ou d'un bouton dissimulé. La version cassable s'active par un signal sans fil ou en exerçant une forte pression sur la dent, ce qui déclenche un effet prédéfini (tel qu'activer un signal de localisation ou libérer un poison mortel dans la bouche ; ne vous trompez pas !).

CYBERDECK

Pour le dire simplement, vous avez un deck implanté en vous. C'est très utile pour les hackers qui se déplacent constamment et cet implant est souvent employé par les G-men et les deckers militaires. Bricker un deck implanté inflige 8P de dommages auxquels on résiste avec la Constitution.

CYBERJACKS

Au fur et à mesure que les protocoles matriciels ont été renforcés, il a fallu innover pour que les hackers puissent continuer à exercer leur art. Le cyberjack est un outil qui a évolué rapidement et qui est devenu indispensable ; c'est une des rares fois où les shadowrunners ont renversé la situation au détriment des corpos. Basé sur des recherches corporatistes consacrées aux technomanciens, le cyberjack canalise l'immense capacité de calcul et d'analyse du cerveau pour manipuler les protocoles et les programmes de cryptage de la Matrice. Cela s'est produit rapidement, mais, désormais, il semble qu'un decker sans cyberjack est aussi inefficace qu'un decker sans cyberdeck. Le cyberjack est le principal dispositif de défense d'un decker contre le hacking et octroie des indices de Traitement de données et de Firewall qui manquent aux decks ; il fonctionne également comme un datajack standard. Un cyberjack permet également d'utiliser certaines actions d'Atout matricielles spéciales (p. 178).

DATAJACK

Un datajack vous confère une interface neurale directe (IND). Il dispose d'un microcâble rétractable (un mètre de long) qui permet de s'interfacer directement avec n'importe quel appareil électronique via son connecteur universel. Un datajack dispose de sa propre mémoire de stockage pour télécharger et stocker des fichiers. Deux personnes équipées de datajack peuvent se connecter par un câble de fibre optique afin d'avoir une conversation mentale privée ne pouvant être entendue ou interceptée par radio.

DATALOCK

Ce datajack spécial est très apprécié des coursiers, des espions, des agents diplomatiques et de liaison. Concrètement, cet implant fait de celui qui le porte un coffre-fort numérique ambulant. Un datalock a un Indice d'Appareil égal à son propre indice et protège les données qu'il contient de quiconque n'est pas autorisé à y accéder (potentiellement vous aussi). Les datalocks n'ont pas de connexion sans fil et on ne peut y accéder que par l'intermédiaire d'un connecteur universel. En fait, le porteur lui-même ne dispose pas d'un accès mental aux données, il ne fait que les transporter.

DÉTECTEUR À ULTRASONS

Ce cyberware fonctionne comme le senseur à ultrasons. Quand il est activé, il remplace la vision normale. On peut passer du mode sonar actif, sonar passif et désactivé avec une action mineure.

MODULATEUR VOCAL

Cet implant vous confère un timbre parfait, une incroyable flexibilité vocale et la capacité de distordre votre voix. Vous pouvez augmenter le volume de votre voix (jusqu'à 100 décibels) sans forcer, changer de timbre pour imiter les cris d'oiseaux ou leurs chants mélodieux ou transmettre d'incroyables impressions vocales. Le modulateur peut aussi rejouer (et imiter plus ou moins parfaitement) une voix enregistrée. L'utilisateur bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour les tests d'Escroquerie basés sur le son.

Bonus sans fil : ajoutez l'indice du modulateur à votre réserve de dés pour vos tests d'Escroquerie basés sur le son.

SIMRIG

Version implantée du simrig décrit p. 277, cet implant cérébral vous permet d'enregistrer des données sensorielles pour les rejouer plus tard (ou les vendre, si vous avez une vie très intéressante).

SKILLJACK

Cet implant cérébral interprète les données des logiciels knowsofts et linguasofts pour pouvoir les utiliser comme vos propres compétences. Il peut aussi utiliser des activesofts, mais ceux-ci agissent uniquement comme des Connaissances à moins que vous soyez équipé d'un câblage de compétences (p. 294). Le total de toutes les compétences exécutées sur un skilljack ne peut excéder son indice × 2 et le rang maximum d'une compétence ne peut être supérieur à l'indice du skilljack. Activer ou désactiver une compétence en mémoire ne nécessite aucune action. Vous ne pouvez pas utiliser l'Atout avec les compétences utilisées grâce à un skilljack.

Bonus sans fil : l'amplification due à la Matrice augmente la limite d'indice à l'indice du skilljack × 4 et vous pouvez utiliser de l'Atout avec les tests associés.

IMPLANTS OCULAIRES

AMPLIFICATION VISUELLE

Version implantée de l'amplification visuelle (p. 282).

COMPENSATION ANTI-FLASH

Version implantée de l'amélioration compensation anti-flash (p. 282).

DRONE OCULAIRE

Cette amélioration ne s'applique qu'à un seul œil par achat. Un petit drone (l'équivalent du Flying Eye d'Horizon, p. 309) est installé dans votre cavité oculaire. Le globe fonctionne comme un œil cybernétique normal (avec toutes ses éventuelles améliorations) jusqu'à ce que vous le retiriez pour le contrôler comme un drone. Quand l'implant est hors de la cavité, vous n'avez plus qu'un seul œil et vous subissez l'état Aveuglé I pour toutes vos tâches. Si vous remplacez vos deux yeux, vous subissez l'état Aveuglé III quand vos deux drones sont éloignés de vous. Un drone oculaire a toute l'apparence d'un faux œil.

DUPLICATION RÉTINIENNE

On peut enregistrer sur cette modification totalement illégale la reproduction de la rétine d'une autre personne. Effectuez un test opposé entre l'indice de la duplication rétinienne et celui du scanner rétinien (**Détecteurs et scanners**, p. 250). Ce système peut stocker un nombre de répliques de rétines égal à son indice. Changer de schéma rétinien demande une minute.

INTERFACE VISUELLE

Version implantée de l'amélioration interface visuelle (p. 282).

SMARTLINK

Version implantée de l'amélioration smartlink (p. 283).

VISION NOCTURNE

Version implantée de l'amélioration vision nocturne (p. 283).

VISION THERMOGRAPHIQUE

Version implantée de l'amélioration vision thermographique (p. 283).

YEUX CYBERNÉTIQUES

Les yeux cybernétiques de base octroient une vision parfaite, une interface visuelle et une caméra intégrée ainsi qu'un indice de Capacité pour des améliorations visuelles.

ZOOM

Version implantée de l'amélioration zoom (p. 283).

IMPLANTS OCULAIRES

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplification visuelle	0,1	[2]	3	4 000 ¥
Compensation anti-flash	0,1	[1]	2	1 000 ¥
Drone oculaire	0,3	[6]	3	6 000 ¥
Duplication rétinienne (1-6)	0,1	[1]	5 (I)	Indice × 20 000 ¥
Interface visuelle	0,1	–	2	800 ¥
Smartlink	0,2	[3]	3 (L)	4 000 ¥
Vision nocturne	0,1	[2]	2	1 500 ¥
Vision thermographique	0,1	[2]	2	2 000 ¥
Yeux cybernétiques, système de base				
Indice 1	0,1	1	2	1 000 ¥
Indice 2	0,2	4	2	4 000 ¥
Indice 3	0,3	8	3	6 000 ¥
Indice 4	0,4	12	3	10 000 ¥
Indice 5	0,5	16	3	16 000 ¥
Zoom	0,1	[2]	3	2 000 ¥

IMPLANTS AURICULAIRES

AMÉLIORATION D'ÉQUILIBRE

Cet implant améliore le mécanisme naturel d'équilibre de l'oreille interne. Vous bénéficiez d'une remise d'Atout de 1 pour tous les tests impliquant l'équilibre, tel que l'escalade, marcher sur une plateforme étroite, se réceptionner après un saut, etc.

AMORTISSEUR SONORE

Cet implant protège l'utilisateur des augmentations soudaines du volume sonore et des sons dangereux. L'atténuateur réduit l'état Assourdi d'un niveau, quelle que soit la raison pour laquelle il est infligé.

AMPLIFICATION AUDITIVE

Version implantée de l'amélioration amplification auditive (p. 284).

FILTRE SONORE SÉLECTIF

Version implantée de l'amélioration filtre sonore sélectif, mais l'indice maximal est de 6 au lieu de 3.

INTERFACE SONORE

Équivalent audio de l'interface visuelle, l'interface sonore peut diffuser directement dans les oreilles cybernétiques du contenu audio (enregistrements, musiques de film, musiques, etc.) depuis les sources liées au PAN de l'utilisateur. L'interface sonore est une composante très répandue des environnements RA immersifs en y ajoutant une composante sonore.

OREILLES CYBERNÉTIQUES

Généralement, les oreilles cybernétiques ne remplacent que l'oreille interne, mais vous pouvez aussi opter pour un remplacement intégral. Elles offrent une audition parfaite dans le spectre normal (comme un microphone omnidirectionnel), une interface auditive et un indice de Capacité pour les modifications et améliorations. Toutes les oreilles cybernétiques confèrent un point d'Atout bonus contre des cibles dont l'audition est perturbée ou gênée.

RECONNAISSANCE SPATIALE

Version implantée de l'amélioration reconnaissance spatiale (p. 284).

IMPLANTS CORPORELS

AMPLIFICATEUR DE RÉACTION

En remplaçant certaines vertèbres spécifiques de la colonne vertébrale par des matériaux supraconducteurs, vous réagissez plus rapidement. L'indice de l'amplificateur est ajouté à votre attribut Réaction (n'oubliez pas de modifier votre Score d'Initiative en conséquence). L'amplificateur de réaction est incompatible avec les autres améliorations de Réaction, réflexes câblés inclus.

Bonus sans fil : l'amplificateur de réaction est compatible avec réflexes câblés.

ARMURE DERMIQUE

Des plaques de plastique et des fibres de céramiques sont greffées sur la peau. Les plaques sont visibles, et encore plus évidentes au toucher, mais on peut les maquiller pour en changer la texture et la couleur. L'armure dermique vous octroie un bonus de Score Défensif égal à son indice. Elle ne peut pas être combinée avec d'autres augmentations de la peau qui confèrent un bonus de Score Défensif, y compris l'orthoderme. Les trolls qui choisissent de s'équiper d'une armure dermique perdent leurs dépôts dermiques.

CÂBLAGE DE COMPÉTENCES

Le câblage de compétences est un dispositif de contrôle neuromusculaire en parallèle du système nerveux naturel ; il permet d'aider ou de supplanter complètement la mémoire musculaire grâce à celle qui est codée dans un skilljack (p. 292). Ce système vous permet d'utiliser un activesoft ayant un indice inférieur ou égal à celui du câblage, mais uniquement si cet activesoft est exécuté par votre skilljack.

Bonus sans fil : la mémoire système étant augmentée, toutes les compétences que vous utilisez bénéficient d'un bonus de +1 dé.

COMPARTIMENT DE CONTREBANDE

Pour les objets qui ne rentrent pas dans le compartiment digital, mais qui doivent rester cachés, les compartiments de contrebande peuvent être installés dans des parties du corps qui peuvent facilement être évidées et remplacées. Cela inclut les côtes et l'espace entre elles, l'os de la hanche, l'omoplate, et ainsi de suite. Ces compartiments permettent de stocker des objets de petite taille (rien de plus gros qu'un pistolet léger ; votre MJ

IMPLANTS AURICULAIRES

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amélioration d'équilibre	0,1	[4]	3	8000 ¥
Amortisseur sonore	0,1	[1]	2	2 250 ¥
Amplification auditive	0,1	[1]	2	4 000 ¥
Filtre sonore sélectif (indice 1-6)	0,1	[Indice]	4	Indice × 3 500 ¥
Interface sonore	0,1	–	2	1 000 ¥
Oreilles cybernétiques, système de base				
Indice 1	0,1	1	2	1 000 ¥
Indice 2	0,2	4	2	3 000 ¥
Indice 3	0,3	8	3	4 500 ¥
Indice 4	0,4	12	3	7 500 ¥
Indice 5	0,5	16	3	11 000 ¥
Reconnaissance spatiale	0,1	[2]	3	4 000 ¥

IMPLANTS CORPORELS

IMPLANT	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Amplificateur de réaction (indice 1-4)	Indice × 0,3	–	4 (L)	Indice × 15 000 ¥
Armure dermique (Indice 1-4)	Indice × 0,3	–	4 (L)	Indice × 4 000 ¥
Câblage de compétences (indice 1-6)	Indice × 0,1	–	4	Indice × 20 000 ¥
Compartiment de contrebande	0,2	–	3	7 500 ¥
Compartiment digital	0,1	[1]	2	3 000 ¥
Ossature renforcée (Plastique)	0,5	–	3 (L)	8 000 ¥
Ossature renforcée (Aluminium)	1	–	4 (L)	18 000 ¥
Ossature renforcée (Titane)	1,5	–	6 (L)	30 000 ¥
Pistolet grappin	0,5	[4]	3	5 000 ¥
Réflexes câblés 1	1	–	3 (L)	40 000 ¥
Réflexes câblés 2	2	–	3 (L)	150 000 ¥
Réflexes câblés 3	3	–	4 (I)	250 000 ¥
Réflexes câblés 4	4	–	6 (I)	400 000 ¥
Réservoir d'air interne (indice 1-4)	0,25	[Indice]	2	Indice × 4 500
Substituts musculaires (indice 1-4)	Indice × 0,7	–	3 (L)	Indice × 30 000

vous indiquera ce qui est trop gros). Le compartiment a un seuil de Dissimulation de 8. Insérer ou retirer un objet nécessite une action majeure.

Bonus sans fil : insérer ou retirer un objet du compartiment nécessite une action mineure.

COMPARTIMENT DIGITAL

Ce compartiment est caché dans la dernière phalange évidée d'un doigt avec un mécanisme qui permet de soulever l'ongle ou de retirer complètement la phalange. Un tel compartiment permet de stocker de tout petits objets, tels que des microdrones, des marqueurs RFID ou des puces de données. Insérer ou retirer un objet est une action majeure. Les objets à l'intérieur sont complètement cachés et le compartiment a un seuil de Dissimulation de 8. Nombreux sont ceux qui utilisent ce compartiment pour dissimuler un fouet monofilament (p. 260), la phalange jouant le rôle de poids. Déployer le monofilament est une action mineure et le rétracter est une action majeure.

Bonus sans fil : insérer ou retirer un objet du compartiment est désormais une action mineure y compris le fait de rétracter un fouet monofilament.

OSSATURE RENFORCÉE

Vos os sont renforcés avec un maillage de plastique ou de métal renforcé ce qui améliore leur intégrité et leur force élastique. Il existe trois types d'ossature renforcée : plastique, aluminium et titane, vous ne pouvez en avoir qu'un seul type d'installé à la fois. Le renfort choisi augmente votre Constitution pour résister aux dommages, accroît légèrement votre Score Défensif et modifie vos dommages à mains nues et votre Score Offensif comme cela est indiqué dans la table **Ossature renforcée** ci-dessous. L'ossature renforcée est incompatible avec les autres augmentations qui changent ou modifient vos os (comme l'augmentation de densité osseuse).

OSSATURE RENFORCÉE

RENFORT	CONSTITUTION	SD	VD À MAINS NUES	SO À MAINS NUES
Plastique	+1	+1	3P	+1
Aluminium	+2	+1	4P	+2
Titane	+2	+2	4P	+3

PISTOLET GRAPPIN

C'est la version implantée du pistolet grappin décrit p. 288. Le compartiment interne renferme soixante mètres de microcâble.

RÉFLEXES CÂBLÉS

Une multitude d'accélérateurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline sont implantés à des endroits stratégiques de votre corps lors d'une opération hautement invasive et douloureuse pour vous faire pénétrer dans un monde entièrement nouveau où tout semble bouger au ralenti. Le système peut être activé ou coupé par un interrupteur manuel avec une action majeure ou sans fil avec une action mineure. Une fois activé, chaque point d'indice du dispositif vous octroie un bonus de +1 en Réaction (ainsi que le bonus approprié à votre Score d'Initiative), un dé d'initiative supplémentaire (et donc une action mineure de plus). Les réflexes câblés sont incompatibles avec les augmentations qui affectent la Réaction ou l'Initiative.

Bonus sans fil : le système est compatible avec amplificateur de réaction et l'activation ou la désactivation du système nécessite une action mineure.

RÉSERVOIR D'AIR INTERNE

Cet implant remplace une partie d'un poumon par un réservoir d'air pressurisé qui vous permet de retenir votre respiration pendant (indice) heures. Vous pouvez rester plus longtemps sous l'eau et cela vous protège complètement des attaques de toxines avec un vecteur Inhalation tant que vous retenez votre respiration. Activer ou désactiver le réservoir demande une action mineure. Il se recharge en cinq minutes grâce à une valve (située sous la cage thoracique) ou en respirant normalement pendant 6 heures.

Bonus sans fil : une fois par round, vous pouvez activer ou désactiver le réservoir sans dépenser d'action. Vous savez toujours la quantité d'air dont vous disposez ainsi que sa pureté.

SUBSTITUTS MUSCULAIRES

Ces muscles synthétiques cultivés en cuve peuvent remplacer ou améliorer les vôtres ; de plus des traitements au calcium et des renforcements du squelette contribuent à votre force globale. L'indice des substituts s'ajoute à vos attributs Force et Agilité. Cette augmentation ne peut pas être combinée avec d'autres implants affectant les muscles, y compris le renforcement musculaire et le bioware tonifiant musculaire.

MEMBRES CYBERNÉTIQUES

L'organisme des métahumains est fragile, mais il est plus résistant quand il est remplacé par de l'acier. L'ensemble des membres d'un corps peut être remplacé par des équivalents cybernétiques. Un membre est un appendice entièrement fonctionnel, le crâne est une carapace incluant un cou mobile et reproduisant les caractéristiques faciales tandis qu'un torse sert de coffrage aux côtes tout en remplaçant tous les muscles essentiels du torse (avoir des abdominaux en acier n'a jamais été aussi vrai).

Les membres cybernétiques peuvent être apparents ou synthétiques. Les membres synthétiques sacrifient l'espace pour des options permettant à la personne qui en est équipée d'avoir encore une apparence humaine. Les remplacements apparents sont constitués de froides parties métalliques, de blocs à induction, de pistons visibles et de muscles en myomère.

Les attributs des membres sont variables, mais les réserves de dés sont toujours constituées en se basant sur le plus faible, à moins que le test ne concerne que le membre cybernétique (à la discrétion du MJ). Différentes améliorations, qui peuvent être achetées avec les membres, permettent d'utiliser certaines compétences avec un attribut augmenté.

Les membres basiques sont installés avec une Force et une Agilité de 2 et utilisent les valeurs normales des autres attributs du personnage. Chaque membre cybernétique complet ajoute une case au moniteur de dommages physiques d'un personnage.

CRÂNE

Le crâne remplace les os et les muscles de la tête, du visage et du cou. Avoir un crâne cybernétique implique que vous êtes doté d'une cybermâchoire capable d'une puissante morsure.

TORSE

Le torse remplace les os et les muscles de la partie du corps située sous le cou jusqu'aux parties génitales. Avec un torse apparent les organes d'excrétion sont conservés, mais vous perdez vos parties génitales. Les organes internes ne sont pas remplacés, mais ils sont protégés dans des compartiments individuels. Un torse synthétique est conçu pour être le plus proche possible d'un véritable torse. Certains évitent les torses avec une musculature apparente et sculptée pour opter pour une ligne plus fine et dynamique ; d'autres préfèrent les corps moyens qui leur permettent de se fondre à la masse.

BRAS

La version basique remplace l'intégralité du membre à partir de l'épaule, mais on peut aussi opter pour un remplacement partiel de l'avant-bras ou de la main. Un remplacement partiel doit avoir des Attributs égaux ou supérieurs à ceux du reste du membre.

JAMBES

La version basique remplace l'intégralité du membre à partir de la hanche, mais on peut aussi opter pour un remplacement partiel de la partie inférieure de la jambe ou du pied. Un remplacement partiel doit avoir des Attributs égaux ou supérieurs à ceux du reste du membre.

ACCESSOIRES POUR MEMBRES CYBERNÉTIQUES

Un membre cybernétique basique est parfaitement fonctionnel, mais c'est quand vous le dotez de toutes sortes de modifications et d'équipements qu'il devient vraiment utile et puissant. Voici quelques options que vous pouvez choisir pour ces membres.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT

Les membres cybernétiques peuvent être utilisés pour augmenter l'Agilité, l'Armure ou la Force de l'utilisateur. L'augmentation maximale de 4 points doit être respectée aussi n'achetez pas une augmentation d'attribut qui vous ferait franchir cette limite, ce serait un gâchis d'argent.

Le bonus d'Armure augmente en permanence votre Score Défensif ; c'est une augmentation de votre protection globale ce qui est défini par votre Score Défensif. On ne bénéficie des bonus de Force et d'Agilité que si le membre est utilisé d'une manière ou d'une autre. Par exemple, si un bras cybernétique augmente la Force de l'utilisateur, ce bonus s'applique aux dommages pour une attaque de mêlée avec ce bras, mais pas pour un coup de pied. Si on peut raisonnablement estimer qu'une activité utilise l'ensemble du corps (par exemple, sprinter, escalader, nager) alors le bonus du cybermembre ne s'applique pas.

Les augmentations d'attribut ne coûtent pas de capacité tant que l'attribut du membre ne dépasse pas l'indice naturel au moment de l'installation, car la taille du membre est proportionnelle au gabarit du personnage. Chaque point d'indice au-delà de l'attribut naturel coûte 2 points de capacité.

Notez qu'un bonus de Force ou d'Agilité n'a aucun effet s'il est inclus dans un crâne cybernétique.

COMPARTIMENT DE CONTREBANDE

Cet accessoire fonctionne de la même manière que le compartiment de contrebande, p. 294.

ÉTUI IMPLANTÉ

Cet accessoire fonctionne de la même manière que l'étui de bras dissimulé, p. 269.

GYROSTABILISATEUR

Cet accessoire fonctionne de la même manière que le gyrostabilisateur pour les armes, p. 269.

HOLSTER

Il accueille une arme pas pour la dissimuler, mais par commodité. Le holster doit avoir une taille appropriée à celle du membre.

VÉRINS HYDRAULIQUES

Pour qu'il fonctionne correctement, ce dispositif doit être implanté dans chaque jambe et chaque vérin doit avoir le même indice. L'utilisateur ajoute l'indice des vérins à son Agilité et 10 fois cet indice à sa taille (en centimètres) pour tout ce qui concerne les sauts (voir Saut, p. 100). L'indice maximum des vérins hydrauliques est 4.

COÛT ET CAPACITÉ DES MEMBRES CYBERNÉTIQUES

MEMBRE	ESSENCE	DISPO.	SYNTHÉTIQUE, COÛT (CAPACITÉ)	APPARENT, COÛT (CAPACITÉ)
Crâne	0,75	5	15 000 ¥ (2)	10 000 ¥ (4)
Torse	1,5	4	25 000 ¥ (5)	20 000 ¥ (10)
Bras	1	4	20 000 ¥ (8)	15 000 ¥ (15)
Avant-bras	0,45	3	12 000 ¥ (5)	10 000 ¥ (10)
Main	0,25	3	6 000 ¥ (2)	5 000 ¥ (4)
Jambe	1	4	20 000 ¥ (10)	15 000 ¥ (20)
Mollet	0,45	4	12 000 ¥ (6)	10 000 ¥ (12)
Pied	0,25	4	6 000 ¥ (2)	5 000 ¥ (4)

ACCESSOIRES POUR MEMBRES CYBERNÉTIQUES

ACCESSOIRE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Augmentation d'attribut	[0]/[2/Indice]*	Indice	Indice × 5 000 ¥
Augmentation d'armure	[Indice]	Indice (L)	Indice × 5 000 ¥
Gyrostabilisateur	[8]	5 (I)	6 000 ¥
Étui implanté	[3]	5 (L)	3 000 ¥
Holster	[5]	4	2 000 ¥
Vérins hydrauliques (indice 1-4)	[Indice]	4	Indice × 2 500 ¥
Compartiment de contrebande	[5]	2	6 000 ¥

*0 jusqu'à l'attribut naturel, 2 par point d'indice au-delà.

ARMES CYBERNÉTIQUES

Des armes peuvent être implantées dans des membres cybernétiques, avec un coût en points de Capacité, ou directement dans la chair, avec un coût en Essence. La plupart de ces dispositifs acceptent différentes classes d'armes. Dans ce cas, le coût ne concerne que l'implant et l'arme à feu doit être achetée séparément. Tous les types de pistolets augmentent leur indice de Dissimulation de 2 points quand ils sont implantés ; il n'y a aucune modification pour les armes plus volumineuses puisqu'elles sont assez apparentes même implantées. Les fusils et les fusils de précision ne peuvent être implantés. Toutes les armes implantées peuvent être préparées avec une action mineure Dégainer rapidement.

Les seuls accessoires ou modifications dont peuvent être dotées les armes à feu implantées sont les visées laser et les silencieux. Elles peuvent en revanche bénéficier de toutes les améliorations internes, smartgun inclus.

ARMES SPÉCIALISÉES

CYBERMÂCHOIRE

Cette mâchoire vous dote d'une puissante morsure pour les combats très rapprochés.

RENFORT

Grâce à ce procédé, la peau/le membre est renforcé pour infliger plus de dommages en combat à mains nues. L'utilisateur bénéficie des mêmes effets qu'un coup de poing américain (p. 259-260).

ÉLECTRO-MEMBRE

Des électrodes sont disposées sur le membre à des endroits stratégiques pour de puissantes attaques électriques comme celles d'un taser. Ce dispositif est généralement utilisé sur les mains, mais certains combattants préfèrent utiliser leurs pieds et même leur tête si l'on en croit certaines rumeurs.

LAME DE POING

Disponible en modèle standard et rétractable, une lame de poing est une simple lame implantée sur le côté à l'opposé du pouce. Quand elle est rétractée son seuil de Dissimulation est de 8.

GRIFFES

Les griffes sont implantées sous les ongles ou les remplacent. Comme pour les lames de poing, le modèle rétractable a un seuil de Dissimulation de 8.

ÉPERONS

Ce sont des pointes sur le poignet ou sur les phalanges pour infliger une attaque perforante en donnant un coup de poing ou une gifle. Le modèle rétractable a un seuil de Dissimulation de 8.

ARMES CYBERNÉTIQUES

ARME	ESSENCE	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Cybermâchoire	0,1	-	2	1 500 ¥
Renfort	0,1	[1]	2	2 500 ¥
Électro-membre	0,25	[1]	3	5 000 ¥
Lame de poing	0,15	[1]	4 (I)	2 000 ¥
Lame de poing rétractable	0,25	[2]	4 (I)	2 500 ¥
Griffes	0,15	[1]	3 (I)	1 000 ¥
Griffes rétractables	0,25	[2]	3 (I)	1 250 ¥
Éperons	0,15	[1]	4 (I)	3 000 ¥
Éperons rétractables	0,25	[3]	4 (I)	5 000 ¥
Pistolet de poche	0,1	[2]	3 (L)	2 000 ¥
Pistolet léger	0,25	[4]	3 (L)	3 000 ¥
Pistolet automatique	0,5	[6]	4 (L)	3 500 ¥
Pistolet lourd	0,5	[6]	4 (L)	4 300 ¥
Mitraillette	1	[8]	5 (L)	4 800 ¥
Shotgun	1,25	[10]	5 (L)	8 500 ¥
Lance-grenades	1,5	[15]	6 (I)	24 000 ¥
Port pour chargeur externe	0,1	[1]	1	1 000 ¥
Visée laser	0,1	[1]	1	1 000 ¥
Silencieux	0,1	[2]	4 (I)	1 000 ¥

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES IMPLANTÉES

ARME	TYPE	VD	SCORES OFFENSIFS
Renfort	Combat à mains nues	3P	6+FOR/–/–/–/–
Électro-membre	Combat à mains nues	4E(e)	5+FOR/–/–/–/–
Lame de poing	Armes tranchantes	3P	6+FOR/–/–/–/–
Griffes	Armes tranchantes	2P	6+FOR/–/–/–/–
Éperons	Armes tranchantes	3P	7+FOR/–/–/–/–
Cybermâchoire	Combat à mains nues	5P	2+FOR/–/–/–/–

BIOWARE

Le bioware est entièrement organique, mais il est supérieur à vos organes. Sa nature organique réduit le coût en Essence, mais leur temps de croissance augmente son coût.

ARTICULATIONS AMÉLIORÉES

Une série d'interventions, telles que la pose d'un revêtement à la surface des articulations, leur relubrification et l'allongement des tendons et des ligaments, permet un fonctionnement plus fluide des muscles et des articulations. Les articulations améliorées octroient un bonus de +1 en Agilité et une remise d'Atout de 1 pour les tests effectués pour se déplacer dans des espaces étroits ou confinés.

AUGMENTATION DE DENSITÉ OSSEUSE

La structure moléculaire de vos os est modifiée pour en accroître la densité et la force élastique. Les ligaments sont renforcés et la plus grande densité osseuse augmente votre poids de 15 %. Vous ajoutez l'indice du bioware à votre réserve de dés pour résister aux dommages. Vos dommages à mains nues deviennent physiques, leur Valeur de Dommages et Score Offensif sont aussi augmentés, tel qu'indiqué dans la table. L'augmentation de densité osseuse n'est pas compatible avec les autres augmentations des os, y compris l'ossature renforcée.

INDICES DE DENSITÉ OSSEUSE

INDICE	VD	SO
1	3P	+1
2	3P	+2
3	4P	+2
4	4P	+3

EXTRACTEUR DE TOXINES

Cet amas de cellules spécialement cultivées implanté dans votre foie en améliore les capacités de filtrage. L'extracteur de toxines soustrait son indice du seuil de tous les tests de résistance aux toxines (voir Toxines et Drogues, p. 125).

FILTRE TRACHÉAL

Implanté en haut de la trachée, cet organe peut absorber les impuretés de l'air et les empêcher d'atteindre vos poumons. Le filtre ajoute son indice en tant que bonus à la réserve de dés à vos tests de résistance aux toxines contre les toxines avec un vecteur Inhalation (voir Toxines et drogues, p. 125).

GLANDE SUPRATHYROÏDIENNE

Placée au-dessus de votre thyroïde, la glande suprathyroïdienne remplace les fonctions métaboliques de cet organe. Le métabolisme amélioré produit plus d'énergie et vous surcharge. Afin d'alimenter votre métabolisme, vous devez manger deux fois plus qu'une personne normale. Vous gagnez un bonus de +1 en Agilité, en Constitution, en Réaction et en Force, mais le coût de votre style de vie est augmenté de 25 %.

ORTHODERME

Ce maillage de fibres biologiques intégrées à la peau fournit l'équivalent d'une armure personnelle quasiment indiscernable d'une peau normale. L'orthoderme octroie un bonus à votre Score Défensif égal à son indice. Ce bioware ne peut pas être combiné avec d'autres augmentations de la peau, y compris l'armure dermique.

PHÉROMONES OPTIMISÉES

Ces phéromones sont spécifiquement adaptées pour subtilement influencer autrui et peuvent être libérées à volonté. Les phéromones optimisées augmentent votre Charisme de leur indice pour les tests d'Escroquerie et d'Influence, mais uniquement si la personne contre laquelle vous les utilisez est suffisamment proche. Si elle ne peut pas vous sentir, les phéromones n'ont aucun effet. Les phéromones optimisées n'ont aucun effet sur les capacités et tests liés à la Magie.

POCHE CORPORELLE

Ce rabat de peau peut être situé n'importe où sur votre corps. Cette couche de chair sans nerfs cachée par le rabat est idéale pour dissimuler de petits objets ; c'est la version bioware du compartiment de contrebande (p. 294). Le rabat a un seuil de Dissimulation de 10. Ranger ou sortir un objet de la poche nécessite une action majeure.

POMPE À ADRÉNALINE

Cette glande améliorée est implantée dans le bas de l'abdomen et est connectée aux deux glandes surrénales. Au repos, la pompe est un simple réservoir d'adrénaline. Une fois activée, une petite poche se contracte, envoyant une décharge d'adrénaline concentrée dans l'organisme. Un stress physique ou émotionnel peut activer la pompe si vous ratez un test de Sang-froid (p. 106) ; sinon, vous l'activez avec une action mineure. Tant que la pompe est active, vous ignorez les modificateurs de blessures, vous ne perdez pas connaissance si votre Moniteur de dommages étourdissants est rempli, vous ne pouvez pas vous reposer et l'indice de la pompe est ajouté à vos attributs Force, Agilité, Réaction et Volonté. La pompe fonctionne pendant (indice × 1D6) rounds de combat et il n'est pas possible de la désactiver plus tôt. Une fois ce temps écoulé, vous vous écroulez et vous subissez des dommages étourdissants égaux à la moitié du nombre de rounds de combat pendant lesquels la pompe est restée active (auxquels vous résistez avec votre Constitution non augmentée). Quand les effets prennent fin, vos attributs retrouvent leur valeur normale, vous subissez de nouveau les modificateurs de blessures et vous pouvez perdre connaissance à cause de ces dommages. Il faut une heure à la pompe pour reconstituer sa réserve. Elle ne peut pas être activée pendant ce temps.

PRODUCTEURS DE PLAQUETTES

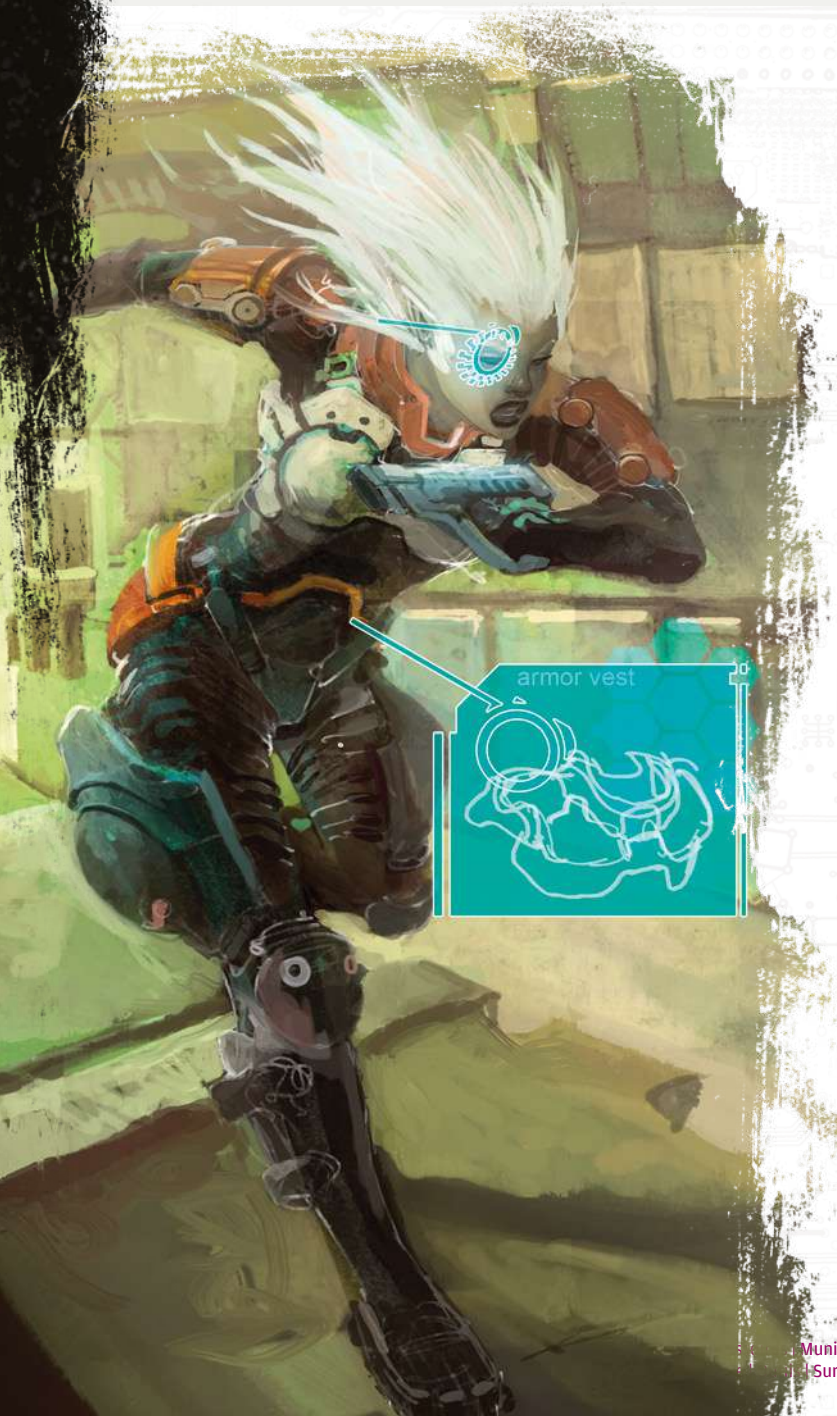
Les producteurs de plaquettes augmentent la capacité du corps à encaisser les dommages physiques en accélérant la production de plaquettes et leur concentration dans le sang, ce qui vous permet d'arrêter plus rapidement les hémorragies. À chaque fois que vous devriez subir au moins deux cases de dommages physiques, ceux-ci sont réduits d'une case.

RENFORCEMENT MUSCULAIRE

Ce traitement spécial de tissage biologique renforce les tissus musculaires existants plutôt que de les remplacer par des muscles cultivés en cuve. Des câbles musculaires spécialement développés sont tressés avec les fibres

BIOWARE

IMPLANT	INDICE	ESSENCE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Articulations améliorées	n/a	0,2	4	30 000 ¥
Augmentation de densité osseuse	1-4	Indice × 0,3	4 (L)	Indice × 5 000 ¥
Extracteur de toxines	1-6	Indice × 0,2	4	Indice × 4 800 ¥
Filtre trachéal	1-6	Indice × 0,1	4	Indice × 4 500 ¥
Glande suprathyroïdienne	n/a	0,7	5 (L)	140 000 ¥
Orthoderme	1-4	Indice × 0,25	4 (L)	Indice × 6 000 ¥
Phéromones optimisées	1-4	Indice × 0,2	4 (L)	Indice × 31 000 ¥
Poche corporelle	n/a	0,1	4	12 000 ¥
Pompe à adrénaline	1-3	Indice × 0,75	5 (I)	Indice × 55 000 ¥
Producteurs de plaquettes	n/a	0,2	4	17 000 ¥
Renforcement musculaire	1-4	Indice × 0,2	4 (L)	Indice × 31 000 ¥
Symbiotes	1-4	Indice × 0,2	4	Indice × 3 500 ¥
Synthécarde	1-3	Indice × 0,1	3	Indice × 30 000 ¥
Tonifiant musculaire	1-4	Indice × 0,2	4 (L)	Indice × 32 000 ¥
Yeux de chat	n/a	0,1	3	4 000 ¥



musculaires, ce qui augmente la masse musculaire, la force brute et la corpulence de la personne. Le renforcement musculaire ajoute son indice à votre Force. Ce bioware est incompatible avec les autres augmentations qui augmentent la Force, y compris le cyberware substituts musculaires.

SYMBIOTES

Ces micro-organismes personnalisés sont introduits dans votre système sanguin et augmentent grandement votre capacité de guérison. Les symbiotes ajoutent leur indice en tant que modificateur à votre réserve de dés pour les tests de guérison (physiques et étourdissants). Cependant, les symbiotes ont des besoins alimentaires particuliers pour rester en vie. Vous devez débourser (indice × 200) nuyens par mois pour leur nourriture, mais ce coût est inclus si vous avez un style de vie au moins Élevé. S'ils ne sont pas nourris, ils meurent en un mois.

SYNTHÉCARDE

Ce myocarde artificiellement amélioré rend les fonctions cardiovasculaires plus efficaces, et accroît l'oxygénation du sang. Le synthécarde ajoute son indice en tant que bonus à la réserve de dés pour vos tests d'Athlétisme pour courir, nager et escalader.

TONIFIANT MUSCULAIRE

Ce traitement augmente l'élasticité et la tension des fibres musculaires, ce qui affine la silhouette. Le tonifiant musculaire ajoute son indice à votre Agilité. Ce bioware est incompatible avec les autres augmentations qui augmentent l'Agilité, y compris le cyberware substituts musculaires et le bioware articulations améliorées.

YEUX DE CHAT

Ces implants transgéniques cultivés en cuve sont littéralement des yeux de chat avec un profil ADN et des connexions occipitales modifiés. La structure des yeux de chat amplifie la lumière et améliore la vision de nuit, fournissant une vision nocturne (p. 76). Les yeux de chat sont fendus et réfléchissants, comme ceux d'un chat. Ce bioware n'est évidemment pas compatible avec des yeux cybernétiques, mais on peut y adjoindre des améliorations visuelles.

BIOWARE DE CULTURE

Ce ne sont pas de simples implants de bioware, ils ont été conçus spécifiquement pour vous, pour correspondre à votre profil génétique et corporel. Ils ne sont pas donnés, en revanche...

AMÉLIORATION MNÉMONIQUE

Cette excroissance de matière grise fortement concentrée est greffée aux centres mémoriels, améliorant les mémoires à court et long terme. L'amélioration mnémonique ajoute son indice en tant que bonus à la réserve de dés pour vos tests de connaissances, de langues et ceux en rapport avec votre mémoire.

AMPLIFICATEUR CÉRÉBRAL

Les circonvolutions du cerveau sont améliorées et des tissus nerveux supplémentaires sont ajoutés pour améliorer les fonctions cérébrales. L'amplificateur cérébral ajoute son indice à votre attribut Logique.

AMPLIFICATEUR SYNAPTIQUE

Les cellules nerveuses de la moelle épinière sont élargies et dupliquées, ce qui augmente le flux nerveux. Il en résulte un temps de réaction bien plus court. Le booster vous octroie un bonus de +1 en Réaction (ainsi que les ajustements liés au Score d'Initiative), un dé d'initiative supplémentaire (et donc 1 action mineure de plus) par point d'indice. Le booster synaptique ne peut être combiné avec aucune autre forme d'amélioration de la Réaction ou de l'Initiative. Contrairement aux autres améliorations, elle ne peut être désactivée et son utilisateur est donc toujours dans un univers où tout se déroule lentement.

COMPENSATEUR DE DOMMAGES

Le compensateur de dommages est une sorte de court-circuit des connexions nerveuses qui informent le cerveau de la douleur. Pour déterminer les modificateurs de blessures, vous ignorez un nombre de cases de dommages (physiques, étourdissantes ou une combinaison des deux) égal à son indice.

FILTRE ANTALGIQUE

Cet amas de tissus nerveux spécialisés est conçu pour filtrer les stimuli sensoriels. Si le filtre antalgique est actif, il permet d'ignorer tous les modificateurs de blessures et même de rester conscient une fois votre Moniteur de dommages étourdissants rempli. Vous ne ressentez aucune douleur ; vous êtes totalement inconscient des dommages que vous avez subis à moins de vous examiner (action **Observer attentivement**) ou d'être informé par un biomoniteur (p. 289). Quand le filtre antalgique fonctionne, votre Volonté est augmentée de 1 point et votre Intuition est réduite de 1 point. De plus, le seuil de tous les tests de Perception tactile que vous effectuez est augmenté de 1.

FIXATEUR DE RÉFLEXES

Ce bioware utilise des tissus nerveux supplémentaires connectés à des régions précises de votre corps pour augmenter votre mémoire musculaire. Le fixateur de réflexes augmente de 1 point l'indice d'une compétence liée à un attribut physique. Plusieurs fixateurs peuvent être implantés pour des compétences différentes, mais il n'est pas possible d'en avoir plusieurs pour la même compétence.

RÉGULATEUR DE SOMMEIL

Le régulateur de sommeil est une modification de l'hypothalamus, qui permet de plus longues périodes d'éveil, un avantage incroyable, quel que soit sa profession, pas uniquement pour les shadowrunners. Vous avez besoin de moins de sommeil chaque jour et votre sommeil est plus profond et reposant (et il est plus difficile de vous réveiller). Le régulateur de sommeil permet de ne dormir que trois heures par nuit et de rester éveillé deux fois plus longtemps avant de subir l'état Fatigué (p. 56). Les heures de repos nécessaires pour guérir ne sont pas affectées.

BIOWARE DE CULTURE

IMPLANT	INDICE	ESSENCE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Amélioration mnémonique	1-3	Indice × 0,1	5	Indice × 9 000 ¥
Amplificateur cérébral	1-3	Indice × 0,2	5	Indice × 31 500 ¥
Amplificateur synaptique	1-3	Indice × 0,5	5 (L)	Indice × 95 000 ¥
Compensateur de dommages	1-12	Indice × 0,1	5 (L)	Indice × 2 000 ¥
Filtre antalgique	n/a	0,3	5 (I)	48 000 ¥
Fixateur de réflexes (Compétence)	n/a	0,1	5	14 000 ¥
Régulateur de sommeil	n/a	0,1	5	12 000 ¥

ÉQUIPEMENTS MAGIQUES

FOCUS

Voir p. 157 pour plus d'informations sur les focus et leur utilisation.

FOCUS D'ARME

Ce sont des armes enchantées tellement en harmonie avec leur propriétaire qu'elles sont comme une extension de leur art du combat. Elles amplifient les capacités martiales et octroient la capacité d'ignorer une partie des protections du royaume des esprits. Un focus d'arme est considéré comme une arme magique.

FOCUS D'ENCHANTEMENT

Utilisés pour la création de focus et de préparations alchimiques.

FOCUS D'ESPRIT

Ils sont utilisés pour amplifier son pouvoir quand on traite avec les esprits. Un focus différent doit être acheté pour chaque catégorie d'esprit (Air, Feu, Aînés, etc.)

FOCUS MÉTAMAGIQUE

Utilisé pour amplifier diverses capacités métamagiques ; un focus différent doit être utilisé pour chaque talent métamagique.

FOCUS DE POUVOIR

Sorte de déchirure entre l'espace astral et le monde physique, ce focus permet au lanceur de canaliser une plus grande quantité de mana et d'augmenter son potentiel magique.

FOCUS DE QI

Ces focus, souvent des tatouages, servent à amplifier les capacités des adeptes.

FOCUS DE SORT

Les focus de sorts sont classés en différentes catégories : contresort, lancement de sorts, magie rituelle et maintien. Leurs fonctions sont décrites p. 158. Un focus différent doit être acheté pour chaque catégorie de sort (Combat, Soins, Illusion, etc.) et chaque focus ne fonctionne que pour sa sous-catégorie ; il n'existe aucun focus de sort marchant pour différentes catégories.

FORMULES

Les formules sont utilisées pour apprendre des sorts, des préparations alchimiques et pour créer des focus. Chaque sort et chaque focus a sa propre formule qui doit être achetée séparément. Les coûts sont classés par catégorie.

MATÉRIAUX POUR LOGE MAGIQUE

Utilisé pour créer une loge chamanique ou un cercle hermétique, cet équipement est vendu dans un sac qui contient tous les composants. Une fois qu'ils ont servi, certains équipements sont réutilisables. Pour réutiliser ces équipements, il faut un nombre d'heures égal à l'indice du cercle ou de la loge pour le démontage ; le coût d'achat de matériaux sera alors réduit de moitié.

RÉACTIFS

Ces poudres sont utilisées pour réduire la difficulté inhérente à l'utilisation de la magie dans le Sixième Monde. Les réactifs sont vendus par drachme et perdent leur potentiel après usage.

ARTICLES MAGIQUES

FOCUS	COÛT DU LIEN (EN KARMA)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Focus d'enchantement	Puissance × 3	(Puissance) L	Puissance × 5 000 ¥
Focus métamagique	Puissance × 3	(Puissance) L	Puissance × 9 000 ¥
Focus de pouvoir	Puissance × 6	(Puissance + 3) L	Puissance × 18 000 ¥
Focus de qi	Puissance × 2	(Puissance) L	Puissance × 3 000 ¥
Focus de sort	Puissance × 2	(Puissance) L	Puissance × 4 000 ¥
Focus d'esprit	Puissance × 2	(Puissance) L	Puissance × 4 000 ¥
Focus d'arme	Puissance × 3	(Puissance + 3) L	Puissance × 7 000 ¥

FORMULES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Formule de focus	Comme le focus	Coût du focus × 0,25
Formule de rituel	3L	1 000 ¥
Formule de sort		
Combat	3L	2 000 ¥
Détection	2L	500 ¥
Santé	2L	500 ¥
Illusion	3L	1 000 ¥
Manipulation	3L	1 500 ¥

AUTRES ARTICLES MAGIQUES	DISPONIBILITÉ	COÛT
Matériaux pour loge magique	(Puissance) L	Puissance × 500 ¥
Réactifs, par drachme	2	50 ¥

VÉHICULES ET DRONES

Vous ne trouverez pas ici tous les véhicules et drones de *Shadowrun*, juste quelques exemples. N'hésitez pas à modifier les noms des modèles en fonction de votre histoire ou de votre fidélité à une marque !

MODIFICATIONS DE VÉHICULES

ÉQUIPEMENT	DISPO.	COÛT
Module d'interface pour rigger	2	1 000 ¥
Monture d'arme standard	4 (I)	2 500 ¥
Monture d'arme renforcée	6 (I)	5 000 ¥
Mode manuel	+1	+500 ¥

MONTURES D'ARME

Les véhicules peuvent être équipés d'un nombre de montures d'arme égal à leur Résistance non augmentée /3 (arrondir à l'inférieur). Les montures d'arme standards peuvent être équipées d'un fusil d'assaut ou d'une arme plus petite avec 250 munitions. Les montures d'arme renforcées valent deux montures d'arme et on peut y installer n'importe quelle arme avec 500 munitions en bande ou un maximum de (Résistance) roquettes/missiles. Toutes les montures d'arme sont utilisées à distance et ont un arc de tir de 90° (horizontal et vertical). En payant un coût supplémentaire, on peut ajouter un système pour les utiliser manuellement, mais uniquement pour des véhicules, pas des drones.

MODULE D'INTERFACE POUR RIGGER

Tout véhicule dans *Shadowrun* est livré avec un GridGuide et un système de conduite autonome. Même les motos. Le module d'interface pour rigger est ce qui permet à un rigger de plonger et de ne faire plus qu'un avec le véhicule. Ses mains et ses pieds deviennent des roues, des ailes ou des rotors ; sa vue, son ouïe, son toucher et son goût ne sont plus que des senseurs et à la place du cœur, il a désormais un moteur rugissant. Tous les drones sont livrés avec un module d'interface pour rigger, mais pour les véhicules, il doit être installé sauf indication du contraire dans leur description. Sans module d'interface pour rigger, un rigger peut contrôler tous les véhicules à partir de son fauteuil de capitaine, mais ne peut pas réellement les ressentir.

MOTOS

DODGE SCOOT

C'est exactement ce à quoi vous pouvez vous attendre avec un scooter. Il est compact, économe en carburant et très abordable ; ce n'est pas un véhicule pour des shadowrunners à moins qu'ils tentent de passer inaperçus ou de se faire attaquer par un go-gang.

HARLEY-DAVIDSON SCORPION

Robuste, massive et avec une apparence intimidante. C'est une grosse moto de route classique, chromée, dotée d'un peu de blindage et particulièrement impressionnante. Généralement utilisée dans les rues par les go-gangers, la Scorpion est assez appréciée par le reste de la population grâce à la réputation d'Harley-Davidson.

SUZUKI MIRAGE

La Mirage est conçue pour la vitesse. Moto de course que la plupart des utilisateurs hésitent à pousser à fond, la Mirage est très populaire auprès des go-gangers et autres amateurs de vitesse.

YAMAHA GROWLER

Apprécié auprès de ceux qui cherchent des sensations fortes, qui parcourent les régions sauvages ou qui transportent de petites quantités de drogues, ce modèle est devenu très populaire depuis qu'il a été utilisé par Sherman Kane dans *Blood Hunters*.

MOTOS

MOTOS	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Dodge Scoot	5/7	4	10	80	2	0	1	0	2	2	3 000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	3/5	16	30	200	7	6	1	1	2	2	14 000 ¥
Suzuki Mirage	2/6	29	30	260	4	2	1	1	1	2	12 000 ¥
Yamaha Growler	3/3	15	20	180	6	4	1	1	2	2	8 000 ¥

VOITURES

CHRYSLER-NISSAN JACKRABBIT

Cette petite citadine électrique est omniprésente. Construit depuis des décennies sans grandes différences esthétiques, la popularité et l'anonymat garanti par ce véhicule en font un modèle de choix pour les runners en planque ou en filature. Il faut juste éviter de l'utiliser pour une poursuite.

EUROCAR WESTWIND X80

Un modèle alliant la vitesse et l'opulence. Westwind est synonyme de voiture de luxe depuis les années 50. Mais la concurrence n'est pas en reste dans ce domaine, d'où la production du nouveau modèle X80 qui repousse les limites de la performance et de la légalité pour une citadine.

FORD AMERICAR

De nouveau sur le marché, cette berline quatre portes demeure tout aussi ennuyeuse qu'elle l'était avant. Bien décidée à reprendre sa place perdue au profit de la Mercury Comet, la Ford Americar a vu son prix fortement baisser et profite des nombreux coûteux rappels de modèles de sa principale concurrente. Rien de spécial à signaler hormis qu'elle vous permettra d'aller d'un point A à un point B sans susciter la curiosité de quiconque (à moins d'embarquer une paire de trolls et de faire racler son bas de caisse sur chaque ralentisseur).

HONDA SPIRIT

Cette voiture électrique à trois roues n'a que deux places à peine assez grandes pour des humains et encore moins pour des métatypes plus robustes. Sa grande force est son prix et bien qu'elle n'ait pas les capacités d'une Jackrabbit, on la trouve un peu partout.

HYUNDAI SHIN-HYUNG

Si vous voulez des options, cette berline est pour vous. Elle est construite autour d'un moteur assez puissant et les adeptes du tuning se sont jetés dessus comme un barghest sur un os de piasme. Avec des moyens, on peut augmenter ses performances et lui donner un aspect plus clinquant. Ces caractéristiques l'ont rendue populaire auprès des factions criminelles asiatiques, mais aussi auprès des riches gamins corporatistes qui veulent jouer les durs dans les rues.

MITSUBISHI NIGHTSKY

C'est la limousine blindée utilisée par les cadres corporatistes, les stars des médias et les M. Johnson qui veulent vous faire comprendre que vous n'appartenez pas au même monde. Élégante, aux formes épurées et ne lésinant pas sur la performance, la Nightsky est une cible dangereuse et un moyen de transport décadent.

SAEDER-KRUPP-BENTLEY CONCORDAT

La SK-Bentley Concordat est le genre de voiture que les simstars et les rappeurs orxploitation conduisent après l'avoir redécorée de manière extrêmement tape-à-l'œil. Pour le reste, ses couleurs sont classiques bien que, dernièrement, le noir mat soit très populaire auprès des jeunes cadres. Cette berline est la voiture de rêve des jeunes corporatistes qui visent le poste de PDG de leur père ou qui souhaitent devenir le prochain Krime.

VOITURES

VOITURES	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Chrysler-Nissan Jackrabbit	3/5	20	15	160	8	4	2	1	3	2	11 000 ¥
Honda Spirit	4/5	15	20	150	10	3	1	1	2	2	13 000 ¥
Eurocar Westwind X80	2/6	24	30	250	6	1	4	3	2	3	115 000 ¥
Hyundai Shin-Hyung	3/5	12	25	200	7	1	1	1	3	2	20 000 ¥
Ford Americar	4/5	9	20	160	11	4	1	2	4	2	16 000 ¥
Saeder-Krupp-Bentley Concordat	3/5	18	30	180	14	8	3	3	4	3	65 000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4/6	10	10	160	18	10	3	4	8	3	259 000 ¥

FOURGONS ET CAMIONS

ARES ROADMASTER

C'est un véhicule de transport longue distance conçu comme un char d'assaut. Le Roadmaster est utilisé dans les régions du monde avec de grands espaces qui regorgent souvent de go-gangs et de chasseurs nomades. Il est lourdement blindé et on peut facilement y installer deux tourelles contrôlées à distance. En milieu urbain, il porte souvent les sigles des sociétés de sécurité qui les utilisent pour transporter des biens précieux, qu'il s'agisse d'individus ou de marchandises.

GMC BULLDOG STEP-VAN

Le Bulldog est omniprésent. Comptant parmi les fourgons de livraison les plus vendus au monde, grâce à son blindage intégré, ce modèle est plébiscité par les runners qui apprécient la protection et l'anonymat garantis par ce véhicule extrêmement commun. Il offre un vaste espace pour embarquer des équipements, des drones, des paquets ou quelques trolls. Il suffit de le repeindre correctement pour qu'il puisse se fondre dans n'importe quel milieu.

RANGE ROVER MODEL 2080

Bien que son prix en fasse un modèle de luxe pour la plupart des gens, personne ne peut nier les qualités du modèle 2080 en termes d'aménagements et d'options. Bien qu'il soit généralement utilisé dans des ensembles résidentiels clos, il est parfaitement capable de circuler hors route. En raison de sa taille, de ses aménagements et de sa discrétion dans les quartiers luxueux, plusieurs sociétés de sécurité l'utilisent depuis quelque temps, ce qui signifie qu'on peut trouver de nombreux modèles sur le marché de l'occasion si cela ne vous dérange pas de nettoyer quelques taches de sang et de réparer quelques impacts de balles. Et que font donc les runners ?

TOYOTA GOPHER

La transformation du Gopher a demandé un énorme travail de design et d'améliorations. Il était l'un des camions les plus moqués du marché et est devenu l'un des meilleurs pick-ups de la fin des années 70. Désormais considéré comme *le* pick-up à posséder, le Gopher est doté de bonnes suspensions tout terrain, d'un large espace de stockage et d'une spacieuse cabine quatre portes très confortable.

MODÈLES SIMILAIRES

Vous trouverez ici des modèles similaires à ceux décrits dans le livre de base que le MJ peut utiliser pour apporter un peu de variété. Les véhicules dans la colonne de droite ont les mêmes caractéristiques que celui indiqué dans la colonne de gauche.

VÉHICULE	MODÈLES SIMILAIRES
Ares Dragon	Hughes Stallion
Ares Roadmaster	Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi
Ares Venture	Cascade Skraacha, Zhejiang, Shenying Industries Raptor
Artemis Industries Nightwing	IFMU Spatz, Suzuki Wingman
Aztechnology Sunrunner/ Nightrunner	Wuxing Red Flag, Yongkang Gala Trinity
Cessna C750	Lear-Cessna Rover
Chrysler-Nissan Jackrabbit	Opel Luna, Peugeot 112
Dodge Scoot	Hyundai Hopper, Entertainment Systems Papoose
Eurocar Westwind X80	Porsche Aguilar, Ferrari Diabolus
Federated Boeing Commuter/ Osprey X	Hughes-Aerospace Daytrader
Ford Americar	Mercury Comet, Honda Citizen
GMC Banshee	Aztechnology Lobo
GMC Bulldog Step-Van	Renault-Fiat Eurovan, Aztechnology Governor
GMC Riverine	Aztechnology Jade
Harley-Davidson Scorpion	BMW Blitzen, Gaz-Niki Titan
Honda Spirit	Wuxing Breezer, Toyota Gazelle
Hyundai Shin-Hyung	BMW 400GT, GMC Commodore
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	Renault-Fiat Fokker Tundra-9, Toyota TX13
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound	Nissan Hound
Mitsubishi Nightsky	Rolls-Royce Phaeton
Northrup Wasp	Lockheed Kestrel, Renraku Dragonfly
Proteus Lamprey	Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2
Rover Model 2080	Ares Humvee, Toyota Coaster
Samuvani-Criscraft Otter	GMC Outrider, Celebrian Nymph
SK-Bentley Concordat	GMC Cadillac Nocturne, BMW X89
Suzuki Mirage	Yamaha Rapier, Thundercloud Contrail
Toyota Gopher	Ford F-151, Wuxing Peng You 4×4
Yamaha Growler	Evo Falcon, Gaz-Niki Wolverine
YNT Delfin	Proteus Explorer, Aztechnology Jade Diver
Federated Boeing Commuter/ Osprey X	Hughes-Aerospace Daytrader

FOURGONS ET CAMIONS

FOURGONS ET CAMIONS	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Roadmaster	5/7	8	10	120	18	16	2	2	2/12	2	68 000 ¥
GMC Bulldog	5/7	10	10	140	16	12	2	3	2/10	2	35 000 ¥
Range Rover Model 2080	4/5	12	20	160	16	10	4	4	7	3	73 000 ¥
Toyota Gopher	4/4	15	15	150	12	6	1	1	4	2	25 000 ¥

BATEAUX

AZTECHNOLOGY SUNRUNNER/NIGHTRUNNER

Après avoir souffert d'une mauvaise réputation, le Nightrunner a été entièrement remanié et a bénéficié de nombreux contrats gouvernementaux dans des régions liées à Aztechnology, y compris Aztlan. Il a été rebaptisé le Sunrunner, mais il conserve son auvent étanche caractéristique et son vaste espace de stockage (pouvant accepter de nombreuses couchettes si vous voulez l'utiliser pour une croisière).

GMC RIVERINE

Un modèle doté d'un armement lourd et de nombreux détecteurs pour garantir la sécurité des voies navigables. Cet engin est ni plus ni moins qu'une canonnière, mais nombreux sont ceux qui apprécient sa coque blindée et qui dissimulent son armement pour éviter qu'on ne le confonde avec un navire des forces de l'ordre.

SAMUVANI CRISCRAFT OTTER

Ce navire de cinq mètres de long est plutôt joli, mais sans grand intérêt. Il est vendu principalement pour la navigation récréative, la pêche, les petits transports ou comme utilitaire. Modèle à coque ouverte, il ne dispose que d'une petite cabine pour se réfugier en cas de gros temps. Cependant, c'est un modèle que l'on trouve sur tous les plans d'eau et toutes les mers du monde.

SOUS-MARINS

PROTEUS LAMPREY/SEA SNAKE

Les océans ne sont plus autant mystérieux qu'avant. Avec des aquacologies et des arkoblocks sur toute la planète, les navires permettant d'y accéder sont de plus en plus répandus. Le Lamprey est un propulseur de plongée, un scooter sous-marin utilisé pour les inspections et le transport en milieu aquatique. Il peut accueillir quatre passagers avec tout leur équipement de plongée ou qui utilisent les systèmes intégrés au véhicule bien que cela double son coût (mais fournisse un total de seize heures d'oxygène pour des métahumains). Les versions militaires du Lamprey, appelées les Sea Snake, sont utilisées pour les infiltrations sous-marines par des forces spéciales telles que les Navy SEAL des UCAS ou les SAS britanniques. Chaque place assise peut être remplacée par un rack pour petit drone ou deux places peuvent être échangées pour accueillir un drone de taille moyenne. La profondeur qu'il peut atteindre avec des individus est limitée à 100 mètres, mais les modèles dotés de drones peuvent descendre jusqu'à 200 mètres en étant dirigés par câble ou par des instructions à distance. Les signaux sans fil ne peuvent atteindre de telles profondeurs.

YNT DELFIN

Ce sous-marin trois places est idéal pour le travail en milieu aquatique grâce à son large éventail d'accessoires interchangeables. En raison des nombreux contrats militaires dont bénéficie le YNT, bon nombre de ces accessoires sont de nature offensive. Qu'il soit utilisé pour des sauvetages en mer, pour patrouiller les arkoblocks ou pour des missions d'étude et de ravitaillement sur les sites d'aquacologies en construction, le Delfin dispose de tous les outils nécessaires.

BATEAUX

BATEAUX	MANIA.	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Samuvani CrisCraft Otter	4	10	15	90	6	4	2	2	6	2	25 000 ¥
Aztechnology Sunrunner/ Nightrunner	3	20	20	120	10	8	3	3	5	3	39 000 ¥
GMC Riverine	4	15	15	100	14	12	4	4	8	4	113 000 ¥

SOUS-MARINS

SOUS-MARINS	MANIA.	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Proteus Lamprey/Sea Snake	3	13	10	60	2	1	2	1	4	2/4	15 000 ¥
YNT Delfin	5	18	10	70	6	12	3	3	3	3	110 000 ¥

AVIONS À VOILURE FIXE

Comme pour les avions traditionnels, ces appareils ont besoin d'une piste pour décoller ou atterrir.

ARTEMIS INDUSTRIES NIGHTWING

Le Nightwing est une aile volante discrète se faisant passer pour un appareil de loisir pour les amateurs d'aviation. Avec son moteur électrique couvert, il ne fait pratiquement aucun bruit et a la même signature thermique qu'un grand rapace. Dans les zones rurales, il est utilisé par les jeunes gens avides de sensations fortes. Dans des environnements plus urbains, il est utilisé par les forces spéciales pour glisser dans les airs sans être détectées ou par des contrebandiers qui transportent des marchandises légères et précieuses.

CESSNA C750

Cet avion bimoteur civil est conçu pour le transport de passagers et/ou d'une cargaison légère (légale ou non). Il peut aussi être utilisé pour de la surveillance. Abordable et facile à entretenir, il est assez commun sur les aérodromes du monde entier.

MCT-SIKORSKY-BELL SEAHAWK

Sauvé au cours de l'acquisition de Sikorsky-Bell par MCT, le programme Seahawk devait finir aux ordures après les ennuis de MCT avec le Conseil Algonquin-Manitou. La firme aéronautique a découvert le projet, se l'est approprié et propose désormais un jet amphibie rapide capable de transporter six passagers ou des marchandises. Idéal pour ravitailler des sites isolés ou pour décamper au milieu de nulle part pour échapper au danger. Cet appareil est amphibie et il est livré avec un système de flottaison ce qui signifie qu'il peut atterrir et décoller sur l'eau.

HÉLICOPTÈRES

Grâce à leurs rotors, ces appareils peuvent décoller et atterrir à la verticale.

ARES DRAGON

En le refourguant année après année aux corpos, aux nations et aux particuliers, Ares a fait de ce modèle l'hélicoptère de transport le plus répandu au monde. Grâce à ses deux rotors, il est capable de convoyer un fret lourd, des équipes d'intervention Firewatch ou suffisamment de munitions pour faire hésiter un dragon.

MCT-SIKORSKY-BELL WOLFHOUND

Après qu'un sérieux problème de couplage de rotors a immobilisé au sol de manière permanente des dizaines de Nissan Hounds, MCT s'est emparé du contrat avec la marine impériale japonaise et introduit son nouvel hélicoptère dans tous les marchés dans lesquels elle est présente ; et comme MCT est une des plus grandes mégas, cela fait de nombreux marchés. Conçu pour le combat, mais suffisamment élégant pour faire se pâmer les cadres, le Wolfhound devient rapidement aussi populaire que le Black Hound au début du siècle.

NORTHRUP WASP

Cet appareil monoplace est utilisé par la police et les forces de sécurité. Rapides et très maniables, dotés d'une monture d'arme renforcée et d'un léger blindage, ces appareils sont un fléau pour les runners, surtout quand ils sont déployés en escadrille.

AVIONS À VOILURE FIXE

AVIONS À VOILURE FIXE	MANIA.	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Artemis Industries Nightwing	4	15	25	150	2	0	1	1	1	2	20 000 ¥
Cessna C750	5	20	25	250	8	2	2	1	4	2	150 000 ¥
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	5	30	50	500	12	4	2	2	8	2	300 000 ¥

HÉLICOPTÈRES

HÉLICOPTÈRES	MANIA.	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Dragon	4	10	30	260	22	10	2	3	2/16	2	360 000 ¥
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound	3	20	40	320	12	14	4	4	8	4	423 000 ¥
Northrup Wasp	3	25	30	330	10	8	3	3	2	3	93 000 ¥

ADAV ET ADAC/V

Les Aéronefs à Décollage et Atterrissage Verticaux (ADAV ou VTOL) et les Avions à Décollage et Atterrissage Court/Vertical (ADAC/V ou VSTOL) disposent d'une voilure basique qu'ils peuvent orienter pour décoller ou atterrir sur une courte distance. Les ADAV, par définition, n'ont besoin d'aucune piste tandis que les ADAC/V ont souvent besoin d'une courte rampe pour les aider à décoller.

ARES VENTURE

Le Venture est un petit VBA (véhicule de basse altitude) bon marché, mais extrêmement populaire et doté de nombreuses options de personnalisation. Utilisé par l'armée et les forces de sécurité, ainsi que par les contrebandiers qu'elles traquent, le Venture est un appareil pouvant recéler bien des surprises. Vous avez beau apercevoir sa silhouette familière, vous n'avez aucune idée de ce que dissimule son carénage. Grâce à une excellente campagne commerciale, le Venture domine le marché des VBA du tiers-monde.

FEDERATED BOEING COMMUTER/OSPREY X

Les designs de ces deux appareils ne sont pas sans évoquer ceux des anciens C-130 Hercules/AC-130 Spectre, mais avec des rôles inversés. Prenez un appareil conçu pour une mission particulière et modifiez-le entièrement pour qu'il en accomplisse une autre. Le Commuter est un appareil de transport de passagers à double propulseur et à voilure orientable utilisé pour véhiculer les cadres corporatistes. L'Osprey X est le dernier modèle d'appareils à rotors ADAV/ADAC/V qui ont fait leurs preuves dans les domaines du transport, du soutien aérien et de la reconnaissance. Fed-Boeing s'est basé sur l'Osprey et l'a modifié pour le transport d'officiers, ce qui a donné naissance au Commuter.

GMC BANSHEE

Design iconique des VBA, cet appareil fait la fierté des contrebandiers qui le possèdent. On le trouve principalement au sein des unités militaires dotées d'un important budget et dans l'arsenal de la sécurité corporatiste. Le Banshee se déplace à vitesse supersonique pour effectuer des livraisons, des missions de reconnaissance, des assauts rapides, larguer des troupes et il est capable de bien d'autres manœuvres.

MICRODRONES

GMC MICROMACHINE

DRONE À ROUES/CHENILLES

Un jouet d'enfant très sophistiqué avec un corps interchangeable et des roues de taille démesurée pour se redresser tout seul. Minuscule, anodin et amusant à utiliser pour des courses sur un circuit.

MCT GNAT

DRONE AILÉ

Minuscule et lent, mais indiscernable d'un insecte sans un microscope ou un amplificateur visuel, le Gnat est souvent utilisé dans les Zones Zéros de MCT, où de véritables essaims de ces engins dotés, sur leurs pattes, de mini patchs de narcoject/DMSO, s'abattent en masse sur leurs cibles. Ils sont vendus par paquets de 10.

SHIAWASE KANMUSHI

DRONE ARTHROPODE

À première vue ce drone à quatre pattes ressemble à un insecte. Avec ses pattes adhérentes et son poids plume, il est idéal pour pénétrer dans les complexes sécurisés. Il a cependant un problème de portée réduite pour minimiser les transmissions, mais cette faiblesse est compensée par un système Autopilote supérieur à la moyenne. Extrêmement fragile, on peut le neutraliser avec un simple doigt ou avec un démarqueur.

SIKORSKY-BELL MICROSKIMMER XXS

DRONE À ROTORS

De la taille et de la forme d'une capsule de bouteille, le Microskimmer vole grâce à des propulseurs de faible puissance. Ses cousins plus grands, le miniskimmer de la taille d'un frisbee et le skimmer de la taille d'un couvercle de poubelle, disposent d'une option intéressante qui permet aux trois appareils d'être installés dans le même emplacement pour drone occupé par le plus grand modèle.

ADAV ET ADAC/V

ADAV ET ADAC/V	MANIA.	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Venture	4	40	60	680	16	12	2	2	2/8	3	400 000 ¥
GMC Banshee	3	60	90	900	18	18	4	4	2/12	4	1 300 000 ¥
Federated Boeing Commuter	3	35	60	420	16	10	2	2	2/10	2	350 000 ¥
Osprey X	3	35	80	420	16	16	4	4	2/10	4	800 000 ¥

MICRODRONES

MICRODRONES	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
GMC Micromachine	3/6	5	5	25	0	0	1	1	–	2	450 ¥
Shiawase Kanmushi	2/3	4	5	15	0	0	3	2	–	2	900 ¥
Sikorsky-Bell Microskimmer XXS	2	6	10	35	0	0	2	1	–	2	850 ¥
MCT Gnat	3	4	10	30	0	0	2	1	–	2	800 ¥

MINIDRONES

GM-NISSAN FLIP-FLOP
DRONE À ROUES/CHENILLES

Drone à chenilles de la taille d'une voiture radio-contrôlée, les chenilles du Flip-Flop sont plus larges que son châssis, lui-même doté d'un noyau gyroscopique permettant au drone de toujours rester droit. Appareil tout terrain, il peut tout de même atteindre une certaine vitesse sur des étendues planes et droites.

HORIZON FLYING EYE
DRONE À ROTORS

Ce drone volant sphérique à peine plus gros qu'un globe oculaire utilise des tuyères propulsives omnidirectionnelles pour rester en l'air, mais il peut aussi rouler sur le sol. Généralement utilisée pour la surveillance, la version avec un flash-pak ou une grenade fumigène intégrée coûte 500 ¥ de plus. Le flash-pak peut être rechargé normalement ; la grenade fumigène détruit le drone. La grenade fumigène peut être remplacée par un autre type de grenades qui détruira également le drone si elle est utilisée.

MCT HORNET
DRONE AILÉ

Grâce à sa structure légèrement plus massive, le Hornet, de la même gamme que le vénérable Fly-Spy, peut atteindre une plus grande altitude et servir d'engin aérien de surveillance pour les runners qui veulent être discrets tout en ayant la possibilité de nuire à quelqu'un. Ayant un corps évoquant celui d'une guêpe, ce drone est doté d'un injecteur situé dans son abdomen et chargé avec une substance déplaisante (qu'on achète séparément).

SHIAWASE INU
DRONE ARTHROPODE

Un petit compagnon à quatre pattes, doté d'un pelage pour lui donner l'apparence d'un véritable chien. On peut acheter une peau plus réaliste (500 ¥) pour qu'il ressemble à un véritable chien, mais ses déplacements demeurent un peu robotiques.

DRONES DE PETITE TAILLE

AZTECHNOLOGY CRAWLER
DRONE ARTHROPODE

Si vous n'avez pas peur des insectes et des araignées, ce ne sera plus le cas après avoir vu le Crawler. Conçu pour grimper sur des escaliers, se déplacer par terre et à travers la végétation, le Crawler est un drone tout terrain de 50 centimètres de large avec un design robuste et terrifiant.

CHRYSLER-NISSAN PURSUIT V
DRONE À ROUES/CHENILLES

Le design bas, plat et lourd de ce drone à roues lui permet d'atteindre la vitesse d'une formule un, ce qui signifie que rien ne peut le distancer. On peut manœuvrer mieux que lui, oui, et déployer une plus grande puissance de feu, bien entendu, mais en ce qui concerne la vitesse pure, rien ne surpasse le Pursuit V.

CYBERSPACE DESIGNS QUADROTOR
DRONE À ROTORS

Petit quadcopter conçu pour la surveillance aérienne, il est le drone pouvant atteindre la plus haute altitude grâce aux composants légers dont il est constitué et à ses rotors au design breveté. Pour qu'il demeure suffisamment léger, la seule monture d'arme qu'il peut accepter est une arbalète à air comprimé (Arme à projectile, VD 3P, Scores Offensifs 2/10/4/2/—)

LOCKHEED OPTIC-X2
DRONE AILÉ

Avec ses ailes repliées pour le transport, ce drone fait la taille d'un cyberdeck, mais une fois qu'elles sont déployées, il a la taille d'un gros faucon. Il suffit de le lancer pour qu'il décolle et il s'agit donc d'un appareil ADAV bien qu'il ne puisse effectuer de vol stationnaire. Conçu pour la surveillance furtive, il est difficile à remarquer et à traquer ce qui en fait un drone très apprécié des shadowrunners et des compagnies de sécurité. Son design et son camouflage augmentent de 1 point le seuil de Perception de l'Optic-X2.

MINIDRONES

MINIDRONES	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
GM-Nissan Flip-Flop	2/4	8	15	50	1	0	2	1	–	2	1 000 ¥
Horizon Flying Eye	3	15	15	40	1	0	2	2	–	2	2 000 ¥
MCT Hornet	3	20	15	35	1	0	2	2	–	2	2 100 ¥
Shiawase Inu	2/3	6	8	24	1	0	2	2	–	2	1 100 ¥

DRONES DE PETITE TAILLE

DRONES DE PETITE TAILLE	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Aztechnology Crawler	3/4	8	10	30	6	2	2	2	–	2	4 500 ¥
Chrysler-Nissan Pursuit V	3/6	30	50	280	4	2	4	3	–	3	11 000 ¥
Cyberspace Designs Quadrotor	2	15	20	120	3	1	3	2	–	2	5 000 ¥
Lockheed Optic-X2	4	15	30	140	2	4	4	4	–	3	18 000 ¥

DRONES DE TAILLE MOYENNE

FEDERATED BOEING BLACKHAWK
DRONE AILÉ

Il n'est pas très esthétique, mais il remplit sa mission efficacement, une mission consistant à débarrasser de la zone d'opération toutes les menaces aériennes. Très apprécié des équipes des Desert Wars, le Blackhawk est un drone d'attaque. Son petit gabarit limite sa vitesse, mais le rend plus difficile à cibler. On utilise généralement ces drones en « packs » qui se coordonnent pour ne laisser aucune chance à leurs cibles (on considère qu'ils sont 1,5 fois plus nombreux pour déterminer les attaques de figurants et les joueurs peuvent utiliser contre cette menace les règles de combat contre les figurants, décrites p. 118).

GM-NISSAN DOBERMAN
DRONE À ROUES/CHENILLES

Ce drone chenillé patrouilleur de périmètre peut surveiller une zone efficacement de jour comme de nuit grâce à ses nombreux détecteurs. Il peut être utilisé dans des escaliers bien qu'il n'y soit pas très stable. Il est équipé d'une monture d'arme standard.

MCT-NISSAN ROTO-DRONE
DRONE À ROTORS

Cela fait si longtemps que cet appareil de MCT-Nissan donne entière satisfaction qu'il n'a pas beaucoup changé depuis sa création. Il est surmonté d'un rotor fixé sur un corps conçu pour être personnalisé et facilement reconfigurable. Un drone caméra peut être modifié en drone d'assaut en moins d'une minute. On considère que sa Résistance est supérieure de 3 points à son indice actuel pour déterminer de combien de montures d'arme ou de modifications il peut bénéficier.

NISSAN SAMURAI/ONI
DRONE ARTHROPODE

Quand on parle concept de drones, deux pattes ne valent pas mieux que quatre. Le Nissan Shogun a tout d'abord été conçu pour capitaliser sur le succès de l'Ares Duelist, mais avec un design supérieur bien qu'encore limité par son châssis d'apparence métahumaine ; mais pour les modèles Samurai et Oni, cet aspect métahumain a été mêlé à... à autre chose. Le Samurai est de catégorie moyenne tandis que l'Oni est un drone de grande taille. Quand ils sont commandés à Nissan, les deux modèles sont équipés de lames rétractables sur les bras et les talons et chaque bras est doté d'une monture d'arme standard. Chaque bras du Samurai peut être équipé d'une arme de la taille d'une mitraillette avec cinquante balles ; l'Oni peut être équipé d'un fusil avec cent balles dans chaque bras. Le gros avantage de leur design est une vitesse plus importante au détriment d'une partie de leurs capacités de combat. Ces modèles peuvent se plier pour se déplacer sur leurs quatre membres, mais dans ce cas, ils ne peuvent utiliser leurs armes.

DRONES DE TAILLE MOYENNE

DRONES DE TAILLE MOYENNE	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
GM-Nissan Doberman	3/5	10	15	100	4	6	2	3	–	2	6 500 ¥
Nissan Samurai/Oni	3/4	10	10/8	30	6/9	6/10	3	2	–	2	4 500 ¥/6 700 ¥
MCT-Nissan Roto-Drone	3	20	30	160	5	6	3	2	–	2	5 000 ¥
Federated Boeing Blackhawk	3	35	40	200	8	6	3	3	–	3	8000 ¥

DRONES DE GRANDE TAILLE

DRONES DE GRANDE TAILLE	MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.	RÉSIS.	BLINDAGE	AUTO.	SENS.	PLACES	DISPO.	COÛT
Ares Black Sky	2	25	50	300	8	10	4	4	–	5	43 000 ¥
Ares Packmule	3/4	6	5	30	8	6	2	1	–	3	10 000 ¥
Cyberspace Designs Dalmatian	3	13	20	130	6	4	3	3	–	3	10 000 ¥
Steel Lynx Combat Drone	3/5	15	15	80	12	16	4	4	–	4	25 000 ¥

DRONES DE GRANDE TAILLE

ARES BLACK SKY
DRONE AILÉ

Projet de longue date, la production du Black Sky a été lancée après avoir démontré ses capacités lors de tests durant le Confinement de Boston. Ce drone est le dernier modèle d'Ares dans le domaine des engins furtifs d'appui au sol. Capable de larguer du ravitaillement ou de faire pleuvoir l'enfer sans être détecté, le Black Sky est assuré de rejoindre l'arsenal des runners et des contrebandiers.

ARES PACKMULE
DRONE ARTHROPODES

Le Packmule est un drone de transport à quatre pattes, conçu pour les terrains difficiles et accidentés où les routes sont rares et l'espace aérien dangereux. Les équipes des forces spéciales sacrifient souvent une partie de sa capacité de transport pour un bras gyroscopique équipé d'une mitrailleuse lourde utilisable par le spécialiste en soutien de l'équipe.

CYBERSPACE DESIGNS DALMATIAN
DRONE À ROTORS

Ce drone ADAV, qui peut être replié pour avoir la taille d'une tondeuse, est un appareil de reconnaissance qu'on peut facilement transporter derrière les lignes ennemies. Il a la taille d'un deltaplane lorsqu'il est déployé et on le voit souvent planer au-dessus des zones rurales ou urbaines sous contrat avec la Lone Star ou Knight Errant puisque ces deux sociétés l'utilisent comme drone de surveillance ou de patrouille.

STEEL LYNX COMBAT DRONE
DRONES À ROUES/CHENILLES

C'est de ça que parlent les gens quand ils font référence à des « machines à tuer ». Le Steel Lynx est armé et blindé jusqu'aux dents, une véritable machine de mort se déplaçant sur le champ de bataille sur quatre roues fixées à des membres télescopiques qui lui permettent de surgir au-dessus d'un abri pour faire feu. Une fois par round, le drone peut effectuer l'action Se mettre à couvert sans dépenser d'action.

INDEX

A

Abréviations
  Caractéristiques des figurants 212
Accélération 205
Accès matriciels 175, 179
Accessoires
  d'armes 268-270
  Électroniques 276
  pour membres cybernétiques 296
Accessoires de jeu 236
Accident 206
  Pouvoir de créature 226
Accords de Reconnaissance Commerciale (ARC) 30
Acheter
  de l'équipement 256
  des succès 41
Acide
  CI 188
Acquisition 208
ACTF 176-177
Actions 44-48
  Auto 226
  d'Atout 51-52
    arracher 51
    coup assommant 51
    coût 52
    désarmement 51
    Détection étendue 133
    encouragement 51
    haranguer 52
    inspiration soudaine 52
    l'ami d'un ami 52
    Lancement de sort rapide 133
    magiques 133
    Manœuvre risquée 203
    matricielles 178
    Mets la gomme 203
    optimisation d'urgence 178
    placement parfait 52
    poignarder 52
    renverser 52
    Résistance au Drain 133
    rigging 203
    roulade tactique 52
    se mettre quelqu'un dans la poche 52
    tirer depuis un couvert 52
    viser les organes vitaux 52
  Effectuer une préparation 152
  étendues
    Recherche matricielle 185
    Sonder l'accès 186
  liste 45
  magiques, liste 45, 131
  majeures 48
    Assister 48
    Attaquer 48
    Bannir un esprit 151
    Brouiller des signaux 181-182
    Changer de mode d'interface 182
    Changer son icône 182
    Contrer un sort, action majeure 146
    Contrôler un appareil 182
    Contrôler un drone à distance 48
    Crypter un fichier 182
    Décrypter un fichier 182
    Défense matricielle totale 182
    Défense totale 48
    Désamorcer une bombe matricielle 182
    Éditer un fichier 183
    Effacer une signature matricielle 183
    Empêtrer 183
    Forcer l'accès 183
    Formater un appareil 183-184
    Fureter 184
    Hacker 184
    Imiter un ordre 184
    Invoquer un esprit 150
    Lancer un sort 135
    Observer attentivement 48
    Percevoir la Matrice (RA) 184
    Pic de données 184
    Planter un programme 184
    Plonger dans un appareil riggé 184
    Plonger (rigger) 48
    Poser une bombe matricielle 185
    Préparer une arme 48
    Purifier 162
    Ramasser/Poser un objet 48
    Rebooter un appareil 185
    Recharger une arme 48
    Rechercher une empreinte numérique 185
    Se cacher 185
    Se débrancher 185
    Se manifester 48, 163
    Se projeter dans l'astral 162
    Sprinter 48
    Traquer une icône 186
    Utiliser un appareil simple 48
    Utiliser une backdoor 186
    Utiliser une compétence 48
    Vérifier son SS 186
  matricielles, descriptions 181-186
  matricielles, liste 45, 186
  mineures 45-47
    Activer (désactiver) un focus 157
    Ajuster 45
    Attaquer depuis un couvert 46
    Attaques multiples 46
    Bloquer 46
    Changer le mode d'un appareil 46
    Cibler 46
    Commander un drone 46
    Commander un esprit 151
    Dégainer rapidement 46
    Entrer/Sortir d'un serveur 183
    Envoyer un message 183
    Esquiver 46
    Éviter 46
    Faire trébucher 46
    Intercepter 47
    Lâcher un objet 47
    Modifier sa perception 162
    Percevoir la Matrice (RV) 184
    Recharger un smartgun 47
    Reconfigurer les attributs matriciels 185
    Se coucher 47
    Se déplacer 47
    Se jeter par terre 47
    Se mettre à couvert 47
    Se relever 47
Activation 169-170
Activer (désactiver) un focus 157
Activesofts 280
Acuité 208
ADAC/V 308
ADAV 308
Addiction 76
Adepte 83
  mystiques 161
  Points de pouvoir 158-159
  Pouvoirs 159-161
  Règles 158-159
Adhérence 226
Administrateur 179
Aéronefs à Décollage et Atterrissage Verticaux (ADAV) *Voir* ADAV
Affinité avec les esprits/sprites 73
Afrique 30, 35-36
Agent corpo (contact similaire) 247
Agent gouvernemental (contact similaire) 247
Agilité 42
Agonie 141
Aigle (esprit mentor) 165
Aînés (esprits des) 223
Air (esprits de l') 223
Ajuster, action mineure 45
Ajuster un sort 135
AK-97 266
Alamos 20 000 30, 31
Alarmes 250
Alchimie 101, 152-154 *Voir aussi* Dissociation; *Voir aussi* Focus: d'Alchimie
  Déclencheurs 152
Alcools 128, 289
Algérie 36
Allegiance Control Center 276
Allemagne 31, 34, 36
Allergie 76, 233
Alliance azanienne 30
Allonge
  Trait 73
Alphaware 290
Amazonie 33, 34
Ambidextre 73
Ambulancier (contact similaire) 244
Amélioration
  d'attribut matriciel (écho) 197
  d'équilibre 294
  mnémonique 301
Améliorations
  auditives 284
  visuelles 282-283
Amérique centrale 35
Amérique du Nord 34
Amérique du Sud 34
Âmes soeurs (esprits des) 223
Ami d'un ami (L'), action d'Atout 52
Amortisseur sonore 294
Amplificateur
  cérébral 301
  de réaction 294, 295
  gustatif 291
  olfactif 291
  synaptique 301
Amplification
  auditive 284, 294
  des augmentations 290
  visuelle 282, 283, 293
Analyse
  de la magie 138
  de la véracité 138
  d'objet 138
Ancients 213
Ancré
  mot-clef de rituel 148
Ange vengeur des Séraphins 217
Animation
  de la pierre 143
  du bois 143
  du métal 143
  du plastique 143
Antichoc
  Rembourrage (accessoire) 269, 270
Anti-détecteurs 142
Antidotes 126
Antidote (sort) 140
Anti-flash *Voir* Compensation anti-flash
Appareils 176
  brickés 180-181
  optiques et d'imagerie 282
Apparence humaine 73
Apprentissages magiques 134
Aptitude (Compétence) 73
Arbalète 260, 261
Arc 260, 261
  de tir 208
Archerie 99
Archétypes 82-92
  d'esprits mentors 165-169
Architecture des serveurs 187-188
Ares 25, 35
Alpha 266
Black Sky 311
Crusader II 263
Desert Strike 266
Dragon 307
Humvee *Voir* Rover Model 2080
Light Fire (70, 75) 262, 263
Packmule 311
Predator VI 263, 264
Red Dog Series 276
Roadmaster 305
S-III Super Squirt 268
Stoner-Ares M202 267
Venture 308
Viper Slivergun 264
Argent
  Rémunération 252
Arme naturelle 227
Armes 44
  à feu 261-270
  Canons d'assaut 267
  contondantes 101, 259-260
  cybernétiques 298
  d'aspersion 121
  de jet 260-261, 261
  de mêlée 258-260
  de trait 260-261, 261
  de véhicule 103
  d'hast 258, 259
  exotiques 122
  Fusils 266-267
  Lanceurs 268
  Mitraillettes 264
  Mitrailleuses 267
  Pistolets de poche 262, 263
  Pistolets légers 262, 263
  Pistolets lourds 263-264, 264
  Pistolets automatiques 263
  Shotguns 265
  spéciales 268
  Tasers 261
  tranchantes 101, 258-259, 259
ArmTech MGL-6/MGL-12 268
Armure 274-275
  astrale 144, 227
  astrale renforcée 227
  corporelle intégrale 274
  dermique 294, 295
  élémentaire 144
  Membres cybernétiques 297
  Modifications 275
  mystique 159
  Pouvoirs de créature 227
  Programme 187, 204
  renforcée 227
  Sort 144
Armurerie 103
Arracher, action d'Atout 51
Artemis Industries Nightwing 307
Arthur Vogel 35
Articles magiques 171, 302
Articulations améliorées 299, 300
Asamando 35
Asie 36
Asocial 77
Aspersion
  Attaques 121, 122
Assistance médicale 125
Assister, action majeure 48
Assourdi 55
Astral *Voir* Plan astral
Atelier 287
À terre 55
Atlanta 29
Atout 42, 49
  Actions *Voir* Actions
  Attribution 109
    Matrice 177
  Bonus 50-51
  cramer 52
    Exploit 52
    Trompe-la-mort 52
  en combat 109
  et figurants 211
  et personnages notables 219
  et tests sociaux 102
  Éviter les abus 50
  gain 49-50, 109, 115
  Remise 50
  Utiliser 50-52
Attaque
  attribut matriciel 176
  au gaz 121
  avec la main non directrice 115
  d'armes à injection 116
  d'aspersion 121
  élémentaire 227
  Explosifs 118-122
  pour toucher uniquement 116
Attaquer 48
  depuis un couvert 46
Attaques multiples 46, 115
Attribut
  exceptionnel 73
  physique amélioré 159
Attribution de l'Atout 109
  Matrice 177
Attributs 42
  Attributs mentaux 42
    Charisme 42
    Intuition 42
    Logique 42
    Volonté 42
  Attributs physiques 42
    Agilité 42
    Constitution 42
    Force 42
    Réaction 42
  Attributs spéciaux 42
    Atout 42
    Essence 43
    Magie 42
    Résonance 42
  des métatypes 67
  de tradition 132
  matriciels 176 *Voir aussi* ACTF
    Persona incarné 191
    Reconfigurer 185
  Priorité de personnage 66
  Progression 70
  Table de progression 71
Auditive (Perception) 103
Audit mégacorporatiste 32-33, 34 *Voir aussi* Réforme mégacorporatiste
Augmentation
  d'armure 297
  de densité osseuse 299, 300
Augmentation d'attribut
  Membres cybernétiques 296, 297
  Pouvoir d'adepte 159
  Sort 140
Augmentation de réflexes
  Sort 140
Augmentations 44, 290-301
  Armes cybernétiques 298
  Bioware 299-301
  Implants auriculaires 294
  Implants cérébraux 291-292
  Implants corporels 294
  Implants oculaires 293
  Membres cybernétiques 296-297
Aura 162
  d'énergie 227
Australasie 36
Australie 36
Auto
  Durée de pouvoir de créature 226
Autocrocheteur 286
Autopilote 205
Autosofts 208, 280
Avant-bras cybernétique 297
Aveuglé 55
Avions à Décollage et Atterrissage Court/Vertical (ADAC/V) *Voir* ADAC/V
Avions à voilure fixe 307
Aztechnology 23, 31
  Crawler 309

Governor *Voir* GMC: Bulldog Step-Van
Jade *Voir* GMC: Riverine
Jade Diver *Voir* YNT Delfin
Lobo *Voir* GMC: Banshee
Striker 268
Sunrunner/Nightrunner 306
Tlaloc 276
Aztlan 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35

B

Baby-sitting 20
Balise astrale 77
Balles
APDS 271
de canon d'assaut 271
explosives 271
fléchettes 271
gel 271
normales 271
Stick-n-Shock 271
Bannir un esprit, action majeure 151
Bannissement 101, 151 *Voir aussi* Focus: d'esprit
Barghest 220
Barman (contact) 243-244
Barre de thermite 287
barrens 8
Barret Model 122 266
Barrière
mana 144, 164
physique 144
Basilic 220-221
Bas (Style de vie) 253
Bâton 259
télescopique 259
Bâtonnet
catalyseur 288
luminescent 287, 288
Batterie de senseurs 284
Beretta T (gamme) 262, 263
Betaware 290
Bêtes (esprits des) 224
Better-Than-Life *Voir* BTL
Big Ten, les 23
Ares 25, 35
Aztechnology 23, 31
Evo 24, 32
Horizon 25
Mitsuhama computer technologies 23
Renraku 23, 32
Saeder-Krupp 23
Shiawase 24
Décision Shiawase 27
Spinrad Global 24, 31, 33, 35
Wuxing 24
Binoculaires 282
Biofeedback
Dommages 178, 180
Filtre de (programme) 187
Programme 187
Biomoniteur 289
Biotech 100, 123, 289-290
Biotechnologie 100
Bioware 299-301
de culture 301
Bipied 269
Black Hat 78
Blackout 187
Blaster 189
Blesser l'adversaire *Voir* Lutte
Blindage 202, 205
Bliss 128, 289
Blood Daggers 217-218
Bloquer, action mineure 46
Bloqueuse 189
BMW
400GT *Voir* Hyundai: Shin-Hyung
Blitzen *Voir* Harley-Davidson Scorpion
X89 *Voir* SK-Bentley Concordat
Bombe
corticale 291
d'interférences 192
Bonus
d'Atout 50-51, 203
de défense 112
Sans fil 255
Boston 27, 32, 34, 35
Boucliers 275
antiémeute 275
balistique 275
Métamagie 170
Brain Eaters 212
Bras cybernétiques 296, 297
Bricker 180
Bricoleur 73
Briser un obstacle 117
Brouiller des signaux 181-182
Brouilleur
crânien 278, 279
de zone 278, 279
directionnel 278, 279
Brouilleuse 189
Browning Ultra Power 264
Bruit 178-179, 202
Drones 207
Brute
Humanis 212
Sons of Sauron 213
BTL 18, 31, 174
Bug City 30
Bushido 78

C

Câblage
de compétences 294, 295
de contrôle de véhicule 202, 203, 291
Câble
capacitif 251
déclencheur 251
Microcâble 288
Cache-poussière en cuir 275
Californie 30, 31 *Voir aussi* État Libre de Californie (ELC)
CalLibre *Voir* État Libre de Californie (ELC)
Caméléon astral 73
Caméra 282
de sécurité 251
Camions 305
Camouflage 101
Focus 158
Métamagie 170
Pouvoir de sprite 196
Canal de Résonance 192
Canons d'assaut 99, 267
Capacité 112, 254
des membres cybernétiques 297
Munitions 256
Caractéristiques
des armes/armures 112-113
des contacts 241-242
des équipements 254-256
des esprits 223
des pouvoirs de créature 226
des sorts 135-136
des sprites 194
des véhicules 205
Carreau 261
à injection 261
CAS 29, 31, 33, 34
Cascade Skraacha *Voir* Ares: Venture
Casque 275
audio 284
Catalogue d'équipement 258-311
Catégorie de sorts 135
Cavalier Arms Crockett EBR 266
CC *Voir* Cour Corporatiste (CC)
CCP *Voir* Conseil: Corporatif Pueblo (CCP)
CCR *Voir* Consoles de commande pour rigger
Celebrian Nymph *Voir* Samuvani CrisCraft Otter
Cerbère 221
Cercle
de protection 148
de soins 148
Ceska Black Scorpion 263
Cessna C750 307
Chaîne de moto 259, 260
Chaman
de soutien des Wildcats sioux 218
TerraFirst ! 212
urbain (contact similaire) 244, 246
Chamane urbaine 84
Chamanisme 132
Changer
de mode d'interface 182
le mode d'un appareil 46
son icône 182
Charges explosives 273
Chargeur
rapide 269
supplémentaire 269
Charisme 42
Chasse 21
Chat (esprit mentor) 165-166
Cheval 220
Chicago 30, 31, 32
Chien
Créature 220
de l'enfer 221
Esprit mentor 166
Chiffrement 204
Chine 29
Choc d'éjection 178, 204
Chronologie du Sixième Monde 27-35
Chrysler-Nissan
Jackrabbit 304
Pursuit V 309
Chute 114
CI 188-189
Noire 189
Cibler, action mineure 46
Clairaudience 139
Clairvoyance 139
Clefs à transpondeur 250
Cocatrix 221
Cocktail Molotov 272, 273
Code
des pirates 78
d'honneur 78
Duello 78
Cold-sim 176
Initiative 180
Initiative (rigging) 202
Colle 287
Collecteur
de dettes de la mafia 212
de données des Cutters 213
Colt
America L36 262, 263
Cobra TZ (Gamme) 264, 265
Government 2076 264
M23 266
Manhunter 264
Combat
à mains nues 101
astral 99, 163-164
Drones 208
rapproché 101
Sorts *Voir* Sort: Liste: Sorts de Combat
Véhicules 207
Combinaison
caméléon 274
de protection chimique 287, 288
NBC 287, 288
Urban Explorer 274
Comédie 101
Commande (déclencheur) 152
Commander
un drone 46
un esprit 151
Commando en contre-électronique des SEAL Team 6 217
Commlinks 176, 276
implanté 291
Communication mentale 228
Communications et contre-mesures 278-279
Compartiment
de contrebande 294, 295, 296, 297
dentaire 291, 292
digital 295
Compensateur
de dommages 301
de recul pneumatique 269
Compensation anti-flash 282, 283, 293
Compétence améliorée 159
Compétences 98-105
Liste 98
Armes à feu 99
Armes exotiques 99
Astral 99
Athlétisme 99, 99-100
Biotech 100
Combat rapproché 101
Conjuration 101
Électronique 101
Enchantement 101
Escroquerie 101, 102
Furtivité 101-102
Influence 103
Ingénierie 103
Perception 103-104
Pilotage 104
Piratage 104
Plein air 104-105
Sorcellerie 105
Technomancie 105
magiques 131
Niveaux 99
Priorité de personnage 66
Progression 70
Table de progression 71
Compilation 105
Compiler un sprite 193
Complications 40
Idées 236-238
Compte bancaire 281
Compteur Geiger 285
Compulsion 228
Concentration
accrue 73
d'adepte 170
Focus métamagique 158
Gaz 121
Métamagie 170
Toxines et drogues 126
Confédération azanienne 36
Configurateur 187
Confus 55
Confusion 142
Pouvoir de créature 228
supérieure 142
Congo 36
Conjuration 101
Règles 150-151
Connaissances 69, 105
Progression 70
Conscience 228
Conseil
Algonquin-Manitou 34
Corporatif Pueblo (CCP) 33, 34
Salish-Shidhe (CSS) 29, 33, 34
Tribal Souverain (CTS) 28, 29
Consigliere de la Mafia (contact) 244
Console bricolée (CCR) 276
Consoles de commande pour rigger 203, 276
Constitution 42
Contact
Déclencheur (alchimie) 152
Portée de pouvoir de créature 226
Portée de préparation alchimique 154
Portée de sort 135
Contacts 44, 69, 241-247
Exemples 243-247
Contorsionniste 74
Contourner les barrières mana 164
Contrats DocWagon 289
Contremesure d'Intrusion *Voir* CI
Contrer un sort, action majeure 146
Contresort 105, 146
Focus 158
Contrôle
animal 228
corporel 159
des actes 144
des pensées 144
météorologique 228
Véhicules et drones, récapitulatif 208
vocal 159
Contrôler
un appareil (majeure) 182
un drone à distance (majeure) 48
Convergence 178 *Voir aussi* Score de Surveillance (SS)
Cookie 196
Copieur de clé magnétique 286
Corde
dégradable et bâtonnet catalyseur 288
myomérique 288
Corinne Potter 35
corpo 8
Corrodé 55
Corruption 176
Costume Actioneer 274
Coup
assommant, action d'Atout 51
critique 159
de poing américain 259, 260
par Coup (CC) 113
Cour Corporatiste (CC) 28, 30, 31, 32, 34, 35
Course sur les murs 159
Coursier (sprite) 195
Coût
Articles magiques 171
Initiation 169
Munitions 271
Progression de personnage 70
Couteau 258, 259
de combat/survie 259
de lancer 260
de survie et de combat 258
Couvert 46, 55, 116
Coyote (esprit mentor) 166
Crack en technologie (contact similaire) 246
Cracker 195
Cram 128, 289
Cramer un point d'Atout 52
Crâne cybernétique 296, 297
Crash
2.0 31-32, 33, 173
CI 189
de 29 29-30, 172
CrashCart 31
Création d'artefact 101, 154-155
Créatures 219-226
Éveillées 220-223
ordinaires 220
Créditubes 281
Credo des assassins 78
Crime organisé 25
Crise de confiance 78
Crochetage 103
Cryptage 182
Programme 187
Crypter un fichier 182
CSS *Voir* Conseil: Salish-Shidhe (CSS)
Cutters 213
Cyberchirurgie 290
Cybercombat 104, 180
Cyberdecks 176, 276
implanté 291, 292
Cyberjacks 176, 177, 292
Cybermâchoire 298
Cyberspace Designs
Dalmatian 311
Quadrotor 309
Cybertechnologie 100
Cyberware
Scanners 252

D

Dalles à pression 251
DAM 252
Daniel Coleman 27
Dards taser 271
Datajack 291, 292
Datalock 291, 292
Datasofts 280

Décharge d'adrénaline 160
Décision
  Seretech, Shiawase 27
deck 8
Decker 8, 85
  d'investigation de la Lone Star 215
Déclencheurs
  Alchimie 152
Décompilation 105, 194
Décryptage 182, 187
Décrypter un fichier 182
Deepweed 128, 289
Défense
  augmentée (contre sorts) 146
  des véhicules 207
  matricielle totale 182
  totale 48
Defiance
  Super Shock 261
  T-250 265
Déflagration 137
Dégainer rapidement 46
Déguisement 101
Délai (déclencheur) 152
Dé libre 53
Delta Force 217-218
Deltaware 290
Démarqueur 278
Démolition 103
Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire 174-175
Déplacement
  de zone 136
  Véhicules 205
Dépôts dermiques 74
Dérivateur de données 279
Désactiver
  le mode sans fil 255
  un focus 157
Désamorçage 187
  bombe matricielle 182
Désarmement, action d'Atout 51
Dés d'initiative 43
Désenchantement 101, 155-156
  Voir aussi Focus: de Désenchantement
Déserts
  Perception (spécialisation) 103
  Plein air (spécialisation) 104
Désorienté 56
Détecteurs 250-252
  à ultrasons 291, 292
  d'anomalie magnétique (DAM) 252
  de mouvement 251, 285
  de proximité 251
  de sons 251
  de vibrations 251
Détection
  à distance 148
  à ondes millimétriques 252
  chimique 251
  de la magie 139
  de la vie 139
  des ennemis 139
  du cyberware 252
  étendue 133
  Sorts *Voir* Sort: Liste: Sorts de Détection
Détective (contact similaire) 245
Détonateur 273
Déviation 119-120
Diagnostic 196
Diagramme de déviation 119
Diamètre de perçage d'obstacle en fonction de l'attaque et de la Structure 116
DIEU *Voir* Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire
Diminution d'attribut 141
Directs
  Sorts de Combat 136
Discrétion 101
Dispersion (forme complexe) 192
Disponibilité 254-255
Dissimulation
  Pouvoir de créature 229
  Seuils 257
Dissimuler son équipement 256-257
Dissipation
  de sort 147
Dissociation 156
Diversion 20
DMSO 271
Doberman 310
D'occasion
  Augmentations 290
Doc des rues (contact) 244-245
DocWagon 30, 31, 216
  Contrats 289-290
Dodge Scoot 303
Dommages *Voir aussi* Valeur de Dommages (VD)
  à mains nues 259
  de biofeedback 178, 180
  Encaisser les dommages 109
  étourdissants 43
  matriciels 180-181
  physiques 43
  Réparer des dommages matriciels 181
  Soins 123-124
  surplus 43
Données (sprite de) 195
Drachme 156
Dracomorphes 224-226
Dragons 224-226
  occidentaux 226
  orientaux 225
Drain 131 *Voir aussi* Technodrain
  Alchimie 153
  Création d'artefact 155
  Désenchantement 156
  d'Essence 229
  Dissociation 156
  Invocation 150
  Pouvoirs d'adepte 158
  Résistance (action d'Atout) 133
  Soin 124
  Sorts 135
  Valeur de Drain (VD) 136, 150
Drogues
  Addiction 76
  Disponibilité et coût 129
  Disponibilité et Coût 289
  Listes 127-129
  Règles 125-126
Drones 308-311
  autonome 208
  de grande taille 311
  de petite taille 309
  de taille moyenne 310
  oculaire 293
  Rigging 207-208
Duplication rétinienne 293
Dur à cuire 74
Durée
  Formes complexes 192
  Gaz 121
  Pouvoirs de créature 226
  Préparations alchimiques 153
  Projection astrale 163
  Sorts 135
  Toxines et drogues 125

E

EAA *Voir* Allemagne
Eau (esprits de l') 224
ECEPI 32, 35, 36
Échecs critiques 41
  Idées 236-238
Echo Mirage 29
Échos 197
Éclair
  de force 137
  étourdissant 137
  mana 137
Écorché 78
Écouteurs 284
Éditer un fichier 183
Éditeur (programme) 187
Édition (forme complexe) 192
Effacer une signature matricielle 183
Effectuer une préparation 152-153
Effet
  feedback (vêtements à) 274
  Gaz 121
  Pression 240
  Toxines et drogues 125-126
Effrayé 56
EGI 26-27
Égypte 36
Électricité *Voir* Électrocuté
  Dommages 114
Électrochromes (vêtements) 274
Électrocuté 56
Électrodes 277
Électro-gants 259, 260
Électromatraque 259
Électro-membre 298
Électronique 101
Élémentaires
  Protection contre les éléments 144
Élevé (Style de vie) 253
Elfes 60
Embrumé 56
Empêtrer 183
Emplacements de programme actifs 255
Empoisonné 56
Empreinte numérique 185
Empreintes digitales 250
Émulation 192
Encaisser les dommages 109
Enchantement 101 *Voir aussi* Désenchantement
  Règles 152-154
  Terminologie 152
Encouragement, action d'Atout 51
Endetté 78
Endoscope 282
Endurance à la douleur 74
Enflammé 56
Engloutissement 229
Enseignement 103
Entertainment Systems Papoose *Voir* Dodge Scoot
Entravé 56
Entrer/Sortir d'un serveur 183
Environnement 115
  Perception (spécialisation) 103
  Plein Air (spécialisation) 104
Envoyer un message 183
Épée 258, 259
Éperons
  cybernétiques 298
Équipe médicale d'urgence (contact similaire) 244
Équipement 43, 69
  Acheter 256
  Caractéristiques 254-256
  Catalogue 258-311
  Dissimuler son équipement 256-257
  divers 44
  Inadapté 257
  magique 302
  Règles 254-258
Équipements auditifs 284
Erika
  Elite 276
  MCD-6 276
Erreur (sprite d') 195
Escalade 99, 100
  Seuils d'escalade 100
Escamotage 101
Escroquerie 101
  Gain d'Atout 102
Espace 36
  astral 161-165
Esprit analytique 74
Esprit Industries Sororita *Voir* Ares: Roadmaster
Esprit machine 197
Esprits
  Étiquette 151
  Lien mental 151
  Mentors 74, 165-169
  Portée 151
  Pouvoirs *Voir* Pouvoirs: de créature
  Réputation 151
  Types 151
  Esprits de l'air 223
  Esprits de la terre 224
  Esprits de l'eau 224
  Esprits des aînés 223
  Esprits des bêtes 224
  Esprits du feu 224
Esquiver, action mineure 46
Essence 43
  Perte d' 233
Essy Motors DroneMaster 276
État Libre de Californie (ELC) 30, 34 *Voir aussi* Californie
États 55-57
  Dommages 55
  Durée 55
  émotionnels 99
  Liste 55
  Assourdi 55
  À terre 55
  Aveuglé 55
  Confus 55
  Corrodé 55
  Couvert I, II, III, IV 55
  Désorienté 56
  Effrayé 56
  Électrocuté 56
  Embrumé 56
  Empoisonné 56
  Enflammé 56
  Entravé 56
  Fatigué 56
  Figé 56
  Frigorifié 56
  Immobilisé 56
  Invisible 57
  Invisible (supérieur) 57
  Nauséeux 57
  Paniqué 57
  Pétrifié 57
  Silencieux 57
  Silencieux (supérieur) 57
  Trempé 57
États Allemands Alliés (EAA) *Voir* Allemagne
États Américains Confédérés (CAS) *Voir* CAS
États-Unis Canadiens et Américains (UCAS) *Voir* UCAS
Étiquette 103
  des esprits 151
  Gain d'Atout 102
Étui
  de bras dissimulé 269
  implanté 296, 297
Eurocar Westwind X80 304
Euro-guerres 29
Europe 29, 34, 36
  Euro-guerres 29
  Nouvelle Communauté Économique Européenne (NCEE) 32
Évasion 100
  Autosoft 208
  Seuils 100
Éveil 27
Éveillé 16
Éviter
  Action mineure 46
  les abus avec l'Atout 50
Evo 24, 32, 36
  Falcon *Voir* Yamaha: Growler
Exigence alimentaire 233
Expert (langues) 105
Exploit 52
Exploitation 187
Exploration et Colonisation de l'Espace Profond I (ECEPI) *Voir* ECEPI
Explosifs 118-120
  conventionnels 273
  Préparation 121-123
Expression génétique inexpliquée (EGI) *Voir* EGI
Extracteur de toxines 299, 300
Extraction 20
Extraterritorialité 30
Eye-Fivers 213

F

Fabrication/réparation 103
Face 58, 86
Façonnage de sorts
  Focus 158
  Métamagie 170
Faiblesses 233
Faire trébucher, action mineure 46
Fairlight Excalibur 276
Fantasme 142
  supérieur 142
Fantôme
  Pouvoir de sprite 196
Fatigué 56
Fausse licence 281
Faux SIN 281
Federated Boeing
  Blackhawk 310
  Commuter/Osprey X 308
Félin 74
Ferrari Diabolus *Voir* Eurocar Westwind X80
Feu *Voir* Enflammé
  Dommages 114
  Esprit 224
Fichetti
  Security 600 262, 263
  Tiffani Needler 262, 263
Figé 56
Figurants 211-212
  Exemples 212-218
  Ange vengeur des Séraphins 217
  Brute des Sons of Sauron 213
  Brute d'Humanis 212
  Chaman de soutien des Wildcats sioux 218
  Chaman TerraFirst ! 212
  Collecteur de dettes de la mafia 212
  Collecteur de données des Cutters 213
  Commando en contre-électronique des SEAL Team 6 217
  Decker d'investigation de la Lone Star 215
  Ghost de Tír 217
  Go-ganger Eye-Fiver 213
  Ingénieur de soutien d'IHR DocWagon 216
  Mage de combat de la Lone Star 215
  Maître des lames yakuza 215
  Membre d'un magogang 214
  Officier des SWAT de la Lone Star 215
  Officier d'IHR DocWagon 216
  Patrouilleur de la Lone Star 214
  Rigger de sécurité de Minuteman 214
  Rigger d'IHR DocWagon 216
  Rigger logistique et support de la Delta Force (Delta "Loser") 218
  Samouraï rouge de Renraku 216
  Soldat de la force d'intervention spéciale du corps des marines 217
  Soldato de la Mafia 215
  Spécialiste du combat des Wildcats sioux 218
  Groupes 118
Filigrane 196
Filtre
  antalgique 301
  de biofeedback 187
  sonore sélectif 284, 294
  trachéal 299, 300
Finalisation de personnage 69
Firewall 177
Fixateur de réflexes 301
Fixation (métamagie) 170
Flash-pak 272, 273
Flèche 261
  à injection 261

Fléchettes à injection 271
Flic
  à louer (contact similaire) 245
  des rues
    Contact 245
    Figurant 214
  sous couverture (contact similaire) 245
Flot acide 137
FN
  HAR 266
  P93 Praetor 264, 265
Focus 302
  Coûts 171, 302
  Création 154-155
  d'Alchimie 157
  d'arme 157, 302
  de Bannissement 158
  de Camouflage 158
  de Concentration 158
  de Contresort 158
  de Désenchantement 157
  de Façonnage de sorts 158
  de Lancement de sorts 158
  de Magie rituelle 158
  de Maintien de sort 158
  d'enchantement 302
  d'Enchantement 157
  de pouvoir 158, 302
  de qi 158, 302
  de Signature modulable 158
  de sort 158, 302
  d'esprit 158, 302
  d'Invocation 158
  Drain de création 155
  Formule 154
  Ingrédients 155
  maximum 157
  métamagique 302
  métamagiques 158
  Observation astrale 155
  Puissance 154
  Surcharge de (sort) 146
  Types 157-158
  Utilisation et types 157-158
Fonctionnalité sans fil 255
Fonctions des senseurs 285
Fondation atlante 36
Fondation de rituel 147
Force 42
Forcer
  l'accès 183
  une barrière astrale 164
Ford
  Americar 304
  F-151 *Voir* Toyota: Gopher
Forêts
  Perception (spécialisation) 103
  Plein air (spécialisation) 104
Fork 187
Formater un appareil 183-184
Forme
  astrale 229
  brumeuse 230
Formes complexes 191-193
  Coûts de progression 70
Formules
  Coûts 171, 302
Fou de mécanique 74
Foudre 137
Fouet 259, 260
  monofilament 259, 260
Fourgons 305
Fourguer du matériel 256
Fragmentation 273
Fragmenteuse 189
France 31, 32, 34, 35
  Catastrophe de Cattenom 27
Frappe à distance 137-138
Frigorifié 56
Froid 114 *Voir aussi* Frigorifié
Fuchi 29, 30, 32
Fureter 184
Furie 189
Furtivité 101-102
  Autosoft 208
  Programme 187
Fusées de détresse 288
Fusils 99, 266-267

G

Gagner des contacts 242-243
Gain de points d'Atout 49-50
Gamma-Scopolamine 126, 289
Gammes
  Augmentations 290
Gang du crime organisé 215
Gangers 212-213
Gants
  adhésifs 287, 288
  de rappel 287, 288
  RA 277
Garde 230
Gaz 118-120
  Attaques au gaz 121
  incapacitant 126, 289
  lacrymogène 126, 289
  poivre 127, 289
  vomitif 126, 289
Gaz-Niki
  Titan *Voir* Harley-Davidson Scorpion
  Wolverine *Voir* Yamaha: Growler
Générateur de bruit blanc 279
Gérer la Pression 240
Ghosts de Tír 217-218
Gilet pare-balles 274
Glace *Voir* CI
Glande suprathyroïdienne 299, 300
Global Sandstorm 33, 35
GMC
  Banshee 308
  Bulldog Step-Van 305
  Cadillac Nocturne *Voir* SK-Bentley Concordat
  Micromachine 308
  Outrider *Voir* Samuvani Cris-Craft Otter
  Riverine 306
GM-Nissan
  Doberman 310
  Flip-Flop 309
Go-ganger Eye-Fiver 213
Goule 222
Grade
  de submergé 197
  d'initié 169
Grand félin 220
Gremlins 79
Grenades 272, 273
  Cocktail Molotov 272, 273
  Explosives 272, 273
  Flash-pak 272, 273
  Fragmentation 272
  Fumigène/fumigène thermique 272, 273
  Gaz 272, 273
  Incapacitante 272
  Utilisation 119
Griffes
  cybernétiques 298
Groupes de figurants 118
Guérison rapide
  Pouvoir d'adepte 160
  Trait 74
Guerre électronique 104
  Autosoft 208
Gymnastique 99
Gyrostabilisateur 269, 296, 297

H

Habitat Zurich-Orbital 28, 36
Hachage 196
Hache de combat 259
Hacker 184
Hacking 104
Halloweeners 213
Handicap 79
Haranguer, action d'Atout 52
Harley-Davidson Scorpion 303
Hélicoptères 307
Hermes Ikon 276
Hermétisme 132
Histoire de la Matrice 172-173
Histoire du Sixième Monde 26-33
  Audit mégacorporatiste 32-33
  Bug City 30-31
  Crash 2.0 31-32, 33
  Crash de 29 29-30
  SFC 32-33
HK-227 264, 265
Holo-projecteur 277
Holster 296, 297
  dissimulable 269
  rapide 269
Honda Citizen *Voir* Ford: Americar
Honda Spirit 304
Hong Kong 28
Horizon 25
  Flying Eye 309
  Overseer 276
Hostilité des esprits/sprites 79
hot-sim 174
  Initiative 180
  Initiative (rigging) 202
Howling Coyote 27-28
Hughes-Aerospace Daytrader *Voir* Federated Boeing: Commuter/Osprey X
Hughes Stallion *Voir* Ares: Dragon
Humains 60
Humanis 212
Hurlement paralysant 230
Hyperréalité 18
Hyundai
  Hopper *Voir* Dodge Scoot
  Shin-Hyung 304

I

IA *Voir aussi* Indice: d'Appareil (IA)
Icônes 175-176
Identifier la magie 132-133
Identité 281
IFMU Spatz *Voir* Artemis Industries Nightwing
IHR 216
Illettré 79, 233
Illusion
  Sorts *Voir* Sort: Liste: Sorts d'Illusion
Imagerie (appareils) 282
Imitation 230
Imiter un ordre 184
Immobilisé 56
Immobiliser 115
Immunité 230 *Voir aussi* Armure: renforcée
Immunodéficience 79
Implants
  auriculaires 294
  cérébraux 291-292
  corporels 294-295
  oculaires 293
Imposture 101
Imprimante 277
Incapacitante 273
Incident Seretech 27
Incompétent 79
Inde 27, 29
  Union indienne 36
Indic
  Contact similaire 245
  Forme complexe 192
Indice
  d'Appareil (IA) 191, 250, 256
  de densité osseuse 299
  de Disponibilité 254
  de Loyauté 241
  de Professionnalisme 211
  de sécurité 247-249
  de Serveur 187
  de Structure 116
Indirects
  Sorts de Combat 137
Indomptable 74
Inexpérimenté 99
Infection 230
Influence 103
  Pouvoir de créature 231
Informatique 101
Infusion 192
Ingénierie 103
Ingénieur de soutien d'IHR
  DocWagon 216
Ingram
  Smartgun XI 264, 265
  Valiant 267
Ingrédients pour focus 155
Initiation 169-170
  Coûts de progression 70
Initiative 43, 70, 110
  CI 188
  dés d'initiative 43
  Drones 208
  matricielle 180
  rang d'initiative 43
  Rigging 202
  score d'initiative 43
  tests d'équipe 40
Inscription 105
Inscrire un sprite 193
Insomniaque 79
Inspiration soudaine, action d'Atout 52
Installation 287
Instantanée (I)
  Durée de forme complexe 192
  Durée de pouvoir de créature 226
  Durée de sort 135
Intercepter, action mineure 47
Interface sonore 294
Interface visuelle 282, 283, 293
Intermédiaire
  Contact 245
  Contact similaire 246
Intervalle
  des tests étendus 40
  de vitesse 205
Intervention à haut risque 216
Intimidation 103
  Gain d'Atout 102
Intuition 42
Investigation (Résultats d') 242
Invisibilité 142
  supérieure 142
Invisible 57
  (supérieur) 57
Invité 179
Invocation 101, 150 *Voir aussi* Focus: d'esprit
  Drain 150
Invoquer un esprit 150
Isolation chimique 275

J

JackPoint 30
Jambes cybernétiques 296, 297
Japon 27, 28, 30, 32, 36
Jargon des Ombres 8
  barrens 8
  corpo 8
  deck 8
  decker 8
  glace 9
  Johnson 9
  mago 9
  mojo 9
  nuyen 9
  simsens 9
  SIN 9
  SINless 9
  SINner 9
Jauger les intentions 106
Jazz 128, 289
Johnson 9
  (contact) 247
Jumelles 282

K

Kalmaar Seefuchs *Voir* Proteus: Lamprey/Sea Snake
Kamikaze 128, 289
Karma
  de personnalisation 69
  Rémunération 252
Katana 259
Kenya 36
Khalsa 78
Kit 287
  de survie 287, 288
Kit de serrurerie 286
Knight Errant 214
Knowsofts 280

L

Lâcher un objet, action mineure 47
Lames
  d'avant-bras 259
  de poing 298
Lampe torche 288
Lance de glace 138
Lance-grenades 298
  Utilisation 120
Lancement de sort 105, 135
  Focus 158
  rapide 133
Lancer 99
  un sort 135
Lanceurs 268
Langue maternelle 105
Langues 69, 105-106
La rue (Style de vie) 253
LdV
  Portée de pouvoir de créature 226
  Portée de préparation alchimique 154
  Portée de sort 135
LdV (Z)
  Portée de sort 135
Leadership 103
  Gain d'Atout 102
Lear-Cessna Rover *Voir* Cessna C750
Lecteur biométrique 277
Légalité
  Équipements 255
Lentilles de contact 282
Lévitation 145
Liaison
  dermique 197
  satellite 277
Libye 27
Licences 255
Lien
  de Résonance 197
  matériel 148
  mental 139
    des esprits 151
  sprite-technomancien 194
  ultrason 283
Ligne de Vue (LdV) *Voir* LdV
Ligue des Caraïbes 28, 29, 35
Limitée (L)
  Durée de sort 135
Linguasofts 280
Liquidation 20
Lockheed
  Kestrel *Voir* Northrup Wasp
  Optic-X2 309
Logements (pour senseurs) 284
Loges magiques 133, 155
  Coûts 171
  Matériaux 302
  temporaires 157
Logiciels 101, 280
Logique 42
Lone Star 214, 215
Long cours 129, 289
Los Angeles 29
Loup
  Esprit mentor 166
Loyauté 241-242
Lumière 145
Lunette de visée 269, 282
Lunettes 282
  OptiMage 282
Lutte 115
Luxueux (Style de vie) 253

M

Machine
  (sprite) 195
  virtuelle 187
Mâchoire de verre 80
Maersk Spider 276
Mage
  (contact similaire) 244, 246
  corpo (contact similaire) 246
  de combat 87
    de la Lone Star 215
Magiciens spécialisés 161

Magie 42 *Voir aussi* Sort; *Voir aussi* Conjuration; *Voir aussi* Esprits; *Voir aussi* Enchantement; *Voir aussi* Préparations alchimiques
Actions d'Atout 133
Apprentissages 134
chapitre 130-171
Contresort 146
Création d'artefacts 154-155
Identification 132-133
Initiation 169-170
Loges magiques 133
Résistance des objets 133
rituelle 105
Focus 158
Règles 147
Rituels 148-149
Soins 124
Maglock 286
Maglocks 250
mago 9
Main cybernétique 297
Mains
mortelles 160
nues 259
Maintenue (M)
Durée de forme complexe 192
Durée de pouvoir de créature 226
Durée de sort 135
Maintien
de forme complexe 192
Tâche de sprite inscrit 194
de sort 136
Focus 158
Maître
de rituel 147
des encens des Triades (contact similaire) 244
des lames yakuza 215
Maîtriser le jeu 234-254
Maîtrises
Progression 71
Malchance 80
Mal du simsens 80
Malédiction 149
Mana
Durée de pouvoir de créature 226
Type de sort 136
Mandchourie 36
Maniabilité 205
Manipulation
Sorts *Voir* Sort: Liste: Sorts de Manipulation
Manœuvre 208
Manteau renforcé 274
Mapsofts 280
Marchand de talismans (contact) 246
Marines 217
Marionnettiste 192
Marqueurs
de sécurité/furtifs 278
RFID 278
senseurs 278
Masque 142
à gaz 288
supérieur 142
Massue 259, 260
Matérialisation 231
Matériaux pour loge magique 171, 302
Matériel
de plongée 288
d'escalade 288
de survie 287-288, 288
d'intrusion et d'effraction 286
électronique (spécialisation) 101
Matraque télescopique 259, 260
Matrice
chapitre 172
Création 29
Mauvaise réputation 80
Maximum
Augmentations du persona incarné 191
Durée de projection astrale 163
Grade d'initié 169
Nombre d'appareils asservis 175
Nombre de focus liés 157
Nombre de sprites compilés 193
Nombre de sprites inscrits 194
Puissances de focus 157
Rang de Magie 169
Rang de Résonance 197
MCT
360 276
Corporation *Voir* Mitsuhama Computer Technologies
Gnat 308
Hornet 309
MCT-Nissan Roto-Drone 310
MCT-Sikorsky-Bell
Seahawk 307
Wolfhound 307
Mécanicien (contact) 246
Mécanique
aéronautique, automobile, industrielle, nautique 103
Médecine 100
Médikit 123-124, 289
Mégacorporations
AAA 23
Ares 25, 35
Aztechnology 23, 31
Evo 24, 32
Horizon 25
Mitsuhama Computer Technologies 23, 33
Renraku 23, 32
Saeder-Krupp 23
Shiawase 24
Décision Shiawase 27
Spinrad Global 24, 31, 33, 35
Wuxing 24
Accords de Reconnaissance Commerciale (ARC) 30
extraterritorialité 30
Global Sandstorm 33, 35
NeoNET 32, 35
Novatech 32
Transys Neuronet 28
Transys-Neuronet 33
Yamatetsu 32
Membre d'un magogang 214
Membres cybernétiques 296-297
Mémoire 106
photographique 75
Menottes 286
Mercury Comet *Voir* Ford: Americar
Meta Link 276
Métamagie 169-170 *Voir aussi* Focus: métamagiques
Métatypes 60-62
Attributs des métatypes 67
Différencier *Voir* Scanners: de phéromones
Elfes 60
Humains 60
Nains 61
Orks 61
points d'ajustement 66
Prix en fonction de la taille 257
Troll 62
Mettre l'adversaire à terre 115
Microcâble 288
Microdrones 308
Microphone
directionnel 284
laser 284
omnidirectionnel 284
subvocal 277
Micropistolet de détresse 288
Microtransmetteur 279
Milieux urbains
Perception (spécialisation) 103
Plein air (spécialisation) 104
Minidrones 309
Mini-poste à soudure 286
Minuteman 214
Mise à terre 115
Missiles 272-273, 273
Anti-véhicule 273
Explosif 273
Fragmentation 273
Fumigène/fumigène thermique 273
Gaz 273
Mitraillette 298
Mitraillettes 99, 264-265
Mitrailleuses 99, 267
Mitsubishi Nightsky 304
Mitsuhama Computer Technologies 23, 33
M. Johnson (contact) 247
Mode
silencieux 179
Mode de tir 112
Coup par Coup 113
Semi-Automatique 113
Tir Automatique 113
Tir en Rafale 113
Modeler
la pierre 145
le bois 145
le métal 145
le plastique 145
Modèles similaires (véhicules) 305
Mode manuel (modification de véhicule) 303
Modificateurs
de détection chimique 251
de pistage astral 165
de Pression 240
de Recherche 232
de Réputation 239
Modifications
d'armure 275
de véhicules 206, 303
Modifier sa perception, action mineure 162
Modulateur vocal 291, 292
Module
d'interface pour rigger 303
sim 176, 277
Mojo 9
Mollet cybernétique 297
Moniteur
de dommages
étourdissants 43
physiques 43
d'état 43
Figurants 211
Surplus de dommages 43
Véhicules et drones 202
Monocle 282
Montagne (esprit mentor) 166
Montures d'arme 208, 303
Mossberg CMDT 265
Motos 303
Mots-clefs de rituel 148
Mouleur d'empreinte 286
Mousse explosive 273
Mouvement *Voir aussi* Déplacement
Pouvoir de créature 231
Moyen (Style de vie) 253
M. Tout le monde 75
Munitions 271
Capacité 256

N

Nains 61
NAO *Voir* Nations d'Américains d'Origine (NAO)
Narcoject 126, 289
NASA 36
Natation 99, 100
Nations d'Américains d'Origine (NAO) 29
Nation sioux 34
Nature duale 231
Nauséeux 57
Navigateur 187
Navy SEALS 217
Négociation 103
Gain d'Atout 102
NeoNET 32, 35
Néo-Révolution 35
Néo-Tokyo 36
Nerf de bœuf 259, 260
Nettoyeur de signal 187
Nettoyeuse 192
Neurofiltre 197
Neuro-Stun 126, 289
New York 27
Nigeria 36
Nissan
Hound *Voir* MCT-Sikorsky-Bell: Wolfhound
Samurai/Oni 310
Nitro 129, 289
Niveaux
de compétence 99
Pouvoirs d'adepte 159
Sprites 193
Northrup Wasp 307
Nouvelle Communauté Économique Européenne (NCEE) 32
Nouvelle-Guinée 36
Novacoke 129, 289
Novatech 32
Nuit de la Rage 30
Nuyens 9
de départ 70
Rémunération 252

O

Objets de réalité augmentée 173
Observateur
mot-clef de rituel 148
Observation astrale 162
d'artefact 155
Observer attentivement 48
Obstacles 116-118
Océan (esprit mentor) 166-167
Océanie 36
Officier
des SWAT de la Lone Star 215
d'IHR DocWagon 216
Oiseau-tonnerre (esprit mentor) 167
Onotari Interceptor 268
Opel Luna *Voir* Chrysler-Nissan: Jackrabbit
OptiMage
Lunettes 282
Optimisation d'urgence, action d'Atout 178
Options de combat 115
Attaque d'armes à injection 116
Attaque pour toucher uniquement 116
Attaques avec la main non directrice 115
Attaques multiples 115
Lutte 115
ORA *Voir* Objets de réalité augmentée
Oreilles cybernétiques 294
Organisme sensible 80
Orichalque 156
Orientation 104
Orks 61
Orthoderme 299, 300
Ossature renforcée 295
Otakus 190
Ours (esprit mentor) 167
Outback 36
Outils 287
Overclock
Programme 187
Sort 145
Overclocking (Écho) 197

P

PAN 173, 175
Paniqué 57
Panther XXL 267
Papier électronique 277
Paralysie en combat 80
Parashield DART 268
Passage sans traces 160
Passe maglock 286
Passer en mode silencieux 179
Patch
d'antidote 289, 290
générique 289, 290
Stim 289, 290
Tranq 289, 290
Trauma 289, 290
Patron de bar (contact similaire) 243
Patrouilleur de la Lone Star 214
Patrouilleuse 189
Pavé numérique 250
Perçage d'obstacle 116
Perception 103-104
améliorée 160
astrale
Pouvoir d'adepte 160
matricielle 179 *Voir aussi* Percevoir la Matrice
Percevoir la Matrice 184
Perforer un obstacle 116
Périscope 269, 270, 282
Permanente (P)
Durée de forme complexe 192
Durée de pouvoir de créature 226
Durée de sort 135
Persona 176-177
incarné 191
miroir 192
Personal Area Networks *Voir* PAN
Personnages
non joueurs *Voir* Figurants; *Voir* Contacts
notables 219
Personnelle
Portée de pouvoir de créature 226
Personne(s) à charge 80
Perte d'Essence 233
Pétrification 231
Pétrifié 57
Peugeot 112 *Voir* Chrysler-Nissan: Jackrabbit
Peur 231
Phéromones
optimisées 299, 300
Scanners 252
Philippines 28
Physique
Durée de pouvoir de créature 226
Type de sort 136
Pic
de données 184
de Résonance 192
Pied
cybernétique 297
de biche 286
Piège
Pouvoir de sprite 196
Pilotage 104
Règles 205
Pilotage précis 203
Piratage 104
Pirater la Matrice 179-180
Pistage 104
astral 164-165
Pistolet
de poche 99, 262, 263, 298
grappin 288, 295
léger 298
légers 99, 262, 263
lourd 298
lourds 99, 263-264, 264
automatique 298
automatiques 99, 263
PJSS Model 55 265
Placement parfait, action d'Atout 52
Plan astral 161-165
Planter un programme 184
Plastic 273
Plateforme de tir intelligente 269, 270
Plein air 104-105
Plonger (rigging) 48, 203
dans un appareil riggé (action) 184
Plurisensoriel *Voir* Sort: Liste: Sorts d'Illusion
PNJ *Voir* Figurants; *Voir* Contacts
Poche corporelle 299, 300
Poignarder, action d'Atout 52
Point de pouvoir 158-159
Métamagie 170
Policlub Humanis 31
Pompe à adrénaline 299, 300
Porsche Aguilar *Voir* Eurocar Westwind X80
Portée 112

Esprits 151
Gaz 121
Pouvoirs de créature 226
Préparations alchimiques 154
Sorts 135
Portes
et fenêtres 250
verrouillées et autres mécanismes 250-252
Porteur du feu (esprit mentor) 167-168
Port pour chargeur externe 298
Portugal 36
Poser
une bombe matricielle 185
un objet, action majeure 48
Poseur 80
Pot de colle 189
Potentiel (préparation) 153
Pouvoirs
d'adepte 159-161
de créature 226-233
de sprites 196-197
d'esprits 226-233
optionnels (esprits) 223
Précision améliorée 160
Préjugés 81
Première impression 75
Premiers soins 100, 123
Préparations alchimiques 152-153
Coûts de progression 70
Déclencheurs 152
Dissociation 156
Drain 153
Durée 153
Portée 154
Potentiel 153
Préparer
une arme 48
une partie 235-236
une plus grosse explosion 121-123
Pression 240-241
Priorités du personnage 66-68
Attributs 66
Attributs des métatypes 67
Compétences 66
Magie 67
Métatype 66
Résonance 67
Ressources 68
Table 67
Prise de contrôle 196
Procédure de combat 108
Producteurs de plaquettes 299, 300
Produits chimiques *Voir* Corrodé
Dommages 114
industriels 287
Professionnalisme 211-212
Programmateur d'explosion en vol 269, 270
Programmes 187, 204, 280
Autosofts 208
Emplacements de programme actifs 255
Progression des personnages 70
Apprentissages magiques 134
Attributs 70
Compétences actives 70
Connaissances 70
Coûts de progression 70
Spécialisations et maîtrises 71
Table 71
Traits 71-72
Projectile
Sort 145
Projection astrale *Voir* Se projeter dans l'astral, action majeure
Protection
chimique 275
contre les éléments 144
rapprochée 20
Protections 274-275
Protectorat du Tsimshian 34
Proteus
Explorer *Voir* YNT Delfin
Lamprey/Sea Snake 306
Poseidon 276
Psyché 129, 289
Psychokinésie 232
Puces
BTL 18
de données 277
d'hyperréalité 18
Puissance
d'esprit 150
Focus 154
Purifier, action majeure 162

Q

Qi
Focus 158
Québec 34

R

RA
Gants RA 277
Initiative 180
Rage de vivre 75
Ramasser un objet, action majeure 48
Rang d'initiative 43
Ranger Arms SM-6 266
Range Rover Model 2080 305
Rapidité 125
Rat
démon 222
d'infortune 222
du diable 222
Esprit mentor 168
Rayons détecteurs 251
Réactifs 147, 150, 152, 155, 156-157, 302
Coût 171
Réaction 42
Réalité
augmentée (RA) 173
virtuelle (RV) 173, 174
Rebooter un appareil 185
Receleur (contact similaire) 245-246
Recharger
une arme 48
un smartgun 47
Recharges pour médikit 289
Recherche
Empreinte numérique 185
matricielle 185
Pouvoir de créature 232
Reconfigurer les attributs matriciels 185
Reconnaissance
faciale 250
spatiale 284, 294
Récupération naturelle 125
Red Rovers 212
Réduire la Pression 240
Réessayer 41
Réflexes
améliorés 160
câblés 295
Réforme mégacorporatiste 34
Voir aussi Audit mégacorporatiste
Régénération 232
Régulateur de sommeil 301
Réinscrire un sprite 194
Rembourrage antichoc 269, 270
Remington
900 266, 267
Roomsweeper 265
Remise d'Atout 50
Rémunération 252
Renault-Fiat
Eurovan 305
Fokker Tundra-9 *Voir* MCT-Sikorsky-Bell: Seahawk
Renforcement musculaire 299-300, 300
Renfort 75
cybernétique 298
de mur 145-146
Renouvellement 149
Renraku
Corporation 23, 32
Dragonfly *Voir* Northrup Wasp
Kamekichi *Voir* Ares: Roadmaster
Kitsune 276
Samouraï rouge 216
Sensei 276
Renverser, action d'Atout 52
Réparation 103
Représentation 101
République australienne 36
Réputation 239-241
Étiquette des esprits 151
Requin
Créature 220
Esprit mentor 168
Réseau 241-242
vivant 197
Réservoir d'air interne 295
Résistance
à la douleur *Voir aussi* Endurance à la douleur
Pouvoir d'adepte 161
Sort 141
à la magie 75
à l'électricité 275
au Drain 133
au feu 275
au froid 275
aux pathogènes 75
aux sorts 161
aux toxines 75
des objets 133
(élémentaire) 75
(véhicule) 205
Résonance 42
Rang maximum 197
Respirateur 288
Résultats d'investigation 242
RFID
Marqueurs 278
Rigger 88
de sécurité de Minuteman 214
d'IHR DocWagon 216
logistique et support de la Delta Force (Delta "Loser") 218
Rigging 202-208
de drones 207-208
et Matrice 203
Plonger 208
Rituels 148-149
Cercle de protection 148
Cercle de soins 148
Coûts de progression 70
Coûts des formules 302
Détection à distance 148
Malédiction 149
Renouvellement 149
Rune 149
Sort prodigue 149
Veilleur 149
Robuste 76
Rock Lobsters 212
Rôles
Face 58
Samouraï des rues 59
Spécialiste des arcanes 59
Spécialiste en technologie 59
Technomancien 191
Rolls-Royce Phaeton *Voir* Mitsubishi Nightsky
Rongeuse 189
Roquettes 272-273, 273
Anti-véhicule 273
Explosive 273
Fragmentation 273
Fumigène/fumigène thermique 273
Gaz 273
Roto-Drone 310
Roulade tactique, action d'Atout 52
Round de combat 44, 111
Rover Model 2080 305
Royaumes du Nigeria 36
Royaume-Uni 32, 36
RPK HMG 267
Ruger
101 266, 267
Redhawk 263
Super Warhawk 264
Run
Type
Baby-sitting 20
Chasse 21
Diversion 20
Extraction 20
Liquidation 20
Protection rapprochée 20
Transport 21
Vol 20
Vol de données 20
White Hat 21
Rune 149
Russie 29, 36
RV
Initiative 180

S

SA *Voir* Semi-Automatique (SA)
Saeder-Krupp 23
Saeder-Krupp-Bentley Concordat 304
Sage guerrière (esprit mentor) 168
Salive corrosive 232
Samouraï
des rues 59, 89
rouge de Renraku 216
Samouraïs rouges 216-217
Samuvani CrisCraft Otter 306
Sang-froid 106
Sans fil 255
Santé
Sorts *Voir* Sort: Liste: Sorts de Santé
Saturation, action d'Atout 178
Saut 99, 100
Scanners 250
chimiques 252
de cyberware 252, 285
de fréquences 279
de phéromones 252
magnétiques 285
olfactifs 252, 285
Sceller un rituel 147
SCK Model 100 265
Score Défensif (SD) 43, 70, 112
Combat astral 164
dans un véhicule 207
Véhicules et drones 202, 207
Score de Surveillance (SS) 178
Score d'initiative 43
Score Offensif (SO) 43, 69, 112
Arme montée 208
Combat astral 164
Formes complexes 191
Véhicules et drones 202, 207
SD *Voir* Score Défensif (SD)
Seattle 28, 31, 34, 35
Se cacher
Matrice 185
Se coucher, action mineure 47
Sécurité
Détecteurs et scanners 247-252
et architecture des serveurs 187-188
Systèmes 286
Se débrancher 185
Se dégager 115
Se déplacer, action mineure 47
Séducteur (esprit mentor) 168
Se jeter par terre, action mineure 47
Se manifester, action majeure 48, 163
Se mettre à couvert, action mineure 47
Se mettre quelqu'un dans la poche, action d'Atout 52
Semi-Automatique (SA) 113
Sens
accrus 232
amélioré 161
de la direction 161
du combat
Pouvoir d'adepte 161
Sort 139
du danger 161
réduit 233
Senseurs 284-285
atmosphériques 285
à ultrasons 285
de véhicule 205
Sensibilité à la douleur 81
Se projeter dans l'astral, action majeure 162-163
Séquenceur 250, 286
Séraphins 216-217
Se relever, action mineure 47
Seringue jetable 289
Serpent
à plumes 225
Esprit mentor 169
Serrures 250, 286
Serveurs 175-176, 187-188
Serveuse (contact similaire) 243
Services d'esprit 150
Serviteur
mot-clef de rituel 148
Seuils 40
Dissimulation 257
Escalade 100
Évasion 100
Perception 104
Tests étendus 40
Tests simples 40
Seven-7 127, 289
SFC 32, 32-33, 34
Shenying Industries Raptor *Voir* Ares: Venture
Shiawase
Corporation 24, 27
Cyber-6 276
Décision Shiawase 27
Inu 309
Kanmushi 308
Shibanokuji Free Fall 36
Shopsofts 280
Shotguns 99, 265, 298
Shurikens 260, 261
Signal hurlant 178, 203
Signature modulable
Focus 158
Métamagie 170
Signatures astrales 99, 162
Sikorsky-Bell Microskimmer XXS 308
Silence 142-143
supérieur 142-143
Silencieux 269, 270, 298
État 57
Supérieur 57
Mode 179
Simrig 277, 291, 292
Simsens 9
SIN 9, 30
Faux 281
SINless 9
SINner 9
Trait 81
SISA 17, 28, 173, 177
module 176
SIVTA 26-27, 28
SK-Bentley Concordat 304
Skilljack 291, 292
Skillsofts 280
Smartgun
Système (accessoire) 269, 270
Smartlink 283, 293
SO *Voir* Score Offensif (SO)
Soins 123-125, 141
Cercle de soins (rituel) 148
Magie 124
Médikit 123
Premiers soins 123
purificateurs 141
réchauffants 141
Récupération naturelle/Assistance médicale 125
refroidissants 141
Soldat de la force d'intervention spéciale du corps des marines 217
Soldato de la Mafia 215
Solvant pour colle 287
Sommeil induit 233
Sonde mentale 139
Sonder l'accès 186
Sons of Sauron 213
Sony Emperor 276
Sorcellerie 105, 124

Sort
Caractéristiques 135-136
Coûts de maintien 136
Coûts de progression 70
Coûts des formules 302
de Combat directs 136
de Combat indirects 137
Focus 158
inné 232
Liste 136-146
Sorts de Combat 136-138
Sorts de Détection 138
Sorts de Manipulation 143-146
Sorts de Santé 140-141
Sorts d'Illusion 141-143
mot-clef de rituel 148
prodigue 149
Règles 135-136
Résultats
Sorts de détection 138
Volumes 143
Sortir d'un serveur 183
Souffle nocif 232
Soulever / Transporter 106
Sous le radar, action d'Atout 178
Sous-marins 306
SOX 27
Spatioport de Hong Kong 36
Spéciale
Portée de sort 135
Spécialisations
Progression 71
Spécialiste
des arcanes 59
des opérations clandestines 90
du combat des Wildcats sioux 218
en armement 91
en technologie 59
(langues) 105
Sphère
de feu 138
de force 137
de foudre 137
étourdissante 137
mana 137
Spinrad
Falcon 276
Global Corporation 24, 35
Spray à colle 287
Sprint 99
Sprinter, action majeure 48
Sprites 193-197
Caractéristiques 194
Compiler 193
Inscrire 193
Pouvoirs 196-197
Tâches des sprites compilés 193
Tâches des sprites inscrits 194
Types 195
Squatter (Style de vie) 253
SS *Voir* Score de Surveillance (SS)
Stabilisation
Sort 141
Stabilité
Pouvoir de sprite 196
Stand-by 194
Steel Lynx Combat Drone 311
Steyr TMP 263
Stim patch 289, 290
Stoner-Ares M202 267
Streetline Special 262, 263
Strip-teaseuse (contact similaire) 243
Structure 116
Structure matricielle des serveurs 188
Styles
de MJ 235
de vie 44, 253
distinctif 81
Submersion 197
Coûts de progression 70
Substances aspergées 118-120
Substituts musculaires 295
Succès
Acheter des succès 41
Suppression
Pouvoir de sprite 197
Surcharge de focus 146
Surplus de dommages 43
soins 123-125
Surprise 112
Surveillance 187
Survie 104
Matériel 287-288
Suture 192
Suzuki
Mirage 303
Wingman *Voir* Artemis Industries Nightwing
SWAT 215
Symbiotes 300
Syndrome de Fragmentation Cognitive (SFC) 32-33
Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique (SIVTA) 26-27, 28
Synthécarde 300
Système
de détection à ondes millimétriques 252
de détection chimique 252
de sécurité 286
d'identification par numéro (SIN) *Voir* SIN
d'Induction Sensorielle Artificielle (SISA) *Voir* SISA
smartgun 269, 270

T

Tâches
distante 194
Maintenir une forme complexe 194
Réinscrire un sprite 194
Sprites compilés 193
Sprites inscrits 194
Stand-by 194
Transférées 194
Tactile (Perception) 103
Tasers 99, 261
Technobavardage, action d'Atout 178
Technodrain
Compilation 193
Formes complexes 191-192
Inscription 193
Technomancie 105
Submersion 197
Technomancien 92, 190-197
Télémètre laser 285
Telesma 152, 154
Tempête
de glace 138
d'électrons 197
d'impulsions 193
Temps
de récupération (cyberchirurgie) 290
de sevrage 76
Ténèbres 145
TerraFirst ! 27, 212
Terre (esprits de la) 224
Terres tribales du Congo 36
Territoire 76
Territoires éthiomaliens 36
Tests 39
d'Attributs 106
Réessayer 41
Tests d'équipe 40
Tests étendus 39
Tests opposés 39
Tests simples 39
Thermite 287
Thermographie *Voir* Vision: thermographique
Thundercloud Contrail *Voir* Suzuki: Mirage
Tir Automatique (TA) 113
Tir en Rafale (TR) 113
Tirer
depuis un couvert 52
Modes de tir 112
sur un obstacle 117
Tír na nÓg 36
Tír Tairngire 29, 31, 33, 34
Tonifiant musculaire 300
Tonnerre 146
Toolbox 187
Torche au magnésium 288
Torse cybernétique 296, 297
Toucher paralysant 233
Toujours
Durée de pouvoir de créature 226
Toxines
Disponibilité et coût 129
Disponibilité et Coût 289
Liste 126-127
Règles 125-126
Toyota
Coaster *Voir* Rover Model 2080
Gazelle *Voir* Honda Spirit
Gopher 305
TLM-2 *Voir* Proteus: Lamprey/Sea Snake
TX13 *Voir* MCT-Sikorsky-Bell: Seahawk
TR *Voir* Tir en Rafale (TR)
Traceur 187
Traditions magiques 131-132
Trait de feu 138
Traitement de données 177
Traits 43, 69, 73-81
Achat 71-72
Éliminer un trait négatif 72
Gain 72
négatifs 76-81
Addiction 76
Allergie 76
Asocial 77
Balise astrale 77
Code d'honneur 78
Crise de confiance 78
Écorché 78
Endetté 78
Gremlins 79
Handicap 79
Hostilité des esprits/sprites 79
Illettré 79
Immunodéficience 79
Incompétent 79
Insomniaque 79
Mâchoire de verre 80
Malchance 80
Mal du simsens 80
Mauvaise réputation 80
Organisme sensible 80
Paralysie en combat 80
Personne(s) à charge 80
Poseur 80
Préjugés 81
Sensibilité à la douleur 81
SINner 81
Style distinctif 81
Traumatisme 81
Tremblements des mains 81
Vertiges RA 81
positifs 73-76
Affinité avec les esprits/sprites 73
Allonge 73
Ambidextre 73
Apparence humaine 73
Aptitude (Compétence) 73
Attribut exceptionnel 73
Bricoleur 73
Caméléon astral 73
Concentration accrue 73
Contorsionniste 74
Dépôts dermiques 74
Dur à cuire 74
Endurance à la douleur 74
Esprit analytique 74
Esprit mentor 74
Félin 74
Fou de mécanique 74
Guérison rapide 74
Indomptable 74
Mémoire photographique 75
M. Tout le monde 75
Première impression 75
Rage de vivre 75
Renfort 75
Résistance à la magie 75
Résistance aux pathogènes 75
Résistance aux toxines 75
Résistance (élémentaire) 75
Robuste 76
Territoire 76
Tripes 76
Vision nocturne 76
Vision thermographique 76
Tranq patch 289, 290
Transport 21
Transporter 106
Transys
Avalon 276
Eidolon 276
Neuronet (corporation) 28, 33
Traquer une icône 186
Traqueuse 189
Trauma patch 289
Traumatisme 81
Tremblements des mains 81
Trempé 57
Trépied 269, 270
Tripes 76
Troll 62
Trompe-la-mort 52
Tronçonneuse monofilament 286
Tsimshian 33, 34
Tueur de dragons (esprit mentor) 169
Tueuse 189
Tutorsofts 280
Type
des pouvoirs de créature 226
des sorts 136
Types
de dommages 113-114
de focus 157-158
de munitions 271
de sprites 195
d'esprits 99, 151
Caractéristiques 223

U

UCAS 29, 30, 31, 32, 33, 34
Union indienne 27, 36
Unisensoriel *Voir* Sort: Liste: Sorts d'Illusion
Usurier (contact similaire) 245-246
Utilisateur 179
Utiliser
la Matrice 177-181
les points d'Atout 50-52
un appareil simple 48
une backdoor 186
une compétence 48
Uzi V 265

V

Vague toxique 137
Valeur de Dommages (VD) 112, 256
Valeur de Drain (VD) *Voir* Drain
Vampire 223
VD *Voir* Valeur de dommages; *Voir* Valeur de Drain (VD)
Vecteur 125
Véhicule comme arme 207
Véhicules 303-308
aériens 104
aquatiques 104
terrestres 104
Veilleur 149
Venin 233
Vérifier son SS 186
Vérins hydrauliques 296, 297
Verrouillage
de connexion 178
Programme 187
Verrous magnétiques *Voir* Maglocks
Vertiges RA 81
Veste
en cuir synthétique 274, 275
pare-balles 274, 275
Vestiges technologiques 255
Vêtements 274
pare-balles 274, 275
Virulence 125
Virus Vampirique Humain-Méta-Humain (VVHMH) *Voir* VVHMH
Visée
laser 269, 270, 298
Lunette 282
Viser les organes vitaux, action d'Atout 52
Visibilité 115
Vision
nocturne 283, 293
Trait 76
thermographique 283, 293
Trait 76
Visuelle (Perception) 103
Vitesse
astrale 163
Intervalle 205
max (véhicule) 205
Vladivostok 36
Voile
de Résonance 193
d'interférences 193
Voitures 304
Vol 20, 99
de données 20
de voiture 207
Volonté 42
Volumes 143
VSTOL 308
Vulcan Liegelord 276
Vulnérabilité 233
VVHMH 35, 222, 223
Histoire 29, 31
Infection 230
Perte d'Essence 233

W

Wakagashira du Yakuza (contact similaire) 244
Walther Palm Pistol 262, 263
White Hat 21, 78
Wildcats sioux 218
Wuxing
Breezer *Voir* Honda Spirit Corporation 24
Peng You 4×4 *Voir* Toyota: Gopher
Red Flag *Voir* Aztechnology: Sunrunner/Nightrunner

Y

Yamaha
Growler 303
Pulsar I/II 261
Raiden 266, 267
Rapier *Voir* Suzuki: Mirage
Yamatetsu 32
Yeux
cybernétiques 293
de chat 300
YNT Delfin 306
Yomi 36
Yongkang Gala Trinity *Voir* Aztechnology: Sunrunner/Nightrunner
Yucatan 29

Z

Zen 129, 289
Zhejiang *Voir* Ares: Venture
Zone d'effet 118
Portée de préparation alchimique 154
Zoom 283, 293
Zurich-Orbital 28, 29, 36
Gemeinschaft Bank 29

SHADOWRUN®

PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

NOTES _____

DONNÉES PERSONNELLES

Nom/Pseudo

Métatype **Ethnie**

Âge **Sexe** **Taille** **Poids**

Réputation **Pression**

Karma **Karma total** **Divers**

ATTRIBUTS

Constitution		**Essence**	
Agilité		**Magie/Résonance**	
Réaction		**Initiative**	
Force		**Init. matricielle**	
Volonté		**Initiative astrale**	
Logique		**Jauger les intentions**	
Intuition		**Mémoire**	
Charisme		**Sang-froid**	
Atout		**Soulev./Transport.**	
Points d'Atout	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	**Déplacement**	

COMPÉTENCES

Compétence	Rang	Attr.	Type	Compétence	Rang	Attr.	Type

IDS / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal

Nuyens **Licences**

Faux SIN / Styles de vie / Fonds / Licences

INFOS DE COMBAT CLEFS

Armure principale Bonus SD

Modifications

Arme à distance principale

VD Modes Proche Courte Longue Extrême Mun.

Accessoires

Mains nues

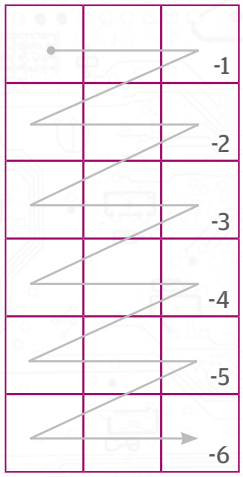
VD Proche

Arme de mêlée principale

VD Proche

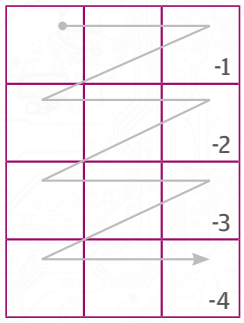
MONITEURS D'ÉTAT

Moniteur physique



8 + (Constitution ÷ 2, arr. au sup.) cases; noircissez le reste.

Moniteur étourdissant



8 + (Volonté ÷ 2, arr. au sup.) cases; noircissez le reste.

Chaque tranche de 3 cases cochée sur un quelconque moniteur d'état inflige un malus cumulatif de -1 dé aux tests.

TRAITS

Trait	Notes	Type

CONTACTS

Nom	Loyauté	Réseau

© 2020 Black Book Editions sous licence The Topps Company et Catalyst Lab, Inc. Shadowrun est une marque déposée de The Topps Company, Inc. Photocopie et impression autorisées pour usage personnel uniquement.

SHADOWRUN®

PERSONNAGE _____

JOUEUR _____

NOTES _____

ARMES À DISTANCE

Arme	VD	Modes	Proche	Courte	Longue	Extrême	Mun.

ARMES DE MÊLÉE

Arme	VD	Proche

ARMURE

Armure	Bonus	SD

CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES

Attaque	Corruption	TD	Firewall
Appareils/IA			
Programmes			

Moniteur d'état matriciel 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

AUGMENTATIONS

Augmentation	Indice	Notes	Essence

VÉHICULE

Modèle		Maniabilité	
Accélération		Intervalle de vitesse	
Vitesse max.		Résistance	
Blindage		Autopilote	
Senseurs		Places	

Notes _____

ÉQUIPEMENT

Item	Indice