

00900



SHADOWRUN



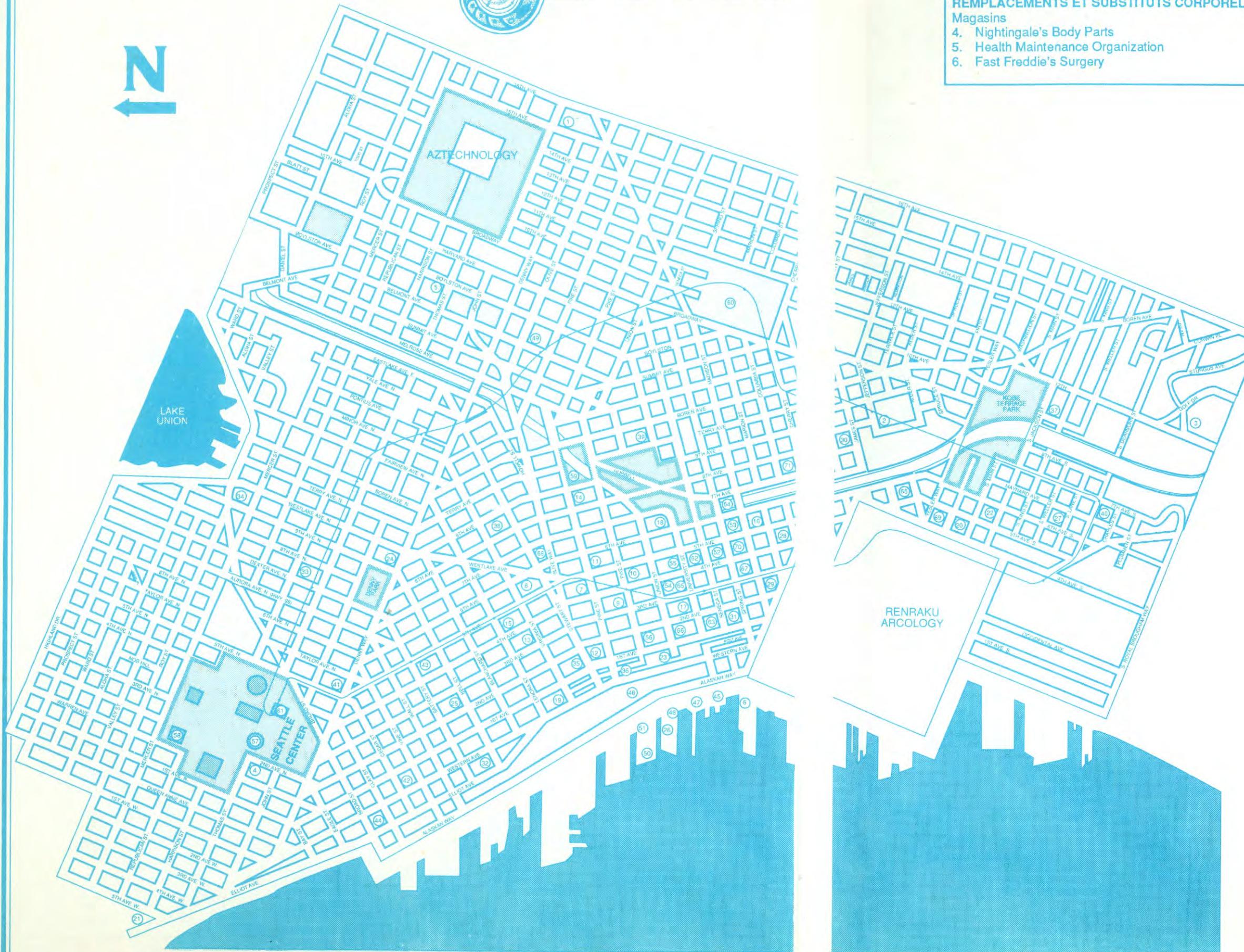
FASA
CORPORATION

QUAND L'HOMME NE FAIT PLUS QU'UN
AVEC LA MAGIE ET LA MACHINE



SEATTLE

N
←



LEGENDE DE LA CARTE

MEDECINE

1. Seattle General Hospital
 2. Harborview Hospital
 3. U.S. Public Health Hospital
- REPLACEMENTS ET SUBSTITUTS CORPORELS**
- Magasins
4. Nightingale's Body Parts
 5. Health Maintenance Organization
 6. Fast Freddie's Surgery

HOTELS

7. Mayflower Park Hotel
8. Westin Hotel
9. Hôtel Nikko
10. Wylie's Gala Inn
11. Laubenstein Plaza
12. Chez Ogino
13. Lucas Palace
14. West Coast Hamlin Hotel
15. Warwick Hotel
16. Stouffer-Madison Hotel
17. New Century Square Hotel
18. Seattle Hilton

RESTAURANTS ET BARS

(entre parenthèses: Origines et/ou Cultures)

19. Café Sport
20. Ohgi-Ya (Chinois)
21. Lee Chee Garden
22. Green Village (Chinois)
23. Other Place
24. Edge (Elfe)
25. Damian's
26. Vous ne devriez pas manger autant !
27. Run Run Shaw's (Chinois)
28. Takuri's (Japonais)
29. Glass Onion (Japonais)
30. Ling Ho (Japonais)
31. Big Rhino (Souterrains Orks)
32. Purple Haze
33. Icarus Descending (Elfe)
34. Bosco's (Elfe)
35. Gravity Bar
36. Pink Door
37. A Little Bit o' Saigon
38. Marcus' Hotel
39. THE Sports Bar
40. Nyen Lang's (Chinois)
41. Tam's Under The Needle
42. Murphy's Law
43. Reno's
44. Knuston's Country Home
45. Elliot's
46. Miner's Landing
47. Grey Line
48. Maximillion's
49. Gracie's for Ribs

ATTRACTONS TOURISTIQUES

50. Aquarium de Seattle
51. Omnidome
52. Bibliothèque de Seattle
53. Palais de Justice
54. Poste des U.C.A.S.
55. Y.M.C.A.
56. Pikes Place Market
57. Centre Scientifique du Pacifique
58. Seattle Repertory Theatre
59. Centre des Conventions et du Commerce de Seattle
60. Université de Seattle
61. The Space Needle

AUTRES CENTRES D'INTERETS

62. Immeuble Charles Royer
63. Immeuble Fédéral
64. Prison du Métropole
65. Immeuble de la Dassurn Securities and Investments
66. Immeuble de la Lone Star Security
67. McKuen's Scrap and Salvage Yard
68. "Le Monde des Armes"
69. Club "Penumbra"
70. "Dante's Inferno"
71. "Sybrespace"

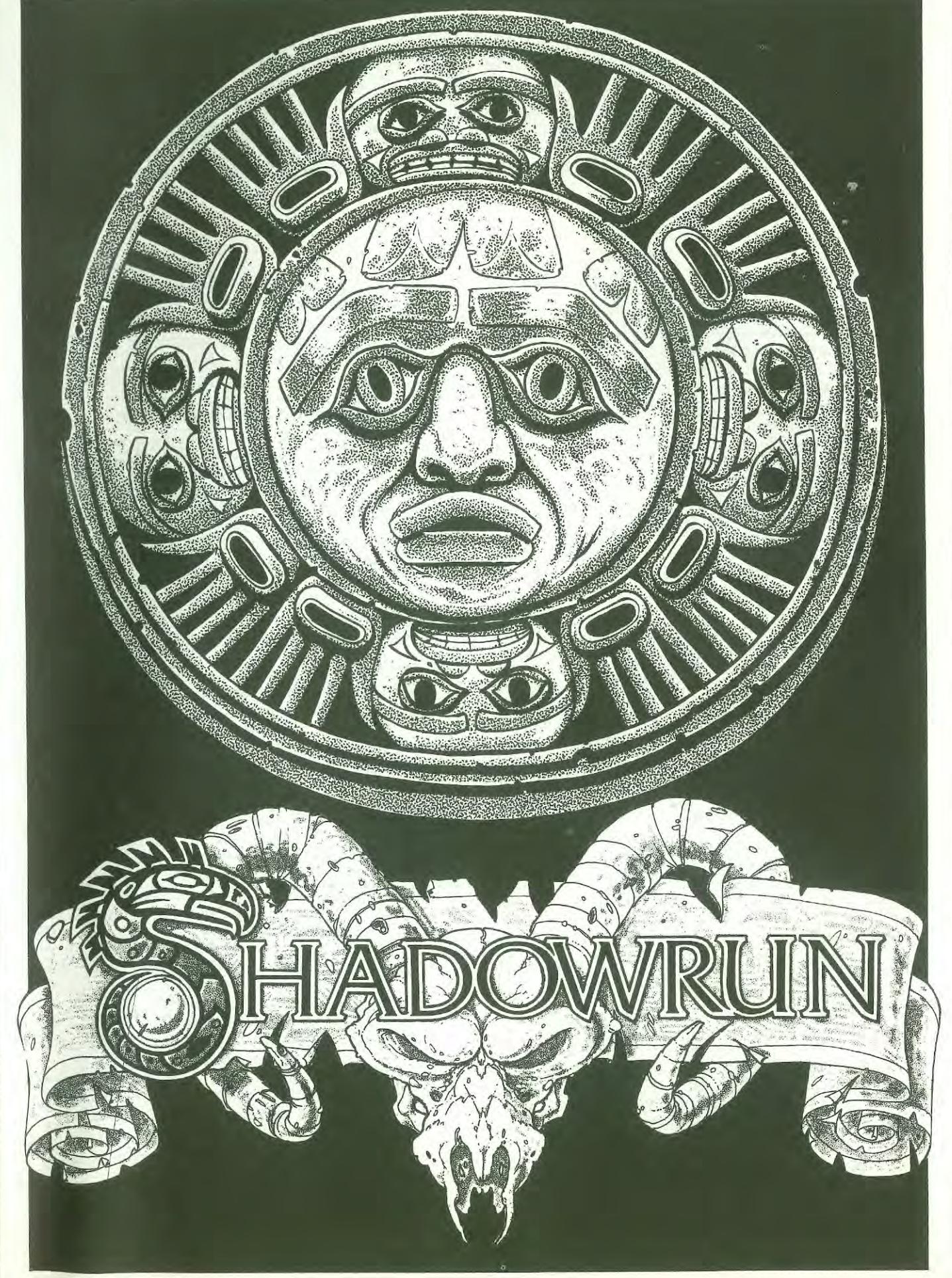


Table des Matières

TABLE DES MATIERES

1.0 NOUS SOMMES EN 2050	6
2.0 NUIT SUR LA VILLE.....	8
3.0 ET C'EST AINSI QUE	12
3.1 La Naissance des Mégacorps	12
3.2 La Ruée vers les Ressources.....	12
3.3 L'Incident "Lone Eagle"	13
3.4 Le Blâme Tombe.....	13
3.5 Tribulations	13
3.6 Le Sixième Cercle.....	14
3.7 La Danse.....	14
3.8 La Question Indienne	15
3.9 Le Traité de Denver	15
3.10 La Gobelinisation	15
3.11 La Magie et la Matrice	16
3.12 Le Crash de 29	18
3.13 Les Superpuissances.....	18
3.14 La Fièvre d'Indépendance	19
3.15 Nouvelle Violence	19
4.0 CONCEPTS DE JEU.....	21
4.1 Les Dés.....	21
4.1.1 Règle des "1".....	21
4.1.2 Règle des "6"	21
4.1.3 Tests de Réussite	21
4.1.4 Tests de Résistance	21
4.1.5 Tests Résistibles et Irrésistibles	22
4.1.6 Tests d'Opposition.....	22
4.1.7 Réserves de Dés	22
4.1.8 Modificateurs	22
4.1.9 Autres Conventions	22
4.2 Définitions	23
4.2.1 Personnages	23
4.2.2 Compétences	23
4.2.3 Magie	23
4.2.4 Matrice	23
5.0 LA METAHUMANITE	24
5.1 Nain	25
5.2 Elfe	26
5.3 Humain	27
5.4 Ork	28
5.5 Troll	29
6.0 LES PERSONNAGES	30
6.1 Les Attributs	30
6.1.1 Indices d'Attributs	31
6.2 Autres Distinctions	32
6.2.1 Compétences	32
6.2.2 Equipment	32
9.0 UTILISATION DES COMPETENCES	54
9.1 Indices de Compétences	54
9.2 Tests de Réussite	54
9.3 En Prenant Son Temps	56
9.4 Le Réseau des Compétences	56
9.5 Concentrations et Spécialisations	56
9.6 Catégories de Compétences	58
9.6.1 Compétences Actives	58
9.6.2 Compétences de Construction/Réparation	60
9.6.3 Compétences de Connaissance	60
9.6.4 Compétences Linguistiques	60
9.6.5 Langages Spéciaux	61
9.6.6 Compétences Spéciales	61
10.0 COMBAT	62
10.1 Séquence du Tour de Combat	62
10.1.1 Score d'initiative	62
10.1.2 Actions Supplémentaires	62
10.2 Actions	63
10.3 Interception	63
10.3.1 Poursuite	63

Table des Matières	
10.4 Réserves de Dés	63
10.5 Combat à Distance	64
10.5.1 Seuil de Réussite	64
10.5.2 Modificateurs	64
10.5.3 Jet du Test de Réussite	65
10.5.4 Calcul des Dommages	65
10.5.5 Réduction des Dommages	66
10.5.6 Application des Dommages	67
10.5.7 Moniteurs de Condition	67
10.5.8 Couverture et Obstacles	67
10.5.9 Armes Automatiques	68
10.5.10 Grenades	69
10.6 Combat au Contact	69
10.7 Maîtriser l'Adversaire sans Blessure	70
10.8 Combat des Métacréatures	71
10.9 Véhicules et Combat	71
10.9.1 Caractéristiques des Véhicules	71
10.9.2 Personnages à Bord d'un Véhicule	71
10.9.3 Mouvement	72
10.9.4 Tours de Combat en Véhicule	73
10.9.5 Dommages aux Véhicules	73
11.0 LA MAGIE	74
11.1 La Tradition Shamanique	74
11.1.1 Le Choix d'un Totem	74
11.1.2 L'Interprétation du Shaman	77
11.1.3 Le Masque Shamanique	77
11.1.4 La Loge de Médecine	77
11.2 La Tradition Hermétique	78
11.2.1 Les Bibliothèques Hermétiques	78
11.2.2 Le Cercle Hermétique	78
11.3 Capacités Magiques	79
11.3.1 Indice de Magie	79
11.3.2 Drain	79
11.3.3 Objets aux Propriétés Magiques	79
11.4 Sorcellerie	80
11.4.1 Types de Sorts	80
11.4.2 Puissance des Sorts	81
11.4.3 Lancement de Sorts	81
11.5 Sorcellerie Rituelle	83
11.5.1 Lien Matériel	83
11.5.2 Équipes Rituelles	84
11.5.3 Procédure de Sorcellerie Rituelle	84
11.6 Evocation/Conjuration	85
11.6.1 Evoquer les Esprits de la Nature	86
11.6.2 Evoquer les Élémentaux	86
11.7 Drain	87
11.7.1 Esprits Incontrôlés	88
11.7.2 Luttes pour le Contrôle	88
11.7.3 Conjuration	88
11.8 Espace Astral	88
11.8.1 Perception Astrale	89
11.8.2 Projection Astrale	89
11.8.3 Déplacement dans l'Astral	90
11.8.4 Pendant que vous étiez ailleurs	90
11.8.5 Combat Astral	90
11.9 Grimoire	92
11.9.1 Sorts de Combat	92
11.9.2 Sorts de Détection	93
11.9.3 Sorts de Santé	94
11.9.4 Sorts d'Illusion	95
11.9.5 Sorts de Manipulation	96
12.0 LA MATRICE	98
12.1 Accès à la Matrice	98
12.2 Temps et Mouvement dans la Matrice	98
12.2.1 Mots de Passe	99
12.2.2 Bienvenue	99
12.2.3 Codes de Sécurité	99
12.2.4 Annuaire	100
12.3 Pour quitter la Matrice	102
12.4 La Géographie Matricielle	102
12.4.1 Les Nœuds et leurs Fonctions	102
12.4.2 Module Esclave (ME)	102
12.4.3 Nœud d'Accès au Système (NA)	102
12.4.4 Ports d'Entrées/Sorties (PE/S)	102
12.4.5 Unité Centrale de Traitement (UC)	103
12.4.6 Unité de Stockage de Données (USD)	103
12.4.7 Unités de Sous-traitement (UST)	104
12.4.8 Cartographie du Système	104
12.4.9 Cartographie des Réseaux de Télécommunication	104
12.5 Cyberdecks	105
12.5.1 Maître Programme de Contrôle du Persona (MPCP)	105
12.5.2 Spécifications des Cyberdecks	106
12.5.3 Configurations Optionnelles	106
12.5.4 Utilisation des Cyberdecks	107
12.6 Cyberprogrammes	107
12.6.1 Programmes Persona	107
12.6.2 Programmes Utilitaires	107
12.6.3 Utilitaires Dégradables	108
12.6.4 Activation des Utilitaires	108
12.6.5 Programmation Improvisée	108
12.6.6 Utilitaires de Combat	108
12.6.7 Utilitaires Défensifs	109
12.5.8 Utilitaires Senseurs	109
12.6.9 Utilitaires de Masquage	110
12.7 Opération dans la Matrice	111
12.7.1 Mouvement dans la Matrice	111
12.7.2 Perception dans la Matrice	111
12.7.3 Les Dinosaures de la Matrice	111
12.7.4 Nus dans la Matrice	111
12.8 Cybercombat	113
12.8.1 Initiative	113
12.8.2 Actions dans le Cyberspace	113
12.9 Les Contre-mesures d'Intrusion (CI)	116
12.9.1 Les CI Blanches	116
12.9.2 Les CI Grises	116
12.9.3 Les CI Noires	117
12.9.4 Les Alertes	117
12.9.5 L'Opposition	118
12.10 Cyberprogrammation	118
12.10.1 Construction de Cyberdecks	119
13.0 EQUIPEMENT	120
13.1 Armement Personnel	120
13.1.1 Armes à Projectiles d'Impacts	120
13.1.2 Armes à Feu	120
13.1.3 Accessoires pour Armes à Feu	121
13.1.4 Armes Taser	122
13.2 Munitions	122
13.2.1 Explosifs	124
13.2.2 Armes Lourdes	124

Table des Matières

13.3 Armures.....	124
13.4 Surveillance et Sécurité	125
13.4.1 Amplificateurs de Vision	125
13.4.2 Communications	125
13.4.3 Mesures de Surveillance	125
13.4.4 Contre-mesures de Surveillance	126
13.4.5 Systèmes de Sécurité.....	126
13.5 Équipement de Survie.....	126
13.5.1 Outilage	126
13.6 Vie Quotidienne	127
13.6.1 Distractions.....	127
13.6.2 Electronique.....	127
13.7 Cyberware	128
13.7.1 Céphaloware	129
13.7.2 Somatoware	131
13.7.3 Cyberdecks et Programmes	133
13.8 Biotechnologie.....	133
13.8.1 Pansements Dermoactifs	134
13.8.2 Équipement Magique.....	134
13.9 Véhicules.....	134
13.9.1 Terrestres	134
13.9.2 Aquatiques.....	136
13.9.3 Aériens	136
13.10 Appareils Militaires et de Fabrication Restreinte	137
13.10.1 Panzers	137
13.10.2 Véhicules de Sécurité.....	137
13.10.3 Télécommandés	138
13.11 Armement de Véhicules.....	138
13.12 Interfaces Câblés.....	138
13.13 Tableaux des Équipements	139
14.0 APRES LA COURSE	146
14.1 Guérison.....	146
14.1.1 Amélioration.....	146
14.1.2 Utilisation de la Table de Durée des Guérisons	147
14.2 Chirurgie Elective	147
14.3 Premiers Soins	148
14.3.1 Premiers Soins sur Blessures Fatales	148
14.3.2 Blessures Fatales et Dommages Organiques.....	148
14.4 Remplacements Organiques	149
14.5 Magiciens et Dommages	149
14.6 Réduction de la Fatigue Mentale	150
14.7 Maladies et Toxines	151
14.7.1 Toxines	151
14.7.2 Maladies	151
14.8 La Négociation du Butin	151
14.8.1 La Découverte du Receleur	151
14.8.2 Le Butin	151
14.8.3 La Rencontre	151
14.9 Styles de Vie	152
14.10 Règlement des Dépenses	153
14.11 Karma	153
14.11.1 Instant Karma	154
14.11.2 Le Karma d'Evolution	154
14.11.3 Activités Magiques.....	155
15.0 DANS LES COULISSES	157
15.1 Résolution des Situations Hasardeuses	157
15.1.1 Utilisation des Compétences Sociales	157
15.1.2 Utilisation des Compétences Construction/Réparation	158
15.1.3 Utilisation des Compétences en Pilotage de Véhicules	159
15.1.4 Utilisation des Compétences de Connaissance	160
15.1.5 Utilisation des Compétences Linguistiques	160
15.1.6 Encombrement	160
15.1.7 Réalité et Perception	161
15.2 Les Aventures	161
15.2.1 Adaptez les Aventures	161
15.2.2 La Mort dans Shadowrun	162
15.3 Attribution de Karma	163
15.3.1 Attribution Collective	163
15.3.2 Attribution Individuelle	163
15.4 Génération Rapide de Systèmes Informatiques	164
15.4.1 Le Niveau de Sécurité	164
15.4.2 L'Architecture	164
15.4.3 Les Codes de Sécurité	164
15.4.4 Les Contre-mesures d'Intrusion	165
15.4.5 Valeurs des Informations	165
16.0 CONTACTS	166
17.0 LES METACREATURES	178
17.1 Les Pouvoirs des Eveillés	178
17.2 Faiblesses	182
17.3 Cyberware pour les Métacréatures	183
17.4 Sélection de Créatures Eveillées	183
17.5 Caractéristiques des Métacréatures	209
18.0 LE NORTHWEST EN 2050	212
18.1 Les Territoires Tribaux	212
18.2 Tir Tairngire	213
18.3 Autres Voisins	213
18.4 Statut de Seattle	213
18.5 Les Tribus	214
18.5.1 Les Salish	214
18.5.2 Les Sinsearach	214
18.5.3 Les Makah	214
18.5.4 Les Crow des Cascades	214
18.5.5 Les Orks des Cascades	214
19.0 SEATTLE	216
19.1 Accès à Seattle	216
19.2 Gouvernement	216
19.2.1 Sécurité du Métropôle	217
19.3 Informations aux Visiteurs	217
19.3.1 Soins Médicaux	218
19.3.2 Assistance Légale	218
19.3.3 Réseau des Données Publiques	218
19.3.4 Services d'Urgence	218
19.4 Les Environs de Seattle	218
19.5 Distractions et Médias	218
19.6 A Voir	219
19.6.1 Possessions Tribales	219
19.6.2 Possessions Corporatistes	220
19.6.3 La Face Obscure de Seattle	220
20.0 PREMIERE OPERATION	222

Création

Bob Charrette
Paul Hume
Tom Dowd

Concept

Jordan Weisman
L. Ross Babcock III
Dave Wylie
Bob Charrette
Sam Lewis

Fiction supplémentaire

Dave Wylie
Jordan Weisman

Ont testé le Jeu

Bob Willis John Faughnan
Carl Burke Jeff Jarka
Chris Lowe Mike Knorr
Tom Rae Caroline Maher
Tony Daurio Mike Petrucci
Rex Muller

Comité de Rédaction

Rédacteur en Chef
Donna Ippolito
Rédacteur
Jim Musser
Assistants
C. R. Green
Ken Stolt

Remerciements

Ed Andrews
Steve Kramarsky

Production

Directeur de Production
Sam Lewis
Directeur Artistique
Dana Knutson
Chefs de Projet
Jim Nelson
Jeff Laubenstein

Illustration de Couverture
Larry Elmore
Logo de Shadowrun et Graphisme de Couverture
Jeff Laubenstein

Illustration en Couleur
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Dana Knutson
Illustration
Dana Knutson
Jeff Laubenstein

Titre Original
Shadowrun

Version Française

Traduction
Michel Serrat
LizKer
Scénario de la version française
Michel Serrat
Thierry Meichel
Correcteur-Réviseur
Thierry Betty
Maquette
Fabrice Sarelli

SHADOWRUN et MATRIX sont des marques déposées appartenant à FASA Corporation.

Copyright pour la version américaine © 1989 FASA Corporation. Tous droits réservés.
FASA Corporation P.O. Box 6930 Chicago, IL 60680 Etats Unis.
Copyright pour la version française © 1990 HEXAGONAL. Tous droits réservés.

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

Toute ressemblance entre l'illustration de la page 24 et le logo "Orc's Nest of London" n'est que pure coïncidence et n'implique aucune relation entre FASA Corporation et l'Orc's Nest.

1.0 NOUS SOMMES EN 2050

*"Surveillez vos arrières, visez juste, gardez des munitions.
Et, surtout, surtout, ne traitez jamais avec un Dragon..."*

— Proverbe urbain.

La fusion de la technologie et de la chair humaine débute vers la fin du vingtième siècle. L'interfaçage du cerveau humain et de l'ordinateur n'en est que le premier pas. Les implants destinés à câbler les réflexes et les prothèses cybernétiques suivent rapidement. C'est alors que survient l'*Eveil*. Après cinq mille ans de somnolence, le flux des énergies mystiques déferle sur le monde et avec elles, la Magie. Les Elfes, les Nains, les Orks et les Trolls abandonnent leurs défroques d'humains pour reprendre leurs véritables formes.

Les décades qui suivent l'*Eveil* sont des années de troubles, de panique et de chaos; les Cavaliers de l'Apocalypse foulent la Terre. Les cultures primitives qui n'ont jamais abandonné totalement leur héritage mystique se mettent à utiliser la magie contre les grandes nations qui, elles, l'ont écartée depuis longtemps. Le gigantesque réseau global des télécommunications s'effondre sous l'assaut d'un mystérieux virus informatique. Des missiles nucléaires sont lancés mais n'exploseront jamais. Des Dragons prennent leur essor. Epidémies et famines ravagent la Terre. Entre l'Humanité et les races nouvellement éveillées, les affrontements deviennent courants. L'autorité centrale s'effrite et le monde s'enfonce vers les abysses.

Mais l'homme, autant que ses races apparentées, est un animal très résistant. L'ordre commence à émerger des ruines et de l'anarchie. La Cybertechnologie éra-

dique les traces du virus informatique et remplace le vieux réseau de télécommunications par ce qui va être appelé la *Matrice*. De nouvelles nations se forment: celles des Amérindiens, des Elfes, des Orks et des Nains. Des *Mégaplexes*, vastes cités autonomes, envahissent le paysage. Les gouvernements centraux sont remplacés par des *Méga-Corporations* qui n'obéissent qu'à leurs propres lois. Ceux qui acceptent leur domination en obtiennent la protection, mais les hors-la-loi, les dissidents et autres rebelles se retrouvent exploités et malmenés comme il en a toujours été dans les rapports entre les faibles et les forts.

Dans le monde de 2050, les mégaplexes sont de véritables monstres qui étendent l'ombre de leur gigantisme sur toute leur population. Et c'est là que vous vivez, vous les *Shadowrunners*, les "Coureurs de l'Ombre", dans les interstices qui subsistent entre les énormes structures des corporations. Lorsque les *Mégacorps* veulent que quelque chose soit accompli sans pour autant se salir les mains, c'est à vous qu'elles font appel. Votre existence n'est reconnue par aucune base de données, gouvernementale ou corporative, mais vos services sont très demandés. Vous pourrez être un *Technomancien*, se glissant furtivement entre les bases de données des corporations géantes et piratant la seule chose au monde qui ait une valeur réelle: des Informations. Ou peut-être serez-vous un *Samouraï des Rues*, l'un de ces hommes

de main doté de réflexes et de capacités qui font de lui l'ultime Prédateur Urbain. Ou peut-être encore un *Mage*, doué de l'antique don, celui qui permet de manipuler les énergies magiques qui baignent maintenant la Terre.

Toute cette puissance, c'est exactement celle dont vous aurez besoin lorsque l'on fera appel à vous pour un engagement, pour l'une de ces opérations que l'on nomme *Shadowrun*.



2.0 NUIT SUR LA VILLE

SHADOWRUN n.m. (mot ang.) Toute action ou enchaînement d'actions visant à la réalisation de plans illégaux ou quasi-illégaux.

— Encyclopaedia Mondialis, Edition 2050.

Ghost franchit le seuil du Club Penumbra. Sa tête commença à se balancer au rythme cardiaque de la musique. Les plumes fichées dans son hachimaki glissaient sur son cou trempé par la pluie. Il aurait aimé ne pas être là pour affaire. Il secoua la tête pour se libérer de l'emprise de la musique et, du même coup, de l'eau prisonnière des boucles sauvages de sa chevelure.

En dépit du scintillement du mur-écran *tridi*, l'entrée lui parut sombre après les lumières des rues. Ses réflexes le mirent en alerte lorsqu'une silhouette féminine se plaça sur son chemin. Sur le point de dégainer son arme, il s'aperçut qu'une fibre optique partait de la tête de la fille pour rejoindre un boîtier fixé à sa ceinture. Aucun danger. Les yeux de la fille se tournaient vers l'intérieur, vers l'univers du *Simsens* qui emplissait son crâne par l'intermédiaire d'une broche derrière l'oreille. Perdue dans sa tête, elle ne sentit pas la caresse négligente qu'il lui adressa en la dépassant.

La nuit n'était pas très avancée mais la clientèle était déjà nombreuse. Ghost se faufila entre les corps tournoyants des danseurs sur la piste, évitant soigneusement tout contact avec les fêtards. Ses peintures de guerre ne semblaient même pas déplacées mais ses traits d'Indien le singularisaient dans cette foule en majorité Anglo et Asiate. Il ne s'en souciait pas. Les rares individus qui avaient croisé ses yeux lui avaient répondre par des regards prudents, presque effrayés. C'était bien ainsi. Il se sentait fort et leurs réactions ne faisaient que confirmer cette sensation.

Il la trouva assise au fond de la salle, sur un tabouret, adossée au mur. Son manteau en daim effrangé, ouvert dans la chaleur moite du club, avait glissé sur ses épaules découvrant une peau claire. Ses traits agréables et réguliers étaient détendus, ses yeux verts abrités sous des paupières languides. Une de ses jambes reposait sur la table et elle jouait avec les plumes qui ornaient l'ourlet de sa botte, juste sous le genou. C'était un tableau plutôt aguichant, jusqu'à l'instant où l'on découvrait les ceinturons qui lui barraient les hanches sur le jeans coupé. A peine visible dans la pénombre, la crosse sculptée d'un *Roomsweeper* reposait douillettement dans son holster sur la hanche droite. A sa gauche, une épée de mage à l'ornementation compliquée pendait dans un fourreau niché dans les replis de son vêtement.

Un étranger aux cheveux noirs s'interposa. Ghost avait déjà rencontré ce genre d'individus. Une brève présentation et l'homme découvrit sa parfaite dentition de série pour dissimuler son trouble pendant qu'il débitait précipitamment ce qu'il pensait être une excellente plai-

santerie de bas quartier. Le costume était plein de courage; il tenait un verre à la main et tenta sa chance, certain que sa Corporation protégerait un bon petit *sarariman* tel que lui.

Un mouvement du costume permit à Ghost d'entrevoir le visage de la femme. Ses yeux, maintenant, lui-saient froidement derrière le masque d'une parfaite indifférence. Le sarariman encanaillé recherchait le frisson du danger et dégoisait sans se douter qu'il était à deux doigts d'un retour inattendu de ses investissements.

Les doigts minces de la fille s'animèrent d'un mouvement négligent, ses ongles chromés réfléchissant les néons de la scène. Elle murmura quelque chose et Ghost aurait douté de pouvoir l'entendre même si la salle avait été parfaitement silencieuse. Tout à son baratin, le costume ne prenait pas garde aux actions de sa victime, pas plus qu'il ne vit le liquide s'élever de son verre et s'envoler vers le tissu gris pâle de son jeans Juddi Kal.

Amusé, Ghost avança derrière le sarariman baouillant.

«Casse-toi, bonhomme.»

L'homme se retourna, le regard agrandi par la peur et Ghost découvrit son propre reflet dans les yeux Zeiss, modèle Or-Irisé. Bien que le sourire tordu de Ghost lui revint déformé par la courbe des lentilles, il exprimait encore toute la féroce voulue. L'homme recula, des taches humides s'étalant sur son jeans. Il bouscula un client et celui-ci le repoussa, durement, mais sans réelle acrimonie. Se frottant un bras contusionné, l'homme disparut dans la foule. Ghost tourna son attention vers la femme qu'il était venu voir.

«Hello, Sally. Kess'kia ?»

Elle lui décerna le petit sourire entendu qui avait toujours eu le don d'ennuyer Ghost et désigna le siège à côté d'elle. «Tu as appris, sinon tu ne serais pas venu en ville. Pas d'ennuis en traversant le territoire des Anciens ?»

Il haussa les épaules en s'asseyant. «Non. Le clan des Elfes est encore assez faible depuis sa rencontre avec les Tigres.» D'un signe, il éloigna la serveuse qui s'approchait; celle-ci le toisa. «J'ai appris que t'as un Shadowrun sur le feu, mais j'ai pas su si c'était du tout cuit.»

«Si c'était facile, je n'aurais pas besoin de toi.»

Ghost apprécia le compliment mais n'en laissa rien paraître ... pas tant qu'on discutait boulot. «Délicat, hein ?»

«Pas vraiment, mais je veux un bon feu pour couvrir les arrières.»

La phrase alluma un signal rouge dans l'esprit de Ghost. Quand Sally voulait du muscle et de la puissance de feu, c'est qu'elle s'attendait à des ennuis. «Quelle est la cible ?»

«Mitsuhama» murmura-t-elle.

«MCT ? je comprend pourquoi tu veux du solide.» Elle acquiesça et, d'un air de s'excuser, reprit : «J'ai une dette envers quelqu'un et c'est comme ça qu'il veut que je rembourse.»

«Ça doit être une sacrée dette.»

«Pas vraiment, ce n'est qu'une simple prise de dons. Mon ... quelqu'un est un peu à court d'argent frais, ces temps-ci.»

«Si c'est aussi simple, pourquoi as-tu besoin d'un samouraï?»

«Je ne pense pas en avoir besoin» dit-elle doucement en posant la main sur son bras «mais j'ai l'impression que quelque chose cloche là dedans. Ça me rend nerveuse et c'est pour ça que je veux un soutien de qualité, Ghost.»

Il renifla. Elle avait toujours su comment le prendre. «Il te faut aussi un bon Decker.»

«J'en ai un.» Devant son haussement de sourcils interrogatif, elle continua «Dodger.»

C'était la surprise. «Si Dodger est dans le coup, la prise doit valoir la peine. Mais même lui ne passera pas leur Glace.»

«Ce n'est pas dit!»

Ghost se retourna sans précipitation, il avait reconnu la voix. Le martèlement des basses avait masqué l'approche du nouveau venu, un homme grand, mince, vêtu de cuir noir. Enfin, pas vraiment un homme: un Elfe. Ses tempes épilées mettaient en évidence ses oreilles délicatement pointues et les ports de son *datajack* reflétaient d'un vif éclat argenté dans les flashes stroboscopiques de la piste de danse.

«Pas prudent de surprendre les gens comme ça, Dodger.» avertit Ghost.

L'Elfe balaya la menace implicite d'un haussement d'épaule. «La Glace ne nous concerne pas, Chère Lady Tsung. J'ai la clef qui ouvrira les portes du château.»

Il brandit un mince bâtonnet en plastique.

«Où as-tu trouvé ça ?»

«Par magie ?» suggéra-t-elle. Devant son expression incrédule, il ajouta : «Un vrai professionnel sait taire ses sources, Belle Dame.»

Ghost était surpris d'un tel manquement à l'étiquette. Sally devait être très inquiète pour s'enquérir ainsi des sources de Dodger. Lui aussi aurait aimé savoir mais ses propres règles de conduite lui interdisaient une telle curiosité. Malgré tout, il avait le droit de savoir ce qui allait se passer. «Dites donc, vous deux. Qu'est-ce que c'est que ce bout de plastique et comment est-ce que ça va nous aider ?»

Dodger décerna à Ghost un regard qui ne laissait planer aucun doute sur la considération qu'il pouvait avoir pour son intelligence. «Très simple, M. Tranchetout. Il s'agit de la clé d'un terminal de la Sécurité de Mitsuhama. De là, je pourrai me brancher directement dans leur réseau principal, bien à l'abri à l'intérieur de leur glacier.»

«Ils auront encore des protections.»

«Bien entendu, mais il n'y aura aucun problème. Je suis le Dodger après tout.»

Ghost et Sally échangèrent un regard entendu. Dodger était très bon, certes, mais seul un Decker pouvait se montrer aussi sûr de lui.



Alexander

«Ayez confiance, mes amis. Nous foncerons dans l'ombre en évitant les chiens de garde corporatistes et nous filerons avec le magot» L'Elfe se pencha en avant avec des allures de conspirateur. «Mais il faudra faire vite car ma clé magique se transforme en cure-dents à minuit.»

Ghost activa l'affichage rétinien de sa pendule implantée : 22:42:33. Ça ne laissait pas beaucoup de temps. «On attend quelqu'un d'autre, Sally?»

«De qui d'autre aurions-nous besoin?» dit-elle avec un ricanement. Elle se redressa. «On va s'les faire.»

Ghost reprit son ricanement. Décidément, il aimait son style.

La pluie avait cessé et les rues se remplissaient tandis que le trio quittait le Club Penumbra. Dodger avait garé sa Yamaha Rapiere près de la Harley de Ghost. La moto de l'Elfe paraissait frêle et fragile auprès de la grosse bête de combat. En dépit des objections de Dodger, Ghost insista pour inspecter l'engin et trifouiller ses réglages. Quand il fut enfin satisfait, Sally avait sorti sa propre Yamaha, rouge et argent customisée, et l'Elfe avait fini par se taire. Ils démarrèrent bruyamment laissant un nuage de fumée devant l'entrée du club.

Il y eut quelques moments de tension quand ils rencontrèrent des durs en territoire Trog mais les Orks n'insistèrent pas. Juste à l'extérieur des quartiers de la ville que les grandes corporations considéraient comme les leurs, ils trouvèrent une allée tranquille. Un Créditube certifié de 200 ¥ et une bouteille de Old Redeye achetèrent l'assurance qu'un squatter presserait le PANICBUTTON si quelqu'un s'avisa de toucher aux

motos. La promesse ne valait pas grand chose mais, au moins, la somme devrait suffire à éloigner les résidents de l'allée.

Puis ils partirent, avançant à l'abri des ombres des rues corporatistes. Pas de foule ici, rien que des rues vides et propres, comme revêtues de toute la fierté corporatiste et sillonnées par les patrouilles de sécurité. Les grands garçons ne veulent pas d'ennuis dans leur cour.

Il leur fallut près d'une heure de marche prudente pour atteindre leur but, une allée sombre et humide située derrière les bureaux de la Mitsuhamma Computer Technology. Le pilier de macroplast noir qui abritait le terminal qu'ils cherchaient se trouvait à mi-chemin de l'allée détrempée, encadré par des renflements dans le béton uniforme. Le terminal, ignoré des cadres, servait aux gorilles de la sécurité qui pouvaient ainsi transmettre leurs rapports et consulter les fichiers. Seule une clé pouvait ouvrir le volet qui protégeait le terminal. Le macroplast noir est un matériau à l'épreuve d'à peu près tout, si ce n'est peut-être d'un missile anti-tank et quiconque utiliserait cette méthode serait assuré de détruire le terminal du même coup.

Dodger sortit la clé et la tint au-dessus de la prise. «A ton signal, Belle Dame.»

Sally ferma les yeux et bascula la tête en arrière puis la tourna lentement d'un côté puis de l'autre. Ghost savait ce qu'elle était en train de faire mais il ne pouvait empêcher les muscles de ses épaules de tressaillir. Qu'importe le nombre de fois où il l'avait vue faire cela, le Balayage Astral de Sally le bouleversait toujours.

«R.A.S.» annonça-t-elle. «Vas-y.»

Dodger introduisit le bâtonnet noir dans l'orifice du volet. Pendant de longues secondes, rien ne se produis-

sit. Ghost se demanda si la source de Dodger ne lui avait pas refilé un faux ou un hurleur qui était en train d'alerter les corps pendant qu'ils attendaient. Ses yeux parcoururent l'allée qui, pourtant, ne semblait accueillir personne d'autre qu'eux-mêmes et les quelques rats du coin. Sally était nerveuse, elle aussi. Elle sortit son Remington de son holster et humecta sa lèvre supérieure d'une langue hésitante. Un léger chuintement émanait de derrière le macroplast ce qui amena un sourire sur les lèvres de Dodger. Tandis que le panneau s'escamotait, Ghost sentit que Sally se détendait.

Un léger "pop" attira l'attention de Ghost qui se tourna rapidement vers la source du bruit. Trois pointes brillantes sortaient, comme des griffes, du dos de la main de Dodger. L'Elfe les enficha dans les connecteurs du terminal et recula sa main. Les trois cônes argentés restèrent en place mais des fils très fins les reliaient désormais à des réceptacles de sa main. Et Ghost comprit.

Les cônes étaient des supports de programmes. Les logiciels que l'Elfe venait d'installer dans le terminal allaient lui permettre de parcourir la Matrice dès qu'il aurait connecté son datajack. Il aurait été plus sûr d'utiliser un Cyberdeck mais en amener un ici n'aurait pas été très prudent. Impossible de justifier la présence d'un tel instrument à un corpocop sur son territoire. Dans cette partie de la ville, les Deckers qui n'appartaient pas aux Corporations ne vivaient pas longtemps.

Dodger ouvrit un panneau situé près du clavier. Libérant le câble, il en planta la fiche dans son connecteur crânien. Quand ses doigts commencèrent à courir sur les touches, ses yeux se révulsèrent. Sa vision désormais était celle du Cyberspace qui emplissait son esprit. Le claquement des touches résonnait dans la nuit.

Les secondes devenaient des minutes et les minutes s'accumulaient. Cela prenait trop de temps, les patrouilles corps n'allait pas les laisser tranquilles très longtemps. Les ongles chromés de Sally pianotaient sur le cadre d'aluminium du terminal. «Vite,» psalmodiait-elle. «vite, vite.»

Une lumière inonda l'allée.

C'est presque un soupir de soulagement qui s'échappa des lèvres de Ghost tandis qu'il dégainait ses deux Ingram jumelles. L'attente insupportable allait prendre fin. Il maîtrisa son impatience et attendit les gardes qu'il entendait arriver.

Dodger jura en s'écartant brutalement du terminal. Le volet noir s'abattit dans un siflement, tranchant net son cordon de connecteur et les câbles de ses cônes. Il en aurait fait de même avec sa main s'il s'était montré un tout petit peu plus lent.

L'expulsion brutale l'avait désorienté. Sally l'appuya contre le mur. Ghost remarqua que l'Elfe était encore à moitié perdu dans le Cyberspace mais il n'avait pas le temps de s'en préoccuper. Les bruits de pas approchaient.

Ghost sourit en lui-même quand plusieurs Orks tournèrent le coin du bâtiment. Ses réflexes étaient si aiguisés qu'il sembla presque que Ghost tirait dans le vide; il lui sembla seulement car les Orks apparurent juste à temps pour se faire cueillir par les balles. Un crissement de pneus ponctua la scène. Une voiture de la sécurité apparut au bout de l'allée. C'était un véhicule corpo, visiblement blindé. Les énergies mystiques crépitaient au bout des doigts de Sally et une boule d'énergie bondit

sur la voiture, l'éventrant et transformant son réservoir en bombe. Les corps se figèrent dans le flash de lumière blanche que les yeux Chiba de Ghost compensèrent instantanément. Tout en arrosant un Troll aveuglé de ses quatrième et cinquième rafales de 9 mm, il se félicita d'avoir dépensé un peu de fric en plus pour équiper ses yeux d'anti-flashes.

«Foncez aux mots. Je vous rejoins.» Ghost marchait à reculons, scrutant les alentours à la recherche d'une cible. Sally attrapa le bras de l'Elfe et l'emmena tout en jetant un regard vers Ghost comme sur le point d'objecter.

«Magnez-vous!» cracha-t-il, coupant court à toute protestation. Il accélèrent, Dodger venait de sortir de sa stupeur.

L'instant d'après, Sally et Dodger cavalaients vers l'allée où leurs mots les attendaient. Ghost lança un dernier regard avant de tourner les talons et de se mettre à courir. Quelques minutes allaient leur suffire à couvrir la distance qu'ils avaient mis une heure à parcourir furtivement.

Ghost savait qu'un surcroît d'ennuis était inévitable. Ils n'étaient plus qu'à quelques centaines de mètres de leurs machines lorsqu'une autre voiture surgit devant eux. Sally et Dodger s'arrêtèrent pile, le souffle court.

Elle commençait déjà à incanter un nouveau sort lorsque Ghost intervint «Laisse tomber.» dit-il en dégoupillant une grenade qu'il venait de sortir de sa poche.

Les portières s'ouvraient laissant les méchants sortir lorsque Ghost lança sa grenade. Pour le samouraï aux réflexes câblés, la scène semblait se dérouler au ralenti. La sphère traversait l'espace en direction de sa cible. La cuillère émit un léger tintement métallique au moment où elle se libéra. De jolies petites étincelles blanches s'allumaient sur le passage de la boule qui s'arrêta sous la voiture. Lorsque la grenade explosa en une glorieuse gerbe de phosphore blanc, un boom assourdissant se propagea dans l'air. Ghost eut un léger sourire. La voiture se désintégra dans un nuage de débris, des morceaux de Toyota volèrent en tous sens.

«Tu vois,» dit Ghost en enfourchant sa machine «c'est pas sorcier de lancer des boules de feu.»

Sally rit en secouant la tête «C'est pour ça que j'aime travailler avec toi, Gaspard, ça finit toujours en feu d'artifice.»

La réplique de Dodger fut masquée par le démarrage de la Harley. Tous trois s'enfoncèrent dans la nuit.



3.0 ET C'EST AINSI QUE ...

"Dans les tous premiers mois, l'atmosphère était un peu tendue pendant les patrouilles. Vous ne pouviez jamais savoir si des crocs n'allait pas pousser, tout d'un coup, sur le visage de votre partenaire."

— Pat Mifflin, Policier en retraite.

En cette année 2050, notre monde est radicalement différent de celui que nos arrière grands-pères connaissaient. Autrefois, les superpuissances dominaient le globe, menaçant la Terre entière d'une annihilation brutale dans l'enfer nucléaire. Mais elles se sont maintenant scindées en de nombreuses petites nations autonomes et ce sont les multinationales, celles que l'on nomme généralement les Corporations, qui ont acquis le pouvoir immense qu'elles détenaient jadis. Notre science et notre technologie nous différencient également. Elles ont atteint des niveaux tels que les progrès antérieurs font maintenant figure d'expériences enfantines.

Mais ce n'est pas dans ces domaines que la rupture avec le passé se matérialise le plus. En effet, notre monde a connu un changement radical lorsque la Magie s'est réveillée. Désormais, elle baigne la Terre.

3.1 LA NAISSANCE DES MEGACORPS

Tout commence vers la fin des années 1990, lorsque les troubles marquant la fin du millénaire s'intensifient. Alarmées par la situation, les Corporations craignent de confier leurs intérêts à des gouvernements qui se révèlent indifférents ou même, à leurs yeux, incompetents. En commençant par leurs annexes du Tiers-monde, les sociétés commencent à armer leur personnel de sécurité et à louer les services de mercenaires pour des contrats à court terme et parfois même à long terme. Quand le mouvement général d'insubordination et de violence urbaine prend l'allure d'un véritable raz-de-marée, les Corporations décident de transférer leurs forces paramilitaires partout où elles estiment en avoir besoin. Le décor est planté.

En 1999, des émeutes dans New-York affamée provoquent la déflagration. Une grève des camionneurs, qui dure depuis trois mois, met fin à l'approvisionnement en nourriture. Enragée et surtout angoissée par la pénurie, la population new-yorkaise descend dans la rue. Des centaines de personnes sont tuées et des milliers blessées par la vague de violence qui déferle sur la cité.

Un triste événement va avoir une incidence considérable. Un convoi de déchets toxiques affrété par une société de recherches médicales — la Seretech Med-Research — se trouve être la cible d'une bande d'émeutiers. Les camionneurs de la société reçoivent l'aide du personnel de sécurité de la Seretech et l'incident tourne à l'affrontement armé. Le convoi et ses alliés se retranchent dans une des installations de la société. La violence s'accroît et la foule envahit l'immeuble. Au matin, 20 hommes de la Seretech sont morts; du côté des émeutiers, deux cents cadavres jonchent le sol et les rues avoisinantes.

Certains voient là l'occasion d'endiguer l'inquiétant développement des armées privées des multinationales. La ville de New York, puis l'état et, enfin, le gouvernement fédéral accusent la Seretech de négligence criminelle. La société rétorque qu'en défendant ses camions elle a évité que la cargaison potentiellement dangereuse n'intoxique la population sur une grande échelle. La Cour Suprême va rendre une décision capitale pour la suite. Elle soutient le droit de la Seretech à entretenir une force armée afin de protéger son personnel et ses biens et fait l'éloge de cette société qui a su protéger ainsi d'innocents citoyens et justifier de la confiance qu'on lui accorde en ce qui concerne l'élimination des matériaux contaminés en toute sécurité.

Cette décision fait jurisprudence et aboutit, en 2001, à la *Décision Shiawase* qui établit fermement l'extra-territorialité des Corporations en regard des lois internationales.

D'autres désastres se succèdent. En 2004, la Libye utilise une arme chimique sur Israël qui réplique en détruisant la moitié des villes Libyennes avec son armement nucléaire. En 2005, un énorme séisme frappe New York, tuant plus de 200 000 personnes et provoquant pour 200 milliards de dollars de dégâts. Il va falloir 40 ans pour reconstruire la cité totalement. Pendant ce temps, le Conseil des Nations Unies se transporte à Genève et la Bourse de la côte Est, à Boston.

3.2 LA RUEE VERS LES RESSOURCES

Nanties de leur nouvelle liberté d'action, les Corporations d'Amérique du Nord entreprennent d'exploiter furieusement les ressources du continent. Pendant ce que les médias appellent "La Ruée vers les Ressources", des coalitions de Corporations revendent — et obtiennent — le droit d'exploiter les ressources naturelles situées dans les territoires fédéraux. Entre 2002 et 2008, le gouvernement invoque à maintes reprises son droit de préemption pour prendre de plus en plus de territoires sous son contrôle et ce, à seule fin d'en accorder le droit d'exploitation aux Corporations. Ce sont principalement les réserves indiennes et les parcs fédéraux qui font les frais de ce pillage.

En dépit du danger que présentent l'influence des Corporations et leurs forces paramilitaires, les conservateurs, ainsi que les groupes voués à la défense des droits des Indiens, expriment leur dégoût et leur indignation. Furieux et déçus, les éléments les plus radicaux de ces groupes forment le *Mouvement Souverain des Indiens d'Amérique*, le MSIA, qui se base sur les luttes pour les droits des indiens qui avaient vues le jour au 20ème siècle.

Les tensions et les haines croissantes finissent pas exploser en 2009. Le 5 Mai, la compagnie *United Oil Industries* annonce qu'elle a acquis le droit d'exploiter les ressources pétrochimiques sur un quart des parcs fédéraux subsistants et sur un dixième des territoires indiens que le gouvernement vient juste de s'approprier. Le MSIA réagit immédiatement. Un petit commando s'introduit dans la base de lancement de Shiloh, dans le Nord-Ouest du Montana et s'empare d'un silo de missiles. A ce jour, personne ne sait encore comment ce commando a pu éviter les patrouilles de sécurité. Dans la base, les activistes se retrouvent en face d'un major de l'US Air Force, John Ruisseau Rouge, qui a la particularité d'être un sioux du Dakota de pur sang. Il se range aux côtés des assaillants et, après avoir assommé son collègue militaire, il s'empare de ses clefs et des codes d'accès aux systèmes de lancement des missiles.

3.3 L'INCIDENT "LONE EAGLE"

Les membres du commando exigent la restitution des territoires indiens et menacent de lancer les missiles du silo. Les négociations tendues durent dix jours à la suite de quoi une équipe d'intervention spéciale envahit le silo. Pendant l'affrontement, qui se solde par la mort de tout le commando du MSIA, l'un des missiles est lancé: un *Lone Eagle*.

Le commandement du NORAD au Mont Cheyenne assiste, impuissant, à la course du missile vers l'Union Soviétique. Tous ses systèmes d'auto-déstruction restent sans effet et aucun intercepteur militaire ne se trouve à portée de l'engin. Tout en niant toute responsabilité directe dans le lancement du missile, le Président Jesse Garrety informe les autorités moscovites des différentes cibles pré-programmées pour les têtes nucléaires du missile. Il espère ainsi endiguer la riposte à grande échelle, que l'URSS peut envisager, en confiant à son homologue soviétique assez d'indications pour que les défenses balistiques semi-secrètes de l'URSS puissent venir à bout du missile avant la fin de son attaque.

Moscou, on le comprend, se montre assez sceptique face aux déclarations de Washington. L'URSS doute qu'il s'agisse là d'un incident isolé et non pas d'une action planifiée pour éliminer à moindre frais des cibles soigneusement choisies sur le territoire soviétique. Les Russes placent alors toutes leurs forces en état d'alerte maximum et des divisions de blindés se préparent à envahir l'Europe; pendant ce temps, tous les citoyens soviétiques sont dirigés vers les abris. Pendant ce temps, aux Etats-Unis, la population ignore qu'elle est si près d'un conflit nucléaire.

Le Président Garrety attend anxieusement la suite des événements. Deux heures plus tard, le secrétaire général Nikolai Chelenko l'informe que les têtes nucléaires sont stoppées. Une analyse de tension vocale, conduite ultérieurement, indique une probabilité de 79 % en faveur de la vérité de cette déclaration. Toujours est-il qu'aucun détecteur sismique, ni aucun des systèmes de surveillances orbitaux, n'indique la moindre explosion nucléaire; l'incident est clos.

3.4 LE BLAME TOMBE

Lorsque le public américain est informé de la "crise du Lone Eagle", le tollé est général. Sous l'influence des propagandistes des Corporations, la population se met à blâmer le MSIA et, par extension, les Indiens du continent nord-américain. Cela comble les souhaits des

Méga-Corporations et, en particulier, ceux de la United Oil Industries, qui n'est pas tout à fait satisfaite de la vitesse à laquelle ses acquisitions se multiplient. Dès 2010, elle a réussi à intriguer pour faire appliquer la *Loi de Rééducation et de Déplacement*. Il s'agit d'une loi qui vise à emprisonner toutes les personnes en rapport avec le MSIA. La haine envers les Indiens est assez généralisée pour que de nombreux abus soient commis. Des milliers d'Indiens innocents sont envoyés dans de véritables camps de concentration que, par euphémisme, on appelle "centres de rééducation". Parmi ceux qui sont envoyés dans le camp d'Abilene se trouve un certain Daniel Coleman, qui va devenir le prophète de la *Grande Danse-fantôme* et le premier shaman de guerre de la future *Nation des Américains d'Origine*. L'histoire le connaît plus sous le nom de *Daniel Coyote Hurlant*.

Lors d'une prise de mesures économiques, le Congrès américain place bientôt la direction des "centres de rééducation" sous l'autorité des Corporations. Dès que l'actualité cesse de braquer ses projecteurs sur les camps, les prisonniers se mettent à souffrir de surpopulation, de défaillances sanitaires et d'insuffisances médicales. Coleman, plus tard, déclare qu'il s'agit là d'une manœuvre de génocide déguisée. Quoiqu'il en soit, l'isolement dans les camps dont sont victimes de nombreuses tribus va leur épargner le fléau dont l'humanité allait souffrir en 2010.

3.5 TRIBULATIONS

Le *Virus Inductif du Syndrome Toxico-Allergique*, le VISTA, se déclare tout d'abord à New Dehli mais, en quelques semaines seulement, on enregistre des cas dans le monde entier. Au cours de cette épidémie, que l'on considère comme la plus grave depuis la Peste Noire, un quart de la population mondiale est morte ou mourante avant même la fin de 2010. Elle frappe plus durement encore les régions dans lesquelles les soins médicaux font défaut et dans les zones à forte population où les approvisionnements en médicaments et vaccins sont insuffisants. La Chine, l'Inde, de nombreux pays africains et les villes surpeuplées du Tiers-Monde subissent des pertes disproportionnées car leur réseau pharmaceutique ne peut pas fournir les médicaments adéquates.

Aussi tragique qu'ait pu être cette épidémie du VISTA, ce n'est encore que le commencement d'une période de chaos sans précédent. En commençant par la dissolution du gouvernement mexicain, en janvier 2011, il y a plus de chutes de gouvernement qu'il n'y en a jamais eu dans l'histoire en une période aussi brève. La famine frappe le monde ajoutant ses victimes à la liste déjà longue des morts. En Europe, une vague de protestations anime la population civile et cette agitation se traduit par l'attaque de plusieurs réacteurs nucléaires. Trois d'entre-eux entrent en fusion et les radiations qui s'en échappent sont aussi étendues que ravageuses.

Sur les traces du VISTA, se déclenche un phénomène effrayant que l'on baptise, par la suite, *Expression Génétique Inexpliquée* ou EGI. Dans le monde entier, des enfants mutants naissent de parents "normaux". Newsweek les qualifie d'*Elves*. Il semble que les Cavaliers de l'Apocalypse sont finalement arrivés. Ces années atroces sont baptisées les *Années du Chaos*.

Au fur et à mesure que des calamités et des miracles sont rapportés de tous les coins du monde, des religions naissent et meurent. Des prophètes se lèvent



pour annoncer la fin du monde. L'un d'entre eux apparaît au milieu du désespoir d'un camp de concentration. Le 24 décembre, au moment même où des centaines de Japonais circulant près du mont Fuji à bord d'un train sont témoins de la réapparition du Grand Dragon Ryumyo, le prophète de la Grande Danse-fantôme, Daniel Coyote Hurlant, mène ses frères hors du centre de rééducation d'Abilene.

3.6 LE SIXIÈME CERCLE

La période que nous appelons les Années du Chaos marque la fin d'une ère et le commencement d'une nouvelle, l'aube de notre *Monde Eveillé*. Certains mystiques n'ont pas manqué d'attirer l'attention sur l'antique calendrier Maya qui prédisait la fin d'un cycle de l'humanité pour le 24 Décembre 2011. Ils affirmaient aussi que l'apparition du Grand Dragon Ryumyo constituait le signe de ce que les Mayas appelaient le Sixième Cercle.

Mais s'ils s'étaient donnés la peine de chercher plus avant, ces mystiques auraient aussi découvert que les Mayas prédisaient une calamité qui devait détruire le monde et annoncer l'arrivée d'une nouvelle race humaine, améliorée. Qu'en est-il donc de ces prédictions ? S'il est vrai que nous avons dû affronter des désastres terribles et de grands bouleversements, nous n'en avons pas pour autant un monde neuf; c'est toujours notre bonne vieille Terre, même si elle est entrée dans une ère nouvelle.

Si l'on tient vraiment à se référer à l'histoire, mieux vaut se reporter à l'époque du Christ. A cette époque non plus, personne ne savait ce qui se passait et ce n'est qu'à posteriori que l'on s'en rendit compte, même s'il a fallu pour cela bouleverser le calendrier et lui donner un nouveau point d'origine.

3.7 LA DANSE

Après avoir mené son peuple hors du centre de rééducation d'Abilene, Daniel Coyote Hurlant disparaît de la vue du public pendant plusieurs années. On ne sait que très peu de choses sur ses activités durant cette période mais elles sont, très certainement, prosélytiques. Parmi

tous les Américains d'Origine — ceux qui restent encore libres autant que ceux qui se trouvent enfermés dans les centres ou des réserves subsistantes — la nouvelle se répand de l'arrivée d'un grand prophète, un grand shaman à qui les esprits ont enseigné une puissante Danse.

Cet événement suffit à leur donner l'énergie nécessaire pour secouer le joug de la tyrannie dont ils sont victimes. Plus nombreux sont ceux qui s'évadent, échappant au zèle des chasseurs fédéraux et de ceux que les Corporations entretiennent. Ils se réfugient dans les zones non habitées et, comme leurs ancêtres autrefois, s'engagent dans des actions de guérilla contre l'armée qui veut les détruire. Mais, contrairement à leurs ancêtres, les nouveaux guérilleros indiens ont accès à la même technologie que celle de leurs adversaires.

En 2014, Daniel Coleman sort de l'ombre. Désormais, il se fait appeler Coyote Hurlant et affirme être le shaman de la Grande Danse-fantôme. Appuyé par un noyau dur de fanatiques tout acquis à sa cause, il proclame la naissance de la *Nation des Américains d'Origine*, une coalition de tribus. La NAO revendique la possession de toute l'Amérique du Nord ainsi que le départ immédiat de toutes les personnes dont les origines ancestrales sont européennes, africaines ou asiatiques. Cette revendication est appuyée par la menace de représailles magiques à grande échelle. Bien entendu, les médias s'évertuent à tourner Coleman et ses adeptes en dérision. Les phénomènes magiques deviennent de plus en plus courants mais personne ne peut croire que quelqu'un soit capable de mettre une telle menace à exécution.

Les plaisanteries insultantes sont encore de mise lorsque Coyote Hurlant et ses Danseurs font pour la première fois preuve de leur puissance. En 2014, le Redondo Peak entre en éruption, ensevelissant Los

L'EVEIL

«C'était incroyable. Ils nous ignoraient, tout simplement, on aurait dit qu'ils n'entendaient rien de ce qu'on disait. On aurait pu penser que c'était le tonnerre qui avait détruit les haut-parleurs, mais mon chef n'y croyait pas. Il décida d'exécuter sa menace de tirer s'ils ne s'arrêtaient pas. J'avais peur ... c'est vrai, vue la façon dont les Indiens agissaient ... Quand les autres ont commencé à tirer, j'ai fait pareil.

Mais les Indiens se sont contentés de continuer à avancer avec ce Coleman là qui avait l'air de briller. Je sais que les savants ont dit que c'était juste un truc lumineux, quelque chose comme un reflet des éclairs mais je ljure, j'ai touché au moins deux ou trois fois et il a continué d'avancer. Lorsqu'il sont arrivés au portail, le vent l'avait ouvert. Ils sont sortis, c'est tout. On ne les a pas poursuivis dans la nuit, à cause de la tempête. Le lendemain matin, on n'a pas pu trouver une seule trace. C'était vraiment étrange.»

— Témoignage de Harry Wood — garde au Centre de Rééducation d'Abilene dans la nuit du 24 Décembre 2011. Recueilli par la Commission d'Enquête Officielle d'Abilene.

Alamos, au Nouveau Mexique, sous un nuage de cendres. Coyote Hurlant se manifeste par l'intermédiaire d'un émetteur de télévision d'une réserve Zuñi proche de l'endroit. Il revendique l'invocation de "Notre Mère la Terre pour punir les enfants qui l'ont délaissée".

Des documents exhumés semblent indiquer que le gouvernement US n'a pas pris cette revendication au sérieux sauf pour y trouver prétexte à lancer une opération destinée à capturer le leader et détruire du même coup son mouvement dont l'ampleur ne cesse d'augmenter. Dans l'heure qui suit l'apparition de Coyote Hurlant sur les écrans, le gouvernement fédéral réagit par l'ordre d'intervention du Sixième Bataillon de Cavalerie Aéroportée basé à Fort Hood au Texas. Les hélicoptères et leur appui aérien n'atteignent jamais la réserve Zuñi. Tous les engins sont détruits par l'apparition soudaine de violentes tornades. Lorsqu'une seconde force d'intervention arrive sur place, le shaman a déjà quitté les lieux depuis longtemps.

La guérilla continue pour le plus grand embarras des forces fédérales et Corporatistes qui semblent incapables de voir ou de toucher leurs proies. La déconvenue est de plus en plus grande au sein du gouvernement; il devient de plus en plus difficile de maintenir le black-out et les dénégations officielles sont de moins en moins convaincantes. Finalement, quelqu'un parvient à révéler toute l'histoire au grand jour et cela a pour effet de faire vaciller le gouvernement et de placer le Président Jesse Garrey devant ses responsabilités.

3.8 LA QUESTION INDIENNE

Au milieu de la vague de critiques, d'autres événements vont se dérouler. Garrey est assassiné vers la fin de 2016, suivi peu de temps après par le Secrétaire Général Nikolai Chelenko, puis le Premier Ministre anglais, Lena Rodale et, enfin, son homologue israélien, Chaim Schon. Les assassins de ces trois derniers chefs d'état sont tués au cours d'affrontements violents mais William Springer, l'homme à qui l'on attribue le meurtre du Président Garrey, ne sera jamais capturé.

Dès son entrée en fonction, le nouveau président des Etats-Unis, William Jarman, signe l'infâme *Décret Exécutif 17-231*. Un mois plus tard, il est présenté au Congrès et ratifié par la Résolution de 2016. Le gouvernement corrompu vient de confirmer le plan de Jarman pour résoudre la Question Indienne: l'extermination totale de toutes les tribus d'Américains d'Origine.

Pendant que le gouvernement intrigue avec les Méga-Corporations pour mettre au point leur stratégie définitive, le peuple de Coyote Hurlant a tranquillement commencé à mettre en œuvre sa propre solution concernant la Question Indienne. Nous savons maintenant que la Grande Danse-fantôme commence en 2017, quand les hommes et les femmes de toutes les tribus du continent entreprennent le rituel que Coyote Hurlant leur a enseigné. Ils chantent son Chant et psalmodient sa mélodie. Leur pouvoir grandit.

Au début de l'année, quand le gouvernement décide de passer à l'action en application de la Résolution de 2016, une vague de mauvais temps et autres perturbations désorganisent les bases militaires et les approvisionnements liés au plan. A chaque nouveau retard, le Président limoge un général mais il se refuse à engager une offensive incomplète. Le 17 Août, le gouvernement réussit enfin à rassembler ses effectifs militaires et l'opération est lancée.

Ce matin là, à 10 H 32 précises, les Monts Hood, Rainier, St Helens et Adams entrent en éruption avec une incroyable fureur. La Mère Terre a clairement démontré de quel côté elle se range; même les plus sceptiques doivent se rendre à l'évidence.

3.9 LE TRAITE DE DENVER

Pendant ce temps, les Américains d'Origine et tous leurs sympathisants non-indiens occupent les bases militaires des trois nations d'Amérique du Nord. Secoués et désormais prudents, les trois gouvernements concernés envoient des représentants à Denver pour négocier avec les Danseurs-fantômes. Cela se passe en 2018. Trois mois plus tard, le Traité de Denver est signé.

Par ce traité, les gouvernements du Canada, des Etats Unis et du Mexique reconnaissent la souveraineté de la Nation des Américains d'Origine (NAO) sur la plupart des territoires occidentaux de l'Amérique du Nord. Les termes prévoient une période de 10 années pendant lesquelles tous les habitants non-indiens seront déplacés vers des territoires n'appartenant pas à la NAO. Certaines clauses prévoient l'installation de réserves pour les non-indiens et certaines Corporations, le maintien de certaines villes (comme Seattle) à titre d'extensions extra-territoriales des gouvernements dont elles dépendaient autrefois et, pour les Etats-Unis, le droit de conserver une grande partie de la Californie.

Personne n'est parfaitement satisfait du Traité de Denver, mais aucun des participants n'a de meilleure solution à proposer. Les possibilités magiques des ressortissants de la NAO surclassent les capacités nucléaires des trois autres nations et c'est pourquoi celles-ci acceptent d'abandonner de grandes portions de leur territoires et de leurs richesses. Les Indiens, quant à eux, ne parviennent pas à éliminer tous les "étrangers" de leurs terres mais ils reprennent le contrôle d'une grande partie de celles-ci.

Coyote Hurlant est nommé à la tête du *Conseil Tribal Souverain*, le conseil gouvernemental de la NAO. Bien qu'il ait pu trouver assez difficile d'évoluer au sein des rivalités qui commencent rapidement à infester les différentes factions, il est sans doute le seul homme capable de rassembler les loyautés de tous les partis.

Pendant que le Conseil Tribal se débat dans ses problèmes internes, la population des Etats-Unis doit subir un nouvel accident horrible. L'avion spatial *America* se désintègre en orbite et l'épave s'écrase en Australie, sur la petite ville de Longreach, tuant 300 personnes.

En 2018, le Dr Hosato Hikita, de l'ESP Systems, Inc. de Chicago donne naissance à la première génération de *Systèmes d'Induction Sensorielle Artificielle*, la technologie *SISA*. Les industries du spectacle s'emparent d'exploiter l'aspect commercial de la "Simulation Sensorielle" (ou *Simsens*). D'autres chercheurs voient là le moyen de réfréner l'explosion désordonnée de l'intégration de données.

3.10 LA GOBELINISATION

Le 30 Avril 2021, un phénomène parfaitement inexplicable se déclenche. Dans le monde entier, un homme, ou une femme, sur dix se métamorphose soudainement en une forme humanoïde hideuse. Pour certains, le processus est rapide et se passe sans trop de douleurs mais d'autres doivent passer des jours et parfois des semaines à l'hôpital. Certains de ceux-là s'en sortent alors

que d'autres meurent dans d'horribles cris d'agonie. Au cours de ces quelques terribles semaines, deux nouvelles races d'humains émergent, comme d'étranges fleurs printanières sous les premiers rayons du soleil de l'Eveil.

Gobelisation, c'est le terme que les médias emploient pour désigner ce processus apparemment catastrophique mais qui n'est qu'un signe supplémentaire de la réémergence de la Magie. Les chercheurs, bien entendu, créent toute une terminologie pour ce phénomène, généralement des mots très composés, quasiment impossibles à retenir ou des initiales qui se développent en de longues suites de mots semblant n'avoir aucun rapport entre eux.

Quel que soit le nom que l'on donne au phénomène, les effets sont bel et bien les mêmes. Aucune race, aucun groupe ethnique n'est épargné. Dix pour cent de la population du monde se métamorphose en ce que l'on a vite appelé des *Orks* et des *Trolls*, associant du même coup l'ombre de légendes effrayantes aux hideuses modifications physiques des victimes.

Bon nombre de ces victimes sont profondément traumatisées par cette expérience. Et s'ils ne le sont pas eux-mêmes, leurs proches, souvent, n'y échappent pas. Certains même acceptent si bien les noms dont les médias les ont affublés qu'ils en viennent à se comporter comme ces monstres légendaires et les incidents violents deviennent courants.

Si tout s'était arrêté là, les blessures psychologiques auraient sans doute fini par se refermer mais quelques enfants "normaux" subissent la métamorphose en

"La Matrice est une représentation symbolique, générée par les ordinateurs, du Réseau mondial des Télécommunications. Au lieu de passer par des procédures et des commandes manuelles et peu performantes, le Cyberdeck permet à son opérateur de réaliser des actions apparemment réelles dans une sorte d'espace cybernétique —le Cyberspace— et elles se traduisent immédiatement par des opérations de systèmes informatiques. Quand quelqu'un qui se trouve dans la Matrice atteint et touche un symbole représentant un fichier, le logiciel de la console sait que l'utilisateur veut ouvrir ce fichier. La machine effectue alors toutes les commandes microtroniques compliquées qui sont nécessaires à l'opération et cela libère l'opérateur de toutes les commandes fastidieuses qu'il aurait à entrer s'il agissait manuellement. L'imagerie de la Matrice est imposée à l'utilisateur par la Grille selon ce que le Dr. Hikita appelle une *hallucination consensuelle*. Ce n'est, finalement, pas plus réel qu'une animation dans une vidéo-puce. Ce sont des images de synthèse engendrées par ordinateur. Les systèmes informatiques et les fonctions qu'elles représentent sont parfaitement réelles, mais leurs images ne sont rien d'autre que des images."

— Interview du Dr William Spheris. Diffusé dans l'émission *People to People* 12 Juin 2049.

grandissant, allant rejoindre les rangs des Orks et des Trolls, comme il est devenu courant de les appeler. Ils se marient entre eux ou, parfois, avec des humains au grand cœur qui peuvent voir au-delà des apparences physiques. De ces unions mixtes naissent parfois des enfants normaux mais aussi de nouveaux types raciaux. Tous les rejetons "normaux" de ces mariages mixtes ne le restent pas toujours indéfiniment. Certains d'entre eux subissent les effets soudains de la Gobelisation à l'âge de la puberté. Ces traumatismes et tous les dérèglements qu'ils entraînent circulent une fois de plus au sein de la communauté.

L'EGI, la Gobelisation et le cortège de violences qu'elles entraînent consument le monde pendant la plus grande partie de l'année suivante. Là où la couleur de peau avait été autrefois une grande barrière, les peuples de la Terre commencent maintenant à craindre et à haïr les nouvelles races: les Elfes, les Nains, les Orks et les Trolls qui font leur apparition. En 2022, des émeutes raciales ravagent le monde sur une échelle jamais connue. Dans la tourmente, de nouvelles nations voient le jour; certaines naissent de la scission d'anciens pays, d'autres de la coalition de plusieurs. Sur le continent nord-américain, les plus importantes sont le Québec Indépendant et la nouvelle Ligue Caraïbe.

Le gouvernement US, dans une futile tentative pour reprendre le contrôle de la situation, décrète la loi martiale pendant plusieurs mois. Dans le même temps, des rapports émanant d'Union Soviétique font état de morts en très grand nombre. Craignant pour leurs vies, de nombreux métamorphosés en viennent à se cacher sous terre, dans des régions inhabitées ou encore au sein de communautés de leur propre race.

La fin de cette triste année voit l'arrivée d'un nouveau spectre, plus effrayant encore que tous les Orks, Trolls et autres. Une nouvelle vague de VISTA balaye la planète. Pendant qu'un dixième encore de la population mondiale meurt, la violence raciale s'éteint; humains et métahumains sont alors unis dans la peur.

C'est cette même année que *Data*, un magazine d'informations voué à l'électronique, utilise pour la première fois le terme d'*Eveillés* et ses différentes déclinaisons pour désigner les *métahumains* et toutes les autres formes de vie nouvellement apparues.

3.11 LA MAGIE ET LA MATRICE

Bien que l'humanité soit en train de subir une nouvelle crise catastrophique, la science et la technologie n'en poursuivent pas moins leurs progrès. En 2024, la première unité Simsens à vocation de loisirs est disponible. Il s'agit d'une sorte de magnétoscope sensoriel qui permet à l'utilisateur de ressentir des impressions sensitives rudimentaires tout en ayant pleinement conscience qu'il s'agit d'une simulation.

C'est aussi cette année là que le système expérimental de vote à distance est utilisé pour la première fois: lors de l'élection du Président des Etats Unis. Jarman est réélu grâce aux voix des centres urbains et l'opposition crie à la fraude. Pendant ce temps, le déplacement des populations se déroule assez paisiblement en dépit des provocations continues de la part de la Maison Blanche, hostile.

En 2025, finalement, la magie rejoint la science. L'UCLA ouvre un département pour cette spécialité et crée le programme d'un diplôme en Sciences Occultes. D'excellents programmes à l'Université de Californie du

Sud et à Brown puis à Yale suivent rapidement l'exemple. En moins de deux ans, des programmes de techniques magiques et des installations de recherches magiques voient le jour au Texas A & M et au Massachusetts Institut of Technology (lequel devient d'ailleurs le MIT&M en ajoutant l'initiale de la Magie à son sigle).

Parfois, pendant les grands troubles des années 10, des gens se sont mis à faire de la magie. Il est possible que la magie ait existé avant cela mais on ne saurait en être certain. Désormais, elle fonctionne chaque fois que l'on agit selon ses règles. C'est durant ces années de chaos que la Magie et les magiciens se sont intégrés dans la vie moderne.

Certains scientifiques parviennent difficilement à considérer l'existence effective de la magie. Ils ne peuvent évidemment nier que quelque chose produit ces effets, mais ils se refusent à admettre qu'il s'agisse de "magie". Malgré tout, et quelle que soit la manière dont ils s'y prennent, ils se révèlent incapables d'intégrer le phénomène magie dans les schémas établis de leur réalité scientifique. La magie semble s'écartez de la plupart des lois physiques d'autant qu'ils s'appliquent à l'observation du phénomène dans le continuum normal; celui que vous et moi appelons le monde "normal".

D'autres scientifiques affirment que la magie fait appel à des formes d'énergies qui, tout simplement, ne relèvent pas des lois physiques de notre univers. Les mathématiques descriptives des physiciens théoriciens ne peuvent donc pas s'y appliquer.

La Magie a été définie comme l'art et la science de causer des changements en conformité avec la volonté. Les maîtres mots sont "art" et "science". Science parce que la magie opère selon des lois strictes dans son propre domaine de références et Art parce que la pensée d'une créature vivante peut la mettre en œuvre. Comme tous les arts, la magie sollicite les émotions et la volonté pour ouvrir les portes de la conscience. On doit donc être poète autant que mathématicien pour se consacrer à la théorie thaumaturgique. De plus, il semble qu'un soupçon de folie s'avère également utile.

Il existe aussi un autre obstacle; une amère pilule que les plus matérialistes des chercheurs ont quelque difficulté à avaler. La seule machine capable de reconnaître la présence de la magie reste la pensée vivante d'un magicien. Et c'est la raison pour laquelle nos laboratoires ne sont pas équipés de "magicomètres", qu'aucun accumulateur d'énergie magique ne peut alimenter nos voitures et qu'aucun programme de lancement de sort n'occupe les puces de nos ordinateurs même les plus performants.

— Extraits de "Observations en faveur d'une théorie de la mutation somatique et du développement psionique" article présenté par le Dr. Randall Grant, AAAS Conference—2038.

En 2027, la science ajoute une nouvelle source d'énergie à sa panoplie. Après des années de recherches sur un réacteur de Fusion à froid miniaturisé, le premier générateur peut enfin être branché. Le rêve d'un générateur de petite taille n'a pas pu être accompli mais les recherches ont amené une découverte qui permet la construction de grands réacteurs.

L'autre découverte fondamentale de cette année là est celle du terminal cybernétique, le *Cyberterminal*. Vers la fin du 20ème siècle, les systèmes informatiques sont devenus de plus en plus complexes; de nombreux programmes ont remplacé les longues lignes de commandes par de simples dessins, ou icônes, qui symbolisent des commandes ou des programmes spécifiques. Il suffit alors de sélectionner l'icône désirée et l'ordinateur se charge lui-même d'exécuter la tâche symbolisée par le dessin. Toutefois, vers la fin des années 1990, un utilisateur typique se trouvait face à une telle quantité d'icônes que les systèmes de gestion de données s'affordaient sous le poids de leur propre complexité.

Vers 2029, *Sony Cybersystems*, *Fuchi Industrial Electronics* et *RCA-Unisys* ont tous développé un prototype de Cyberterminal servant d'interface entre le système nerveux de l'utilisateur et le réseau mondial des données. Ce système permet de transmettre des données et de lancer des commandes sans avoir à passer par l'intermédiaire d'un clavier ou sans avoir à cliquer avec une souris sur des icônes. Les commandes sont littéralement transmises à la vitesse de la pensée. Ces tous premiers Cyberterminals sont des instruments lourds qui nécessitent que l'utilisateur soit placé dans un caisson d'isolation sensoriel. Les recherches dans ce do-



Le Crash de 29

maîne sont financés, en grande partie, par les services de renseignements. Le but est de permettre à leurs agents de piller des bases de données se transformant ainsi en "super pirates".

Aux Etats-Unis, la CIA, la NSA et l'IRS mettent leurs ressources en commun pour exploiter ce développement technologique. Sous le nom de code de *Echo Mirage*, ces agences recrutent et entraînent une équipe de *Cyber-commandos*. En dépit des défaillances des équipements et des psychoses induites par les écrans signaux sensoriels générés par ces Cyberterminaux primitifs, le projet Echo Mirage avance vers une mise en pratique lorsque le désastre survient.

3.12 LE CRASH DE 29

Le 8 février 2029, les systèmes informatiques du monde entier sont attaqués, aléatoirement semble-t-il, par un virus informatique d'une puissance sans précédent. Des systèmes entiers sont anéantis, leurs données totalement effacées et même leur circuits se consument parfois sous les effets du virus. Au fur et à mesure que le parasite se répand, des gouvernements tombent et l'économie mondiale est sur le point de s'effondrer.

Au cours des trois premiers mois de l'année, le virus ravage les réseaux de données qui unissent les ordinateurs du monde. Par ordre présidentiel, Echo Mirage est activé afin de contrer le virus. Mais la pression psychologique du combat dans le *Cyberspace* est telle que les agents d'Echo Mirage sont écrasés.

Les responsables du projet réagissent en recrutant ce que les universités et l'industrie comptent de plus rebelle et de plus brillant parmi les informaticiens. Ce contingent est recruté grâce à un ordre présidentiel appuyé par l'état d'urgence et l'équipe de 32 hommes et femmes, en pleine possession de leurs moyens psychologiques, est soumise de force à un programme d'entraînement rapide et brutal.

Il faut néanmoins attendre août 2029 pour que la nouvelle équipe, armée d'une Cybertechnologie améliorée, puisse envisager une attaque coordonnée contre le virus assassin.

Dix huit minutes après avoir engagé l'affrontement avec le virus, quatre membres de Echo Mirage sont morts. L'analyse ultérieure des opérations laissera apparaître deux éléments évidents. Tout d'abord, le virus peut induire une réaction biologique, un *biofeedback*, fatale dans l'organisme des humains qui accèdent à la Matrice. Ensuite, on constate qu'aucune sécurité informatique existante ne peut ne serait-ce que ralentir un opérateur équipé d'un Cyberterminal.

Les Corporations impliquées dans l'opération sont horrifiées de la facilité avec laquelle Echo Mirage ait pu pénétrer les bases de données qu'elles considéraient comme les mieux protégées. En guise de réaction, elles s'engagent dans des recherches secrètes afin de développer de nouveaux systèmes de sécurité susceptible de repousser les intrusions au sein de la Matrice. Entre autres, elles s'attachent à reproduire les effets du biofeedback fatal générés par le virus. Les logiciels qui naissent de ces recherches constituent la première génération des contre-mesures d'intrusions, ce que le monde entier désigne sous le nom de "*GLACE*" (pour *Générateur de Logiciels Anti-intrusions par Contre-mesures Electroniques*).

Echo Mirage parvient à acquérir les techniques permettant d'isoler et de contenir le virus. Equipée de nou-

veaux programmes de combat et de Cyberterminaux renforcés, l'équipe s'attelle à la longue tâche qui consiste à purger le réseau de l'infection. Vers la fin de 2031, Echo Mirage a éliminé la dernière concentration de virus connue.

Cette seconde génération de Cyberterminaux se présente sous une forme matérielle beaucoup plus réduite, de la taille d'une console de bureau. La nécessité du caisson d'isolation sensoriel a été éliminée. Peu après la purge finale, quatre des sept rescapés de l'équipe rejoignent le secteur privé, emmenant avec eux les secrets de la nouvelle technologie.

En mai 2034, *Matrix Systems* de Boston met en circulation pour la première fois un Cyberterminal qui est vendu au *marché gris*. Six semaines plus tard, l'ordinateur central de la société est victime d'un accident irrémédiable et les deux piliers de la société décèdent dans des accidents apparemment sans rapport entre eux.

Du point de vue des militaires et des Mégacorps, les dégâts sont faits. La technologie de la Matrice a déjà transpiré. En mettant sur le marché, en 2036, sa propre console, *Fuchi Industrial* est la première Corporation majeure à rompre le barrage technologique que les Mégacorps opposent à l'invasion des utilisateurs pirates. Ce Cyberterminal de troisième génération, ce *Cyberdeck*, est le CDT-1000.

La majorité des Cyberdecks en vente désormais sont des machines fabriquées sous licence qui injectent une signature unique dans le journal de bord de tous les systèmes auxquels ils accèdent. On peut ainsi repérer toutes les activités illégales qu'ils peuvent permettre au sein de la Matrice. Cependant, et ce depuis des années, les opérateurs pirates, les *Deckers*, se sont procurés des consoles et les ont modifiées. Ils en ont supprimé les signatures et leur ont adjoint des capacités qui ne sont, en fait, d'aucun intérêt pour un honnête utilisateur de Cyberdeck. C'est ainsi que va le monde en 2050...

3.13 LES SUPERPUISANCES

Le crash des ordinateurs a sonné le glas des dominateurs du monde. Déjà très affaiblis par les catastrophes des trois premières décades du siècle et épouisés par les épreuves de l'Eveil, ils chancellent sous ce nouvel assaut.

Pendant douze années, à partir de 2030, les populations d'Europe et d'Asie subissent de multiples conflits que l'on désigne maintenant sous le terme générique d'Euro-Guerres. Leurs systèmes de communications et de surveillance détruits, les autorités de Moscou doivent se résoudre à honorer les exigences des changements du peuple. C'est aussi pendant cette période que les Eveillés s'adjugent la domination des plateaux occidentaux de Sibérie, la république autonome de Yukut et tous les autres territoires soviétiques situés à l'ouest des plaines. Comme les USA et le Canada, l'URSS doit abandonner tous ses territoires inhabités aux nouveaux venus.

Le crash a des conséquences encore plus désastreuses sur les Etats Unis. Dans une nation qui se trouve de plus en plus dépendante de sa technologie informatique, le virus fait plus de ravages dans l'économie que le VISTA n'en a fait au sein de la population. Au Canada, les choses vont encore plus mal. En 2030, ce qui reste des Etats Unis fusionne avec ce que les fléaux successifs ont laissé du Canada, y compris ses grands centres industriels et ses régions de ressources naturelles. La

La Fièvre d'Indépendance

nation résultante est nommée les Etats Unis du Canada et d'Amérique (*UCAS*, pour *United Canadian and American States*), en dépit des protestations qui s'élèvent de part et d'autre de la frontière.

Presque quatre années plus tard, une coalition de dix états du Sud fait sécession pour former les Etats Américains Confédérés (*CAS*, pour *Confederated American States*). Les CAS sont instantanément reconnus par les Aztlans récemment séparés de la NAO. Le ressentiment est grand, tout autant que les craintes d'une seconde guerre civile. Malgré cela, la transition se fait en douceur. Les forces militaires sont réparties également et même selon leurs préférences. Il ne se produit que peu d'incidents violents.

L'Europe n'a pas autant de chance. En 2031, les autorités moscovites désespérées lancent une offensive vers l'Europe occidentale afin de s'assurer la possession de ressources industrielles et agricoles vitales. Les forces soviétiques et du Pacte de Varsovie se heurtent à une force de l'OTAN particulièrement solide, bien que les signataires du Traité de l'Atlantique Nord aient dû se battre sans leurs alliés américains dont les forces ont été rappelées par le Congrès des UCAS suite à une poussée d'isolationnisme.

En moins d'un an, le conflit est déjà dans l'impassé. Les pertes sont lourdes, tant en hommes qu'en matériel, mais, en fait, très peu de territoires ont changé de mains. C'est alors qu'en 2032, les forces de la République Moscovite relancent la guerre en déclenchant une attaque surprise sur Hambourg. Ses forces mécanisées, soigneusement ménagées pendant que les autres républiques et leurs alliés du Pacte de Varsovie encaissent le choc de l'affrontement, obtiennent initialement des gains importants. Mais les alliés de l'OTAN, tout d'abord désorganisés par l'assaut, parviennent à ralentir l'offensive. Les Britanniques, qui n'ont pas encore pris part à l'affaire, réagissent en envoyant des troupes aux Pays Bas afin de "protéger les intérêts anglais". L'escalade semble inévitable.

C'est alors que, par la froide nuit du 23 janvier 2033, les centres de surveillance aérospatiale suédois enregistrent un vol de bombardiers FA 38 *Nighthraith* filant au dessus de l'Europe du Nord. En quelques instants, les bombardiers ont détruit les centres de communications clef appartenant aux deux camps en présence. Les belligérants, privés de tout recours à leurs plans d'attaque, annoncent le *cessez-le-feu* dès le lendemain. Personne ne sait à qui l'on doit imputer cette attaque décisive.

La fin des Euro-Guerres ne marque pas pour autant la fin des problèmes. Incapables de stabiliser leurs économies, la Communauté Economique Européenne, le Pacte de Varsovie et ce qu'il subsiste de l'URSS se fragmentent. Les Allemagnes réunies deviennent l'un des états les plus puissants d'Europe. L'Italie, le Sud de la France et l'Europe du Sud-Est se scindent en des centaines de nations minuscules revenant à la politique des Cités-Etats qui ont tant entaché leur histoire. Perdue dans ses rêves impérialistes, la République Moscovite tente encore de développer son territoire mais elle est contenue de toutes parts par les républiques voisines, par la pression des Corporations et par l'activité des Eveillés.

3.14 LA FIEVRE D'INDEPENDANCE

Tandis que les brasiers de la guerre s'éteignent en Europe, les Amériques connaissent une fois de plus le spectre de la violence. Une force, composée de créatures Eveillées et de métahumains dirigée par trois grands Dragons fond sur le bassin Amazonien. A la suite d'un conflit bref mais extrêmement sanglant, les forces brésiliennes doivent céder la plus grande partie du bassin amazonien à l'envahisseur. Le gouvernement brésilien ne s'en remet pas et, deux jours plus tard, la plus grande partie de son territoire passe aux mains de la nouvelle Nation Amazonienne qui se proclame sauveur de l'éco-sphère.

Au Nord de l'équateur, tout n'est pas non plus très calme. Avec les Aztlans (ex-membres de la NAO s'étant emparés du Sud-Ouest du Texas) désormais indépendants et n'étant plus sous la protection du Conseil Tribal Souverain, l'état du Texas réclame une intervention militaire pour reprendre les terres perdues. En 2035, le gouvernement des CAS refuse, craignant que la NAO n'intervienne en faveur de ses anciens membres; personne à Atlanta ne désire affronter la Grande Danse-fantôme. Furieux, les Texans proclament leur indépendance et lancent une invasion sur leurs anciennes possessions. Quatre mois plus tard, embarrassé et frustré, le Texas demande sa réadmission au sein des CAS.

Les craintes que les CAS conçoivent envers la NAO sont sans fondement. Le Conseil Tribal Souverain affronte ses propres problèmes. Il a accueilli les races métahumaines à bras ouverts mais découvre maintenant que ces nouveaux fils de la Mère Terre ont leurs propres idées. Un puissant groupe de créatures Eveillées et de métahumains, principalement des Elfes, sont en passe de faire subir à la NAO ce qu'elle-même a fait aux Etats Unis. Par une interruption générale des communications mondiales, d'une efficacité sans précédent, les Elfes du Nord-Ouest annoncent la création de *Tir Tairngire* (la Terre Promise) et quittent la NAO en 2037.

Délibérément, ou peut-être par incapacité, la NAO ne fait rien pour endiguer ce mouvement ni pour faire obstacle à la création de ce nouvel état, dans la région de l'ancien Oregon. Encouragé par cette absence de réaction, les Tsimshians déclarent, eux aussi, leur volonté de se séparer de l'organisation. A la suite de ces défactions et du renouveau des dissensions internes, Coyote Hurlant démissionne. Le shaman de la Grande Danse-fantôme se retire dans l'isolement.

Cette fièvre d'indépendance semble contagieuse. Trop longtemps isolée de sa nation tutélaire, la Californie se déclare nation souveraine. Cette souveraineté nouvelle est immédiatement reconnue par le puissant Empire Japonais qui s'empresse de faire débarquer ses troupes afin de protéger les intérêts japonais. Dans les cinq ans, San Francisco se retrouve quasi totalement contrôlé par les Corporations nippones.

3.15 NOUVELLE VIOLENCE

En 2036, le bombardement au napalm d'une petite communauté rurale de l'Ohio annonce l'arrivée du Nouveau Terrorisme. Ce triste dimanche matin, vingt personnes, pour la plupart des métahumains, meurent dans les flammes. Un groupe qui se nomme *Alamos 20000* revendique l'opération. Durant les 15 années qui

suivent, ce groupe terroriste va être indubitablement lié à la mort de plus d'un millier de métahumains et de sympathisants reconnus.

Trois ans plus tard, la haine envers les métahumains culmine dans la *Nuit de la Colère*. Dans le monde entier, des émeutes provoquent la mort de milliers de métahumains et d'individus grimés à leur image. Dans la seule cité de New York, 836 personnes périssent ainsi. Il y a des ripostes et des cas de vengeance violente.

Les représailles se produisent en 2041 lorsque le vol 329 de l'EuroAir est détruit sans aucun survivant. L'avion assurait la liaison entre Londres et Atlanta lorsqu'il fut attaqué, au-dessus de l'Atlantique, par un grand Dragon que certains pensent avoir identifié comme étant *Sirurg*. La toute dernière transmission de l'avion semble indiquer qu'un héroïque passager a tenu le Dragon en respect pendant quelques minutes en usant de Sorcellerie mais, finalement, l'équipage et tous les passagers ont péri sous le souffle brûlant du terroriste ailé.

Autre développement important en 2041: la naissance des *Polyclubs*, en Europe. Ces associations tendant à rassembler des jeunes gens, se consacrent à la promotion d'une philosophie particulière. Chaque Polyclub proclame son intention d'imposer son point de vue à l'ensemble du public en prenant la tête d'un mouvement que l'on nomme la *Renaissance Européenne*.

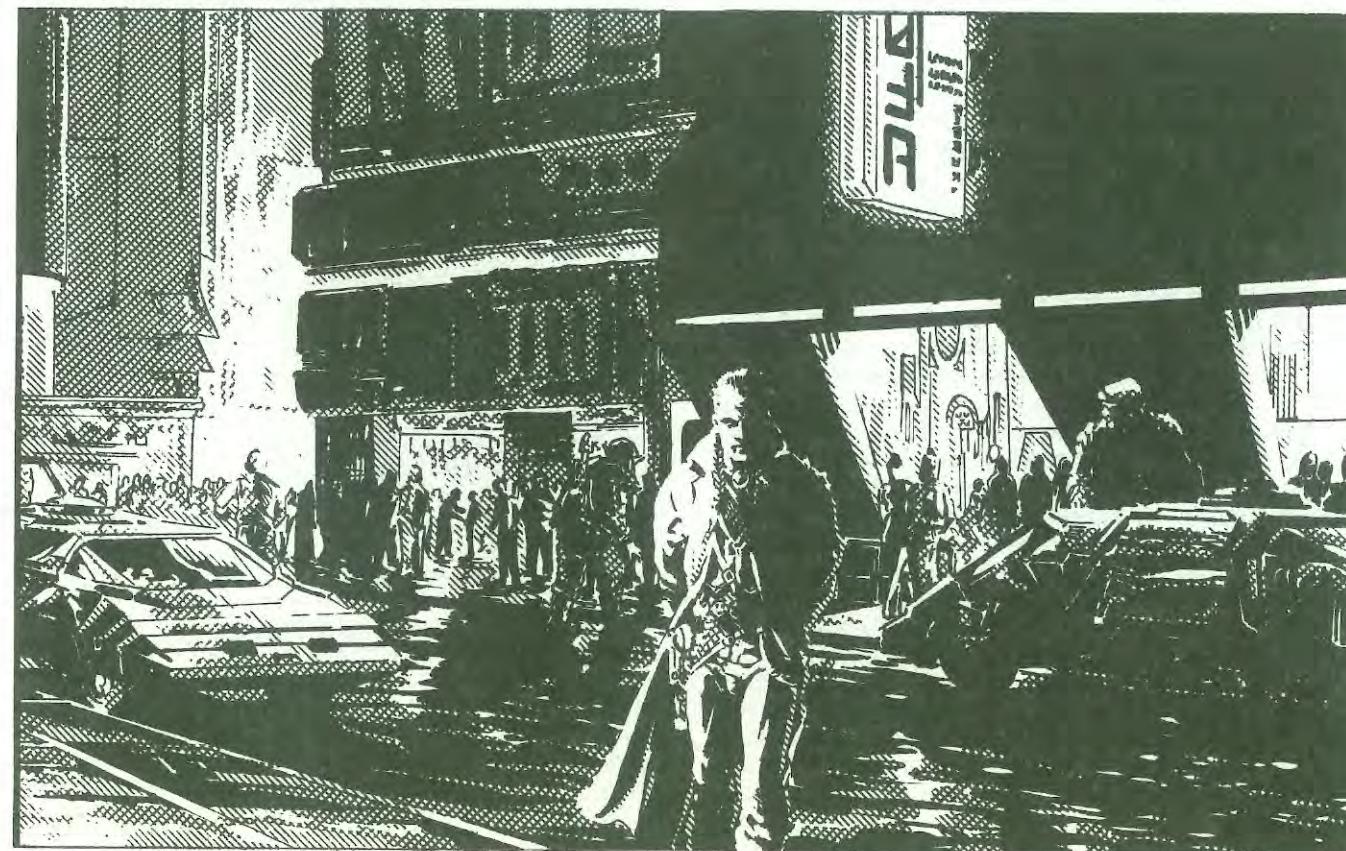
En 2044, les Aztlan, sous la pression de l'*Aztechology Corporation*, nationalisent toutes les sociétés de leur territoire appartenant à des étrangers. Les Corporations voulant conserver leurs possessions, la na-

tionalisation donne lieu à une guerre semi-ouverte. Les Aztlan profitent de la confusion pour annexer la majeure partie de ce qui subsiste du Mexique. L'exception est le Yucatan où des forces Eveillées s'opposent à toute tentative d'annexion.

En 2046, l'idée des Polyclubs atteint l'Amérique du Nord. Le mouvement s'y étend rapidement mais la violence accompagne cette envolée. Le Polyclub *Humanis*, en particulier, a recruté des adeptes en dépit de toutes divisions économiques, sociales et politiques. Terry Smith, un activiste de la lutte pour les droits des métahumains, à la tête de la Société MM (*Mères des Métahumains*) dénonce le club *Humanis* en affirmant, par une série de communiqués dans les grands quotidiens, que le Polyclub n'est qu'un appendice du groupe clandestin Alamos 20 000.

En 2048, le gouvernement Aztlan négocie l'*Accord de Veracruz* avec plusieurs Mégacorps ce qui donne naissance à une attaque combinée sur Ensanada. La même année, Alan Adams, ancien Président-Directeur-Général du *Groupe Colbert* — une multinationale basée dans l'Illinois — est élu président des UCAS. Pendant ce temps, Edna Wallace, ancien gouverneur de Louisiane, est élue à la présidence des CAS.

Cette année, 2050, a vu le développement de la 7ème génération de Cyberdecks qui sont maintenant de la taille d'un simple clavier. La haine entre humains et métahumains est toujours aussi présente mais les choses sont, dans l'ensemble, assez calmes. Combien de temps cela peut-il durer ?



4.0 CONCEPTS DE JEU

"Tu veux courir, mon pote, alors écoute ! Apprends tout ce que tu peux parce que l'ignorance est plus mortelle qu'une boule de feu."

— Ess El El, Shaman Serpent.

Voici la présentation de quelques concepts et de quelques mots que nous allons utiliser dans Shadowrun. Certains d'entre eux appartiennent au jargon classique du Jeu de Rôle, mais d'autres sont spécifiques à ce système. Si vous vous familiarisez avec eux tout de suite, l'énoncé des règles vous paraîtra plus simple. N'hésitez pas, en cas d'oubli, à vous reportez à la présente section. Quand un terme apparaît pour la première fois dans ce chapitre de présentation, il figure en caractères gras.

4.1 LES DES

Au cours des parties de Shadowrun, votre personnage va se retrouver dans des situations pour lesquelles le Maître de Jeu vous demandera des jets de dés. Ces jets de dés, qui sont appelés **Tests**, permettront de juger la façon dont votre personnage a accompli une tâche; qu'il s'agisse de tirer sur un agent de sécurité Ork qui vous veut du mal ou, entre autres, de persuader un employeur que le salaire qu'il propose est un peu faible. Les Tests détermineront également la manière dont un personnage résiste à des dommages ou autres agressions désagréables.

Shadowrun fait appel à des dés à six faces pour résoudre toutes les situations que votre personnage devra affronter. Le Maître de Jeu ne vous demandera certainement pas d'effectuer un Test pour savoir si vous parvenez à ouvrir une porte, mais il le fera probablement si vous tentez un saut périlleux par la porte du bureau en voulant atterrir sur vos pieds tout en déchargeant votre AK-98 sur trois assassins Orks qui se cachent derrière le directeur, tout cela en évitant de vous faire abattre et en protégeant les otages...

Contrairement à ce qui se passe dans de nombreux systèmes de Jeux de Rôle, vous n'additionnerez pas les résultats des dés à six faces que vous lancerez — à moins que le MJ, pour une raison particulière, vous demande de le faire ou que vous rencontriez la mention D6 précédée d'un nombre ou du nom d'une Compétence ou d'un Attribut. Dans Shadowrun, chaque dé — en principe — est considéré seul face au Seuil de Réussite. Il vous faudra aussi garder à l'esprit les deux règles suivantes lorsque vous lancerez les dés.

4.1.1 REGLE DES "1"

Ce point simule les maladresses et s'applique à deux cas:

Lors d'un Test, un dé qui a pour résultat "1" ne peut jamais être compté comme Succès, quel que soit le Seuil de Réussite (même s'il avait pour valeur 1).

Si, lors du jet d'un quelconque nombre de dés, tous les dés ont "1" pour résultat, c'est le signe d'une désastreuse maladresse. Les effets peuvent être comiques, embarrassants ou même mortels. Ce sera au MJ de décider des effets appropriés à la situation.

4.1.2 REGLE DES "6"

Chaque "6" obtenu sur un dé donne lieu au jet supplémentaire d'un dé dont le résultat est ajouté à ce 6, ou au total des "6" consécutifs précédents. Ainsi, un second résultat est ajouté à 6, un éventuel troisième peut-être ajouté à 12, etc. La Règle des "1" ne s'applique pas à ces jets supplémentaires.

(Exemple: après trois 6 consécutifs, un joueur obtient 4. Le résultat de son "dé" est donc 22.)

4.1.3 TESTS DE REUSSITE

Les règles font fréquemment appel à des **Tests de Réussite**. Consultez tout d'abord l'**Indice de la Compétence** ou de l'**Attribut sollicité**; ce chiffre définit le nombre de dés qu'il y aura lieu de lancer pour le Test. Ainsi, par exemple, un Test d'Armes à feu indique qu'il vous faut consulter l'**Indice de Compétence Armes à feu** de votre personnage et lancer ce nombre de dés à six faces. De la même façon, pour réaliser un Test de Volonté, il vous faudra consulter l'**Indice de l'Attribut Volonté** pour connaître le nombre de dés à lancer.

Le MJ doit fournir, pour chaque Test, la valeur du **Seuil de Réussite**. Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à cette valeur représente un **Succès**. Un seul Succès suffit à indiquer que le personnage a réussi à accomplir la tâche mais il lui sera souvent plus profitable d'en obtenir le plus possible. Dans la plupart des situations, de multiples succès obtenus lors d'un Test de Réussite indiqueront que le personnage a reçu, par exemple, plus d'information ou qu'il a effectué un tir plus efficace ou encore qu'il a accompli sa tâche avec une grande aisance.

4.1.4 TESTS DE RESISTANCE

Les **Tests de Résistance** sont l'opposé des Tests de Réussite. Un personnage effectue un Test de Résistance lorsque quelque chose de néfaste est en train de lui arriver.

Un Test de Résistance fait également appel à l'**Indice d'une Compétence** ou d'un **Attribut** pour définir le nombre de dés à lancer. Le MJ y assigne un **Seuil de Réussite** adapté aux circonstances. Les Succès obtenus lors du jet réduisent les effets de l'agression. Ainsi, par exemple, si un Test de Réussite d'une Boule de Feu a

Tests Résistibles et Irrésistibles

obtenu 5 Succès, la victime est sur le point de se retrouver entièrement carbonisée. Si son Test de Résistance lui permet d'obtenir 4 Succès, elle conservera un peu de viande mal cuite tout près des os.

4.1.5 TESTS RESISTIBLES ET IRRESISTIBLES

Certaines situations font appel à un simple Test de Réussite. Le simple crocheting d'une serrure en est un cas typique. Parfois, seul un Test de Résistance est requis; c'est le cas, par exemple, lorsqu'un mage tente de surmonter la fatigue normale qu'entraîne le lancement d'un sort puissant. En d'autres occasions, assez nombreuses, un Test de Réussite doit être suivi d'un Test de Résistance. Cela amène la distinction entre les Tests Résistibles et Irrésistibles.

L'expression **Test Irrésistible** implique que le Test de Réussite qui est effectué n'a pas de Test de Résistance associé. A l'inverse, un **Test Résistible** est un Test de Réussite qui est suivi d'un Test de Résistance dont le résultat est susceptible d'affecter les effets de l'action.

Dans l'exemple d'un Test Résistible d'Arme à feu, le personnage qui tire doit effectuer un Test de Réussite avec un nombre de dés égal à l'Indice de sa Compétence en Armes à feu. Si le Test réussit — si un dé au moins atteint ou dépasse le Seuil de Réussite — on comptera le nombre de Succès et la victime pourra réduire ou même annuler ce nombre de Succès en réussissant un Test de Résistance. Les dommages qu'elle aura à subir seront réduits en conséquence.

Le MJ devrait faire appel à des Tests Résistibles d'Armes à feu, chaque fois que des personnages tentent de tirer sur d'autres personnages. Les Tests Irrésistibles d'Armes à feu devraient être réservés au tir sur cible. Le nombre de Succès du Test de Réussite indiquant alors la qualité du tir.

4.1.6 TESTS D'OPPOSITION

Le **Test d'Opposition** est une forme spéciale de Tests de Réussite que l'on emploie lorsque deux personnages tentent de se faire exactement la même chose l'un à l'autre et que la réussite de l'un implique l'échec de



l'autre. La lutte peut en être un exemple ou encore la négociation. Dans de tels cas, les personnages impliqués réalisent chacun un Test de Réussite et c'est celui qui obtient le plus de Succès qui l'emporte.

4.1.7 RESERVES DE DES

Lorsque les choses vont mal pour votre personnage et que ses Attributs et Compétences de base s'avèrent insuffisants pour qu'il puisse espérer un lendemain, il lui faut un peu d'aide. C'est à cela que servent les Réserves de Dés.

Une Réserve de Dés est un certain nombre de dés parmi lesquels il est possible de puiser afin de lancer une plus grande quantité de dés lors d'un Test de Réussite ou d'un Test de Résistance. Il existe cinq Réserves de Dés possibles qui proviennent de différentes sources, généralement d'Attributs ou de Compétences. Ainsi, par exemple, la Réserve d'Esquive est égale à l'indice de Rapidité du personnage et il ne peut y faire appel que pour des Tests de Résistance. D'autres Réserves peuvent intervenir pour aider des Tests de Réussite ou des Tests de Résistance.

Le nombre de dés dans une Réserve est égal à l'Indice de la Compétence ou de l'Attribut qui la gouverne. Chacun des dés qui compose une Réserve ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours d'une Action. Un tour de jeu consiste en plusieurs Actions.

4.1.8 MODIFICATEURS

Les règles font souvent appel à des modificateurs qui se présentent sous la forme + X ou - X. A défaut de mention spécifique, ces modificateurs s'appliquent toujours au Seuil de Réussite. Ainsi, par exemple, un modificateur de -3 appliqué à un Seuil de Réussite de 5 fournit un Seuil de Réussite Modifié de 2 (5 - 3).

Lorsque les règles précisent qu'il s'agit d'un modificateur de dés, du type +2 dés ou -1 dé, la valeur indiquée vient modifier le nombre de dés à lancer lors d'un Test. Ainsi, par exemple, un shaman qui dispose de +2 dés pour évoquer certains esprits de la nature pourra ajouter deux dés à son jet lorsqu'il tentera un Test de Réussite pour une telle évocation.

4.1.9 AUTRES CONVENTIONS

Il existe une autre manière par laquelle Shadowrun traite les jets de dés mais celle-ci ne concerne généralement que le Maître de Jeu; en particulier lorsqu'il s'agit pour lui de définir au hasard un nombre compris entre deux limites.

Lorsque vous rencontrez une indication du type 3D6, cela indique qu'il vous faut lancer un certain nombre de dés à 6 faces (3 dans ce cas précis) et additionner les résultats de chacun d'eux pour obtenir le score du jet. Si, par exemple, vous obtenez avec ces trois dés les résultats 2, 3 et 5, le score du jet serait 10.

L'indice d'un Attribut, ou d'une Compétence, peut être utilisé pour définir le nombre de dés à lancer. Des indications de ce type pourraient se présenter sous la forme: "(Force)D6" ou "(Informatique)D6". Il y aurait lieu, dans ce cas, de lancer un nombre de D6 égal à l'Indice de l'Attribut Force ou de la Compétence Informatique.

Enfin, il est possible que le nombre de dés à lancer soit représenté par une fraction ou un multiple de l'Indice, du type (Force+2)D6 ou (Informatique x 4)D6. Il convient là d'effectuer l'opération indiquée pour connaître le nombre de dés à lancer. Sauf indication contraire, les fractions sont arrondies à la valeur entière inférieure.

Définitions

4.2 DEFINITIONS

Voici quelques définitions succinctes de termes de jeu. Elles pourront vous aider à appréhender les règles. Ces éléments de jeu sont définis de façon plus complète dans les Sections appropriées de cet ouvrage.

4.2.1 PERSONNAGES

Les **Archétypes** sont des personnages "prêts-à-jouer", représentants des principales classes et races du monde de Shadowrun. Les joueurs peuvent les utiliser avec un minimum de préparation. La rubrique Attributs donne un aperçu des capacités du personnage et ces capacités diverses sont précisées par les rubriques Compétences et Sorts. La Feuille de Personnage permet de noter les caractéristiques d'un personnage: ses capacités, ses possessions, son apparence, son état général, etc. Le Moniteur de Condition est un élément important de cette feuille. Il se compose de trois parties qui permettent respectivement de noter et de suivre l'Etat Physique du personnage, son Etat Mental et, éventuellement, celui de son Cyberdeck.

La partie des **Dommages Physiques** affiche les Blessures qu'a subi le personnage et indique quand il risque de mourir.

La partie des **Dommages Mentaux** permet d'enregistrer les agressions qui Fatiguent ou Etouffent le personnage; elle affiche le stade à partir duquel il tombera Inconscient. Il faut savoir que lorsque toutes les cases de la partie des Dommages Mentaux auront été utilisées, les agressions du type Fatigue ou Etourdissement qu'il pourrait subir se traduiront par des Dommages Physiques.

Enfin, les **Cyberdecks** sont eux aussi susceptibles d'être endommagés et pour noter ce type de dégâts, ils disposent d'une partie qui leur est réservée.

Les armes ont un **Code de Dommage** qui indique la quantité de dommages infligés. Ce code se présente sous la forme d'un chiffre suivi d'une lettre et d'un autre chiffre. Le premier chiffre représente le Niveau de Puissance et il symbolise la difficulté que l'on rencontre pour surmonter les dommages provoqués par l'arme. La lettre indique la **Catégorie de Blessure** que l'arme inflige (L pour Légère, M pour Modérée, G pour Grave et F pour Fatale). Le dernier chiffre est le **Seuil de Palier** (plus simplement Palier); il s'agit là du nombre de Succès Excédentaires (Succès obtenus au-delà du premier), lors d'un Test de Réussite, à partir desquels l'arme inflige une blessure de catégorie supérieure. Ce même nombre de Succès Excédentaires, lors d'un Test de Résistance, réduisent la blessure infligée d'une catégorie.

Shadowrun emploie aussi une autre expression dans la description des personnages. Il s'agit du Karma, une valeur qui symbolise les accomplissements du personnage et qui interviendra pour lui permettre d'améliorer ses Compétences et même ses Attributs. Il pourra aussi y faire appel pour mieux réaliser ses Tests de Réussite ou pour sortir d'une situation trop délicate.

4.2.2 COMPETENCES

Les domaines de connaissances ou de techniques sont appelées **Compétences**. A chacune d'elles est affecté un Indice numérique, qui est utilisé pour effectuer les Tests. Une **Concentration** représente un apprentissage (ou un entraînement) focalisé sur un aspect spécifique d'une Compétence générale. Ainsi, il est possible à

un personnage de se Concentrer sur le tir au Fusil au sein de la Compétence générale Armes à feu. Ses capacités à employer un fusil en seront améliorées mais cela se fera au détriment de sa compétence avec toutes les autres armes à feu. La **Spécialisation** est le stade supérieur de la Concentration. Le personnage améliore son habileté dans un domaine très spécifique mais réduit du même coup ses capacités dans les sujets en rapport. Ainsi, un personnage qui se serait Concentré sur le maniement du Fusil pourrait se Spécialiser dans l'utilisation du AK-98. Il deviendrait beaucoup plus efficace avec cette arme mais le serait moins avec d'autres. Un personnage n'est pas obligé de se Concentrer ni de se Spécialiser dans un sujet.

4.2.3 MAGIE

Les **Magiciens** (ou Mages) sont des personnages qui font usage de la Magie. Ils se répartissent en deux catégories:

Les magiciens **Hermétistes** considèrent que la Magie est une force naturelle qui peut être comprise et contrôlée comme toutes les autres forces naturelles. Leur Magie leur est fournie par l'application stricte de règles.

Les magiciens **Shamaniques** ont foi dans les esprits qui font partie de toutes choses. Leurs pratiques consistent à sceller des pactes avec ces esprits.

Chaque type de sort ou d'esprit a une **Puissance** qui est choisie par le magicien et limitée par ses capacités, son temps ou ses finances. Cette Puissance est utilisée comme un Indice de Compétence ou d'Attribut pour la réalisation de Tests. Le lancement de Sort comme l'évocation d'Esprits provoque chez le Magicien de la Fatigue que l'on nomme Drain. Après avoir effectué une opération magique, le magicien consulte le **Code de Drain** du sort qu'il a lancé. Ce code fonctionne de la même façon que le Code de Dommage des armes, à ceci près qu'il s'applique au lanceur du sort et non à la victime. La lettre représente la **Catégorie de Fatigue** (là aussi: L pour Légère, M pour Modérée, G pour Grave et F pour Fatale) et le **Seuil de Palier** a des applications tout à fait identiques à celui du Code de Dommage. Le Magicien effectue un Test de Résistance pour éviter d'être affaibli par le lancement de son sort et c'est la Puissance du sort qui régit le Test de Résistance (dans les mêmes conditions que le Niveau de Puissance d'une Arme).

4.2.4 MATRICE

La **Matrice** est le pseudo-espace cybernétique (le Cyberspace) qui existe à l'intérieur de la Grille, le réseau mondial des ordinateurs interconnectés. Seul un personnage équipé d'un Cyberdeck peut pénétrer dans ce Cyberspace qui lui apparaît comme une immense grille. Le branchement dans la Matrice accroît les capacités d'un personnage de plusieurs manières mais il semble alors n'exister qu'à l'intérieur de la Matrice ne laissant dans le monde physique qu'une enveloppe vide que ses compagnons devront protéger. Un personnage à l'intérieur de la Matrice apparaît sous une certaine forme: le **Persona**, une image stylisée de sa personnalité. Les programmes, les systèmes de sécurité électroniques, les adresses électroniques, les autres Persona et, d'une façon générale, tout ce que le personnage peut rencontrer dans la Matrice apparaissent comme d'autres images stylisées: les **Constructs**.

5.0 LA METAHUMANITE

"Mes parents sont Humains. Bientôt ils s'éteindront comme les dinosaures et je ne sais vraiment pas pourquoi."

— Jason Ironstone, Nain.

Depuis l'Eveil, cinq sous-espèces majeures de l'*homo sapiens* sont apparues de par le monde. Elles sont également réparties tant géographiquement que racialement et ethniquement.



5.1 NAIN

Homo sapiens pumilionis

Identification: Un Nain moyen mesure 1,20 m et pèse 72 kg. Sa peau est généralement de couleur rose, blanche ou légèrement tannée, mais elle peut aussi être aussi noire que l'ébène. Le Nain dispose de 32 dents et les femelles ont deux mamelles. Les jambes du Nain sont courtes de façon disproportionnée ce qui ne lui confère que de médiocres qualités de coureur. Son torse est large et il est doté d'une carrure importante ce qui lui donne une force accrue dans les bras. Son système pilieux est bien développé sur le corps et, chez les mâles, il est particulièrement important sur le visage. Ses cheveux sont abondants. Le nez a tendance à être large et long et les oreilles sont légèrement pointues.

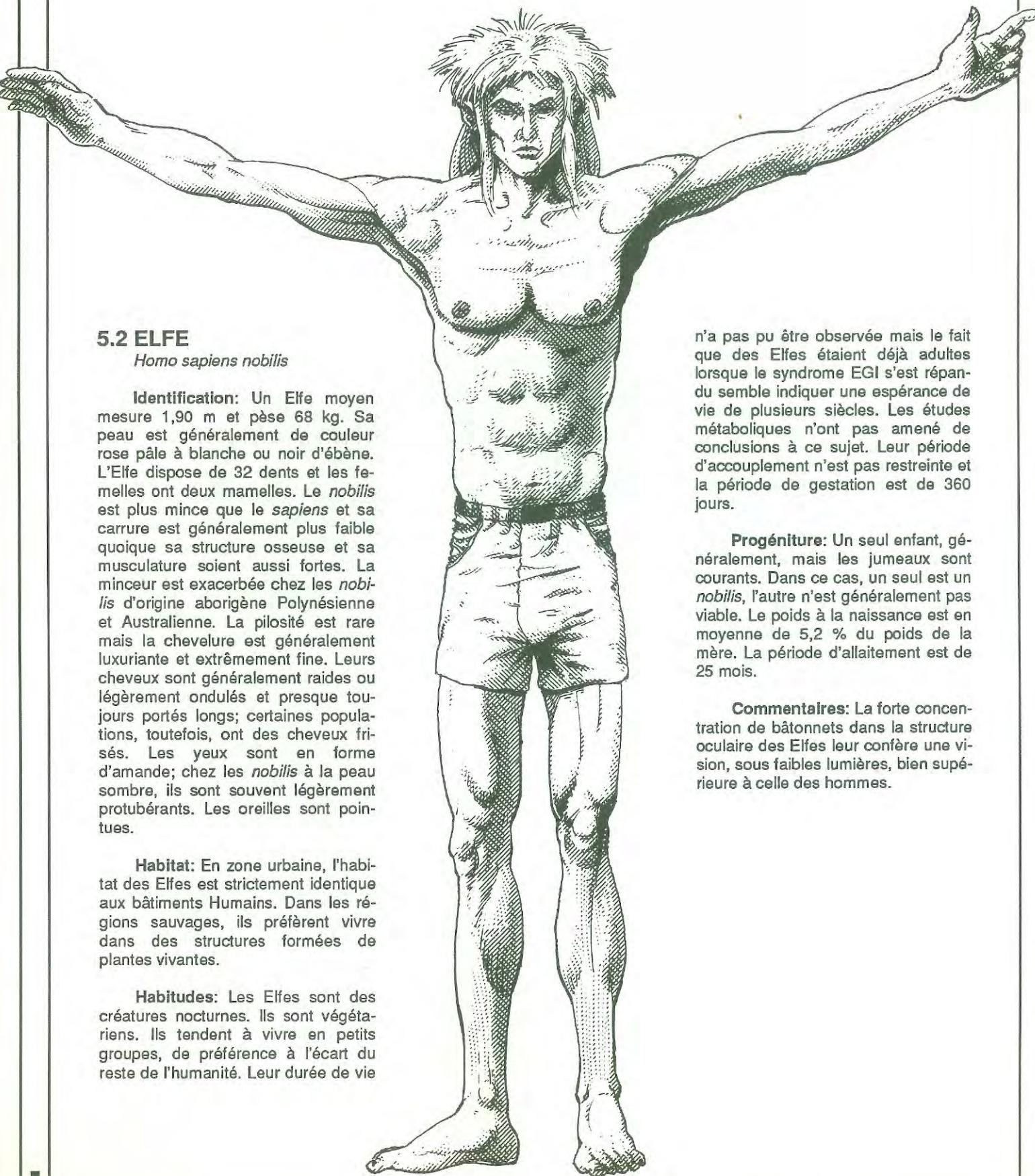
Habitat: Les Nains préfèrent les cavernes naturelles ou artificielles dans les zones sauvages. En environnement urbain, ils montrent une préférence pour les soubassements et les sous-sols.

Habitudes: Les Nains peuvent être actifs de jour comme de nuit. Ils sont omnivores. Les populations se rassemblent en petits groupes familiaux et, bien qu'ils aient tendance à faire preuve d'un certain isolationnisme, on peut trouver de petites enclaves Naines dans la plupart des communautés du monde. Aucune observation n'a encore pu être faite sur leur durée de vie mais, si l'on considère leur rythme métabolique, on peut penser qu'elle dépasse les cent ans. Leur période d'accouplement n'est pas restreinte et la période de gestation est de 284 jours.

Progéniture: Un seul enfant. Le poids à la naissance est en moyenne de 5,6 % du poids de la mère. La période d'allaitement est de 15 mois.

Commentaires: Grâce à ses yeux sensibles à l'infrarouge, l'activité du Nain n'est pas réduite en souterrains. Ses phénotypes montrent une résistance accrue aux facteurs pathogènes.





5.2 ELFE

Homo sapiens nobilis

Identification: Un Elfe moyen mesure 1,90 m et pèse 68 kg. Sa peau est généralement de couleur rose pâle à blanche ou noir d'ébène. L'Elfe dispose de 32 dents et les femelles ont deux mamelles. Le *nobilis* est plus mince que le *sapiens* et sa carrure est généralement plus faible quoique sa structure osseuse et sa musculature soient aussi fortes. La minceur est exacerbée chez les *nobilis* d'origine aborigène Polynésienne et Australienne. La pilosité est rare mais la chevelure est généralement luxuriante et extrêmement fine. Leurs cheveux sont généralement raides ou légèrement ondulés et presque toujours portés longs; certaines populations, toutefois, ont des cheveux frisés. Les yeux sont en forme d'amande; chez les *nobilis* à la peau sombre, ils sont souvent légèrement protubérants. Les oreilles sont pointues.

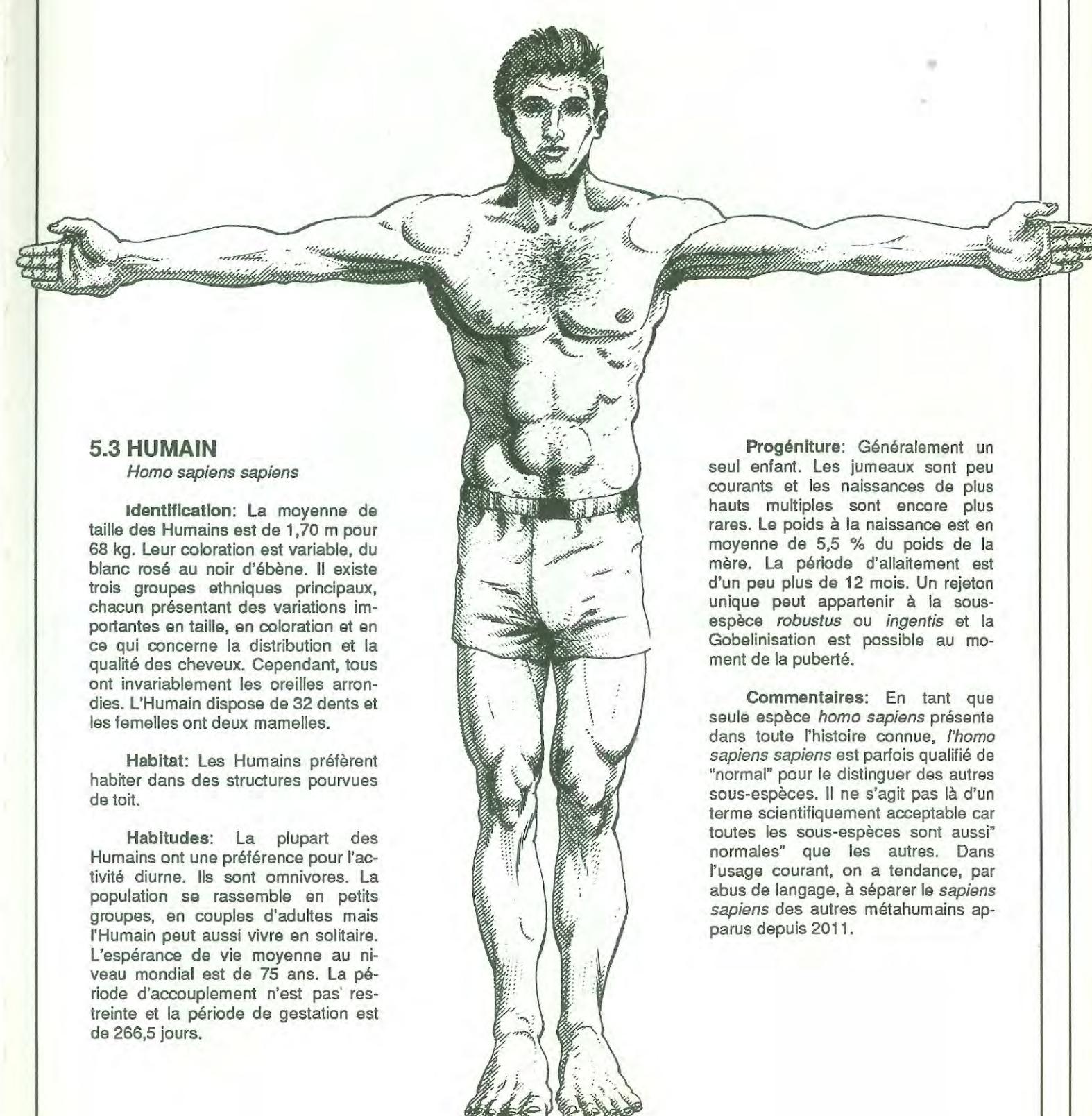
Habitat: En zone urbaine, l'habitat des Elfes est strictement identique aux bâtiments Humains. Dans les régions sauvages, ils préfèrent vivre dans des structures formées de plantes vivantes.

Habitudes: Les Elfes sont des créatures nocturnes. Ils sont végétariens. Ils tendent à vivre en petits groupes, de préférence à l'écart du reste de l'humanité. Leur durée de vie

n'a pas pu être observée mais le fait que des Elfes étaient déjà adultes lorsque le syndrome EGI s'est répandu semble indiquer une espérance de vie de plusieurs siècles. Les études métaboliques n'ont pas amené de conclusions à ce sujet. Leur période d'accouplement n'est pas restreinte et la période de gestation est de 360 jours.

Progéniture: Un seul enfant, généralement, mais les jumeaux sont courants. Dans ce cas, un seul est un *nobilis*, l'autre n'est généralement pas viable. Le poids à la naissance est en moyenne de 5,2 % du poids de la mère. La période d'allaitement est de 25 mois.

Commentaires: La forte concentration de bâtonnets dans la structure oculaire des Elfes leur confère une vision, sous faibles lumières, bien supérieure à celle des hommes.



5.3 HUMAIN

Homo sapiens sapiens

Identification: La moyenne de taille des Humains est de 1,70 m pour 68 kg. Leur coloration est variable, du blanc rosé au noir d'ébène. Il existe trois groupes ethniques principaux, chacun présentant des variations importantes en taille, en coloration et en ce qui concerne la distribution et la qualité des cheveux. Cependant, tous ont invariablement les oreilles arrondies. L'Humain dispose de 32 dents et les femelles ont deux mamelles.

Habitat: Les Humains préfèrent habiter dans des structures pourvues de toit.

Habitudes: La plupart des Humains ont une préférence pour l'activité diurne. Ils sont omnivores. La population se rassemble en petits groupes, en couples d'adultes mais l'Humain peut aussi vivre en solitaire. L'espérance de vie moyenne au niveau mondial est de 75 ans. La période d'accouplement n'est pas restreinte et la période de gestation est de 266,5 jours.

Progéniture: Généralement un seul enfant. Les jumeaux sont peu courants et les naissances de plus hauts multiples sont encore plus rares. Le poids à la naissance est en moyenne de 5,5 % du poids de la mère. La période d'allaitement est d'un peu plus de 12 mois. Un rejeton unique peut appartenir à la sous-espèce *robustus* ou *ingentis* et la Gobelisation est possible au moment de la puberté.

Commentaires: En tant que seule espèce *homo sapiens* présente dans toute l'histoire connue, l'*homo sapiens sapiens* est parfois qualifié de "normal" pour le distinguer des autres sous-espèces. Il ne s'agit pas là d'un terme scientifiquement acceptable car toutes les sous-espèces sont aussi "normales" que les autres. Dans l'usage courant, on a tendance, par abus de langage, à séparer le *sapiens sapiens* des autres métahumains apparus depuis 2011.

5.4 ORK*Homo sapiens robustus*

Identification: Un Ork typique mesure 1,70 m et pèse 73 kg. L'épiderme des Orks varie du rose clair au noir d'ebène. Généralement, lorsqu'un individu se métamorphose par Gobelisation, sa couleur de peau reste inchangée. En proportions, le corps d'un *robustus* est identique à celui d'un *sapiens* mais l'Ork est plus massif. Le système pileux est généralement très développé mais il arrive qu'il soit totalement absent. Les cheveux sont souvent plus importants que ceux du groupe ethnique *sapiens* dont il est issu. Le nez a tendance à être assez large et les lèvres minces. Les oreilles sont résolument pointues et peuvent aussi être allongées. L'Ork possède 32 dents et ses canines inférieures sont surdéveloppées. La femelle possède deux mamelles.

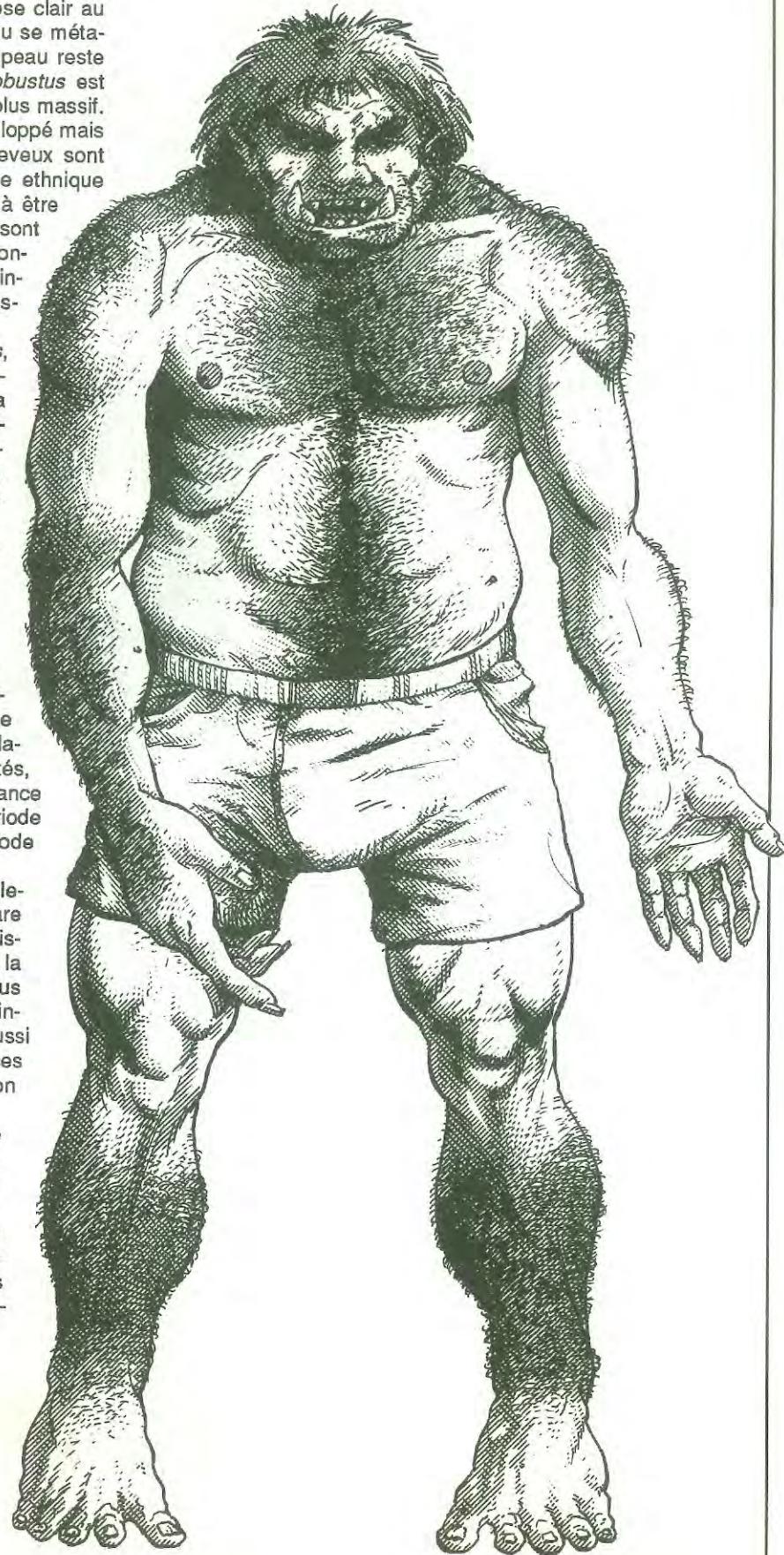
Espèces Similaires: Les *robustus*, comme les *ingentis*, présentent des appartenances très variées. A tel point que cela a conduit des spécialistes à envisager une théorie selon laquelle certains individus ou certaines petites communautés représenteraient en fait d'autres sous-espèces et même des espèces entièrement différentes. Ces hypothèses restent strictement invérifiables. La multiplicité des types d'Orks continue à dérouter certains chercheurs.

Habitat: Généralement des bâtiments couverts.

Habitudes: Les Orks sont actifs de jour comme de nuit mais semblent préférer l'activité nocturne. Ils sont omnivores mais avec une préférence marquée pour la viande. La population se rassemble en groupes importants dotés, généralement, d'une structure tribale. L'espérance de vie moyenne est de 35 à 40 ans. La période d'accouplement n'est pas restreinte et la période de gestation est de 187 jours.

Progéniture: Les mères portent généralement trois à quatre petits mais il n'est pas rare qu'il y en ait entre six et huit. Le poids à la naissance est en moyenne de 4,2 % du poids de la mère. La période d'allaitement est d'un peu plus de 7 mois. La plupart des nouveaux-nés sont indubitablement des *robustus* mais il peuvent aussi apparaître sous forme de *sapiens*. 95 % de ces derniers se métamorphosent par Gobelisation vers l'âge de 10 ans.

Commentaires: La proportion plus forte de bâtonnets dans la structure oculaire de l'Ork lui confère une vision améliorée en lumière faible. Les Gobelisations individuelles en *robustus* peuvent entraîner certains troubles psychologiques chez les sujets et les comportements aberrants ne sont pas rares dans ce cas. Les individus nés sous forme *robustus* ont un comportement social normal.

**5.5 TROLL (*Homo sapiens ingentis*)**

Identification: Un Troll typique mesure 2,80 m et pèse 120 kg. L'épiderme varie du rose clair à l'acajou foncé. Généralement, lorsqu'un individu se métamorphose par Gobelisation, sa couleur de peau reste inchangée. Les proportions du corps de l'*ingentis* sont très différentes de celles du *sapiens*; le rapport entre longueur de bras et longueur de jambe est beaucoup plus important. Les Trolls ont un corps très massif et, parfois, arborent un dépôt osseux sur l'épiderme. Cela se traduit par des protubérances irrégulières et un effet de plaques dermiques. Le système pileux est généralement bien développé mais peut aussi être totalement absent. Les cheveux sont souvent plus importants que ceux du *sapiens* dont l'*ingentis* est issu. Le nez a tendance à être large. Les oreilles sont résolument pointues et peuvent aussi être allongées. Le crâne du Troll est en oblique et il possède 34 dents. Ses canines inférieures sont surdéveloppées et ses molaires présentent de nombreuses circonvolutions qui ont poussé certains chercheurs à penser que les dents de l'*ingentis* sont en perpétuelle régénération. La femelle possède deux mamelles.

Espèces Similaires: Certains chercheurs croient que des individus ou de petites communautés de cette sous-espèce sont, en fait, des représentants d'espèces totalement différentes. Des recherches plus poussées seraient nécessaires pour confirmer cette hypothèse car les Trolls ont des appartenances extrêmement variables.

Habitat: Les Trolls qui vivent en dehors des agglomérations s'installent généralement dans des cavernes ou des structures — comme les ponts par exemple — converties en habitations. En zones urbaines, ils préfèrent les endroits que les normaux évitent; les égouts ou les immeubles abandonnés par exemple.

Habitudes: Les Trolls préfèrent l'activité nocturne. Ils sont omnivores. La population Troll se rassemble généralement en petits groupes qui cohabitent souvent avec des *robustus*. L'étude du métabolisme Troll et des observations directes font apparaître une espérance de vie d'environ 50 ans. La période d'accouplement n'est pas restreinte et la période de gestation est de 259 jours.

Progéniture: Généralement un seul enfant. Le poids à la naissance est en moyenne de 2,5 % du poids de la mère. La période d'allaitement est d'un peu plus de 15 mois.

Commentaires: Les yeux des Trolls sont sensibles à la portion infrarouge du spectre, ce qui leur autorise une activité pratiquement sans restriction dans l'obscurité. La Gobelisation du *sapiens* en *ingentis* affecte défavorablement la condition mentale de l'individu ce qui provoque souvent un comportement psychotique et aberrant. Les individus nés sous forme *ingentis* ont un comportement social normal.



6.0 LES PERSONNAGES

"Si ça ne me tue pas tout de suite, ce sera mort quand j'en aurais fini avec."

— Joël Neechi, Mercenaire.

Votre personnage dans Shadowrun est votre alter-ego dans le monde de 2050. Crée à partir d'un ensemble d'attributs et de compétences, il aura la personnalité que vous seul êtes en mesure de lui注入er. Il n'est pas nécessaire qu'il soit du même sexe, taille, poids, race que vous ou qu'il ait n'importe quel autre point commun avec vous-même. Il s'agit là d'un jeu d'imagination qui va vous donner l'occasion d'expérimenter la sensation d'être quelqu'un d'autre.

Les personnages de Shadowrun possèdent différents attributs physiques et mentaux, des compétences, des sorts, de l'équipement, des contacts et des implants d'éléments cybernétiques (Cyberimplants).

6.1 LES ATTRIBUTS

Dans Shadowrun, chaque personnage a huit Attributs, ou neuf s'il pratique la magie. Il existe trois Attributs Physiques, trois Attributs Mentaux et deux ou trois Attributs Spéciaux. Les sections suivantes les identifient et les décrivent:



TABLE DES ATTRIBUTS

Physiques	Mentaux	Spéciaux
Constitution	Charisme	Essence
Rapidité	Intelligence	Magie
Force	Volonté	Réaction

La Constitution représente la santé dans son sens large et la résistance aux blessures et à la douleur.

La Rapidité est un amalgame de vitesse, de dextérité et d'agilité. L'Indice de Rapidité est égal au nombre de mètres que le personnage peut parcourir en un Tour de Combat.

La Force représente la capacité à soulever, à porter et à infliger des dommages physiques.

Le Charisme représente l'attrait qu'exerce le personnage (pas nécessairement sa beauté physique), sa persuasion et la sympathie qu'il inspire.

L'Intelligence est la rapidité d'esprit en général, l'aptitude et la capacité à percevoir l'environnement.

La Volonté représente la stabilité mentale et la détermination.

L'Essence est une mesure de la solidité du système nerveux et de l'esprit. Les choses envahissantes, comme les implants cybernétiques par exemple, réduisent l'Essence. Lorsque l'Essence décline, la Magie faiblit d'autant. Lorsque son Essence est inférieure à 0, le personnage meurt.

La Magie est une mesure de l'énergie magique. De graves dommages corporels, ainsi que les implants envahissants — cybernétiques par exemple — réduisent l'énergie magique.

La Réaction détermine à quelle vitesse et à quel rythme un personnage peut agir en conditions de stress.

6.1.1 INDICES D'ATTRIBUTS

Les Attributs Mentaux et Physiques d'un personnage Humain normal ont des Indices dont les valeurs s'échelonnent entre 1 et 6. Les Humains dotés d'implants cybernétiques, les Elfes, les Nains, les Dragons et autres peuvent avoir des scores plus élevés dans un ou plusieurs Attributs. Chaque espèce a ses propres maximums.

On détermine les Attributs Mentaux et Physiques du personnage en choisissant un Archétype qui fixe la valeur des Indices d'Attributs. Certains sont suivis d'un nombre placé entre parenthèses. Le premier chiffre représente l'Indice normal, celui qui se trouve entre parenthèses tient compte de l'Indice d'Attribut et des effets de tout le Cyberware dont le personnage est doté.

Pour obtenir l'Indice de Réaction d'un personnage, additionnez ceux de sa Rapidité et de son Intelligence et divisez le résultat par deux en ignorant les fractions. Certain Cyberware peut affecter la Réaction.

Tous les personnages ont, au départ, l'Indice 6 en Essence. Le Cyberware et les éventuels dommages mal soignés peuvent réduire cette valeur.

Si le personnage emploie la Magie, son Indice dans cet Attribut commence à 6. L'Indice de Magie décline au même rythme que l'Indice d'Essence. Un personnage qui ne peut pas employer la Magie n'a pas d'Indice de Magie.

INDICES D'ATTRIBUTS POUR LES HUMAINS

- 1 Faible
- 2 Sous-développé
- 3 Typique
- 4 Amélioré
- 5 Supérieur
- 6 Maximum normal pour un Humain non modifié.

TABLE DES MAXIMUMS RACIAUX

	Humain	Elfe	Nain	Ork	Troll
Constitution	6	6	7	9	11
Rapidité	6	7	5	6	5
Force	6	6	8	8	10
Charisme	6	8	6	5	4
Intelligence	6	6	6	5	4
Volonté	6	6	7	6	5
Essence	6	6	6	6	6
Magie	6	6	6	6	6
Réaction	6	6	5	5	4



6.2 AUTRES DISTINCTIONS

En plus des Attributs, les personnages se distinguent aussi par leur entraînement, leur équipement et leurs capacités.

6.2.1 COMPETENCES

Chaque personnage dispose de ses propres connaissances et capacités que l'on regroupe sous le terme de Compétences. Comme les Attributs, les Compétences ont des Indices spécifiques à chacune. Contrairement aux Indices d'Attributs, les Indices de Compétences n'ont pas de maximums.



6.2.2 EQUIPEMENT

Tous les personnages disposent d'un certain équipement, que ce soit le sac à médecine d'un Shaman ou la HK 227 d'un Samouraï des Rues.

6.2.3 CYBERWARE

Ce sont des équipements de haute technologie qui sont implantés dans le corps. Certains types de Cyberware améliorent artificiellement les Attributs d'un personnage. D'autres permettent au personnage de s'interfacer directement avec les systèmes informatiques pénétrant ainsi dans la Matrice, l'environnement engendré par les ordinateurs. D'autres encore peuvent fournir temporairement des connaissances ou des Compétences.

6.2.4 SORTS

Les Magiciens qui utilisent du Cyberware perdent, à un degré ou un autre, leur capacité à manipuler les énergies magiques. Leurs énergies magiques leur permettent pourtant d'employer des sorts qui sont parfois plus performants que des systèmes technologiques. Comme les Compétences, chaque sort a un Indice de Puissance maximum. Les Indices de Sorts n'ont pas de limite supérieure, mais le lancement d'un sort d'une Puissance supérieure à l'Indice de Magie du personnage peut lui occasionner des dommages physiques.

6.2.5 CONTACTS

Ce sont des gens auxquels votre personnage peut faire appel pour obtenir de l'aide, des informations ou qui peuvent accomplir certaines tâches pendant le cours du jeu. Les loups solitaires ne font pas de vieux os dans une jungle urbaine comme celle de Seattle.

6.3 CREATION DE PERSONNAGES

Trois méthodes vous permettent d'obtenir le personnage que vous allez jouer: le choix d'un Archétype "prêt-à-jouer", la modification de l'un de ces Archétypes et, finalement, la création pure et simple d'un Archétype de votre invention.

Jusqu'à ce que vous soyez familiarisé avec les règles du jeu, il est assez judicieux d'opter pour la solution qui consiste à choisir un Archétype "prêt-à-jouer".

Il est possible que vous souhaitiez apporter des changements plus importants aux Archétypes publiés. Vous pourriez, par exemple, préférer interpréter un Decker qui soit un parfait minus mais qui dispose du Top niveau en matière de Cyberdeck. Dans ce cas, consultez les règles de modifications d'Archétype de la page 53.

Enfin, si vous voulez sortir de la gamme limitée des Archétypes que nous proposons, il vous est possible d'en créer un entièrement issu de votre imagination. Voyez à ce sujet les règles de création, page 52.

6.3.1 LES ARCHETYPES "PRETS-A-JOUER"

Il vous est donc possible de vous lancer immédiatement dans l'action en choisissant, tel quel, l'un des Archétypes décrits. Cette solution présente l'avantage de ne demander qu'une préparation minimale: il vous suffit de recopier les informations fournies sur une Feuille de Personnage. Vous pouvez effectuer quelques changements mineurs. Préférer un Rocker à une Rockeuse, par exemple, ne nécessitera guère qu'un simple changement de prénom.

BRAVE

« La terre est la vie du monde. Pendant beaucoup trop d'années, nous avons oublié notre propre rôle, abandonné notre tâche de gardien. A notre grande honte. Nous devons maintenant reprendre le collier. Les shamans le comprennent. Ce sont des hommes sages.

Il y a des années de cela, la Grande Danse-Fantôme avait promis le salut à nos pères. Il en fut ainsi mais pas comme nos pères l'avaient prévu. Le Grand Esprit a un plan plus important. Il nous a beaucoup donné pour nous aider dans notre travail. Nous devons fournir le reste. Nous ne verrons la terre prospérer que si nous travaillons pour l'aider. Les anciennes techniques ont définitivement disparu, mais cela n'est pas mauvais. Il en existe maintenant de nouvelles mais cela non plus n'est pas mauvais. Nous suivons un chemin qui se trouve entre le vieux et le nouveau. Un chemin que nous avons choisi nous-mêmes. Un qui nous mènera vers la grandeur et l'accomplissement de nos rêves tant que nous ne négligeons pas ou que nous n'oubliions pas la terre.

Je marche désormais dans l'ombre des tours d'acier et de verre plutôt que dans celle des arbres. C'est la voie d'un chasseur, parfois d'un guerrier. Je lutte éternellement pour que cela soit une voie d'honneur et de sagesse. »

Commentaire : Le Brave est un membre d'une des Tribus locales, éventuellement métahumain, épargnées dans la nature. Il est partisan de l'intégrité de la terre et du corps.

Attributs :

Constitution : 5
Rapidité : 5
Force : 5
Charisme : 5
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 6
Réaction : 5

Compétences :

Arme à Projectiles : 6
Biologie : 3
Biotech : 2
Combat Armé : 5
Equitation : 3
Etiquette (Tribus) : 4
Furtivité : 6

Cyberware :

Néant

Contacts :

Elu Municipal
Membre d'une Autre Tribu
Shaman
Technicien Nain

Equipements :

3 Antidotes (4)
3 Grenades
Fumigènes
Jumelles
Arc et 20 Flèches
Couteau
Lunettes-Lumière faible
Médikit
Vrais Cuirs
Kit de Survie
Tranquillisant (5)
"Dernière chance" (5)

Note :

Le Brave peut appeler 2D6 membres de sa tribu pour l'aider.



DECKER

« Une technomancienne, voilà ce que je suis. Une sorcière de la technologie, pas une tenante de ces superstitions démodées et dérisoires. Les ordinateurs sont à mes ordres, impatients d'accomplir mes moindres souhaits.

Vous voulez briser de la Glace, vous pouvez comptez sur moi. J'ai des programmes qui passent les meilleures. Vous avez une course ? Pas de problèmes. Je la fais et en reviens nickel, en plus. Aucun traceur, aucun chien de chasse ne relèvera ma piste. Je les frappe avec dureté et précision et je file au loin, fantôme dans la Matrice. Le seul contact qu'ils pourraient éventuellement obtenir, c'est mon surnom dans la rue et ils ne l'auront que si ça me chante.

T'as intérêt à avoir un crédibube bien chargé, mon pote. Je ne suis pas bon marché. Je joue dans la cour des grands, pas dans celle des mendians. Je suis habile et rapide, ce qu'on fait de mieux. La Matrice c'est chez moi et je n'admettrai pas qu'il en soit autrement. Vous n'êtes pas vivant tant que vous ne vous êtes pas branché et que vous n'avez pas vu l'horizon-électron du Cyberspace.

Vous avez peut-être entendu parler de FastJack ? Eh bien, oubliez-le ! La nouvelle Decker de la Grille, c'est moi et je vais envoyer sa légende dans les banques de données historiques.»

Commentaire : La Decker est une cowgirl de la console, une digne descendante des pirates informatiques de la fin du 20ème siècle. Elle se connecte dans la Matrice pour manipuler les flux de données à son propre profit en recherchant le gros coup, le truc qui lui permettra de s'installer confortablement dans les annales des technomanciens. Elle navigue aux frontières de la légalité, qu'elle n'hésite pas à franchir plus qu'occasionnellement.

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 3
Électronique : 6
Etiquette (La Rue) : 5
Informatique (C/R) : 6
Informatique : 6
Informatique Théorique : 6
Motos : 6
Sciences Physiques : 4

Cyberware :

Datajack
30 Mp de Cybermémoire

Contacts :

Intermédiaire
Productrice
Technicien Nain
Un autre Decker

Equipements :

Fuchi Cyber—4 avec un
Accroissement de
Réponse—2
Atelier Microtronique
Programmes :
Force—6
Evasion—6
Masque—6
Senseur—6
Attaque—4
Evaluation—4
Invisibilité—5
Ordinateur Individuel
Portable (100 Mp)
Yamaha Rapier
Théorie Informatique : 6

Programmes :

Force—6
Evasion—6
Masque—6
Senseur—6
Attaque—6
Catalogue—4
Mystification—4
Atelier Microtronique;
Ordinateur Individuel
Portable (100 Mp)
Yamaha Rapier
Ruger Super Warhawk



DECKER ELFE

« Ils prétendent que les Eveillés n'ont aucun talent pour la technologie. Bien, petit, trapu et laideron, ne croyez pas tout ce qui se raconte dans la rue. Je suis la preuve vivante qu'un métahumain, et particulièrement un Elfe, peut chevaucher la Matrice et la soumettre à sa volonté.

Je suis un technomancien et la magie que j'emploie ne contient aucune goutte de la Danse de la Pluie. Mes sorts sont des programmes et sont plus fiables que ce qu'aucun baveur de sorts ne peut prétendre. Ma baguette magique, c'est mon datajack, le portail qui mène aux décors scintillants de la Matrice. Mes évocations, ce sont des électrons, esclaves de ma volonté pilotés par mes programmes les plus élégants et les plus sophistiqués. Vous ne trouverez pas mieux.

Alors, dites-moi ce que vous voulez que je fasse. Si ça pique mon intérêt, je m'attelerai à la tâche et je la remplirai selon mon bon plaisir, ce qui dépassera fort certainement votre demande.

Bien sûr, cela appellera quelques honoraires.»

Commentaire : Au premier abord, l'expression "Decker Elfe" semble deux mots incompatibles. Il est la preuve vivante que les métahumains ne sont pas stéréotypés et il sera le premier à vous dire que tous les Elfes ne vivent pas dans les bois. La magie ne l'attire pas et, bien qu'il ait l'attitude hautaine de ses frères de race qui vivent dans la nature, il ne se soucie guère de leurs coutumes et de leurs pratiques. Il est parfaitement heureux de vivre dans un monde moderne et technologique.

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 3
Etiquette (Elfe) : 3
Etiquette (La Rue) : 2
Informatique : 6
Motos : 3
Théorie Informatique : 6

Cyberware :

Datajack
30 Mp de Cybermémoire

Contacts :

Decker
Intermédiaire
Technicien Nain
Un autre Archétype Elfe

Equipements :

Fuchi Cyber—4 avec un
Accroissement de
Réponse—2
Atelier Microtronique

Programmes :
Force—6
Evasion—6
Masque—6
Senseur—6
Attaque—4
Evaluation—4
Invisibilité—5
Ordinateur Individuel
Portable (100 Mp)
Yamaha Rapier

Notes :

Yeux naturellement
sensibles aux Lumières
faibles. Testez les réac-
tions allergiques.



DÉTECTIVE

« On m'a dit que vous me cherchiez. Bon, vous m'avez trouvé. Alors allez-y, servez-moi votre mélo. J'ai tout mon temps. Mais, pour commencer, titillez mon ordi avec votre créditude. J'ai peut-être le temps, mais pas la motivation tant que je ne suis pas sûr que vous disposiez des nuyens. Le temps, c'est de l'argent, mec. Il n'y qu'à effleurer le slot avec le tube. La boîte lui transmettra mes tarifs et mes références.

Les références vous éclairciront sur mes célèbres affaires : sauvetages de vierges (supplément pour la préservation du statut original), les disparus retrouvés, les disparitions introuvables mais comptez pas sur moi pour les éliminations. Pas la peine que j'insiste. Je vois à votre regard que vous les avez déjà étudiées. Charlie, au commissariat, ou serait-ce Stevie le Mouchard qui vous les a transmises ? Peu importe. Si on ne vous avait pas donné mon nom, vous ne me chercheriez pas.

Avant d'aller plus loin, voyons ce dont vous disposez. Wouah ! Vous m'intéressez beaucoup. C'est quoi le boulot ? »

Commentaire : Le détective a mené une dure vie en équilibre entre les ombres du crime et la lumière glacée de la vie urbaine et corporatiste. Tenant à garder intact son propre code d'honneur et de justice, il doit se livrer à des compromis constants de jour comme de nuit. Il ne touchera pas à la magie, bien qu'elle soit souvent mêlée à ses affaires, et il n'améliorera pas son corps bien que, parfois, cela le mette dans une position désavantageuse. Il vous dira qu'un homme se doit de tenir sur ses propres pieds.

Attributs :

Constitution : 4
Rapidité : 4
Force : 3
Charisme : 3
Intelligence : 6
Volonté : 4
Essence : 6
Réaction : 5

Compétences :

Armes à Feu : 6
Biotech : 2
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (Corporation) : 3
Etiquette (La Rue) : 4
Furtivité : 5
Informatique : 4
Négociation : 6
Voitures : 4

Cyberware :
Néant**Contacts :**

Barman
Chef de Gang
Elu Municipal
Gangster
Intermédiaire
Productrice
Tout Type de la Rue
Un Autre Type de la Rue (le Détective peut choisir trois contacts supplémentaires, pour un total de cinq choix)
Videur

Equipements :

Arès Predator
Gilet Pare-balles
Licence de Détective
Micro-enregistreur
Secrétaire de poche Sony
Walther Palm Pistol



« Comprenez bien une chose. Je suis un indépendant. Je ne travaille plus du tout pour eux. Ce que vous avez pu entendre sur la fin de la querelle du mois dernier à l'Aztechnology m'importe peu. Je n'y suis pour rien. Seuls des amateurs font un tel raffut ... De plus, personne ne m'a vu.

Donc vous cherchez quelqu'un qui peut faire un boulot et la boucler ensuite ? Pas la peine de chercher plus loin. J'ai fait du bon boulot pour eux et je ferai de même pour vous. Nous nous entendrons très bien tant que vous vous souviendrez d'une chose : je ne parle pas d'eux. Jamais. Ce genre de bavardages apporte plus d'ennuis qu'un Beretta à fléchettes pointé sur le ventre.

En travaillant dans la corpo, j'ai appris un truc. On ne joue pas sans une petite compensation. Si je ne peux pas vous le faire, je connais quelqu'un qui pourra. Parlons donc des prix et des détails. Je suis sûr que nous pourrons aboutir à un bon contrat de travail. »

Commentaire : L'Ex-Agent Corporatiste a ouvert les yeux sur la nature de la corporation qu'il a servie pendant longtemps. Dégoûté par la corruption ainsi découverte, il a démissionné. Ses anciens employeurs et leurs agissements le hantent toujours mais il tente d'enterrer le passé. Il est dur de se faire une nouvelle vie. Il a peu à offrir si ce n'est les compétences qu'il utilisait au service de la compagnie. Il n'aime pas cela mais il s'en sort. Un jour, il se retirera définitivement.

Attributs :

Constitution : 4
Rapidité : 4 (5)
Force : 4 (5)
Charisme : 2
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 1,3
Réaction : 4 (8)

Compétences :

Armes à Feu : 6
Combat à Mains Nues : 5
Etiquette (Corporation) : 4
Explosifs : 2
Furtivité : 4
Informatique : 2
Voitures : 5

Cyberware :

Datajack
Interface d'Armes
Réflexes Câblés : 2
Substituts Musculaires : 1

Contacts :

M. Johnson
Mercenaire
Tout Type de Corporatiste
Tout type de Personnel de Sécurité ou de Garde du Corps



EX-MAGE CORPORATISTE

« Vous feriez bien de retirer votre question sur les raisons qui m'ont poussée à quitter mon ancien boulot. Je ne satisfierai pas votre curiosité. Demandez-leur si vous voulez savoir.

Mais ne laissons pas un arrangement mutuellement profitable se gâcher par des questions aussi triviales. Mon refus de parler du passé peut sembler gênant et peut-être quelque peu déconcertant, mais je vous assure que je ne traîne pas de ficelle à la patte. Je suis un agent libre et tout à fait capable d'empêcher toute menace surgie de mon passé de se mêler de vos projets.

Nous sommes tous conscients de l'état du monde et des changements hérités de l'époque de nos grands-pères. Je suppose que vos intérêts sont liés, au moins en partie, à certaines de ces transformations. Il vous faut un mage compétent et connaissant bien les points délicats de la Magie.

Confiez-moi vos problèmes. Lorsque je saurai de quoi il s'agit, je pourrais commencer à les résoudre. »

Commentaire : L'Ex-Mage Corporatiste a ouvert les yeux sur la nature de la corporation qu'elle a servie pendant longtemps. Dégoutée par la corruption ainsi découverte, elle a démissionné. Ses anciens employeurs et la perversion des énergies vitales de la magie qu'elle accomplissait pour leur compte la hantent toujours. Elle tente d'oublier le passé et de se faire une nouvelle vie. Elle possède les compétences qu'elle utilisait au service de la compagnie et elle les utilise, en espérant que ce soit plus positif, pour faire le bien. Un jour, les équilibres seront rétablis et elle pourra enfin se reposer.

Attributs :

Constitution : 2

Rapidité : 3

Force : 1

Charisme : 1

Intelligence : 5

Volonté : 3

Essence : 6

Magie : 6

Réaction : 4

Compétences :

Armes à Feu : 2

Etiquette (Corporation) : 4

Evocation/Conjuration : 6

Négociation : 2

Psychologie : 2

Sorcellerie : 6

Théorie Magique : 6

Cyberware :

Néant

Equipements :

Vêtements Pare-balles

Bibliothèque Hermétique

sur support informatique

Evocation/Conjuration : 3

Théorie Magique : 3

Sorcellerie : 3

Lecteur de Données

avec 60 Mp de Stockage

Ruger Super Warhawk

Contacts :

M. Johnson
Marchand de Talismans
Productrice
Tout Type de Corporation

Sorts : Choisir une orientation parmi les suivantes :

Combattante:

Boule de Force—6

Eclair Mana—6

Soins Blessures Graves—3

Sommeil—5

Solgneuse:

Hibernation—3

Soins Blessures Fatales—5

Soins Blessures Modérées—5

Traitement Maladie—4

Traitement Toxine—3

Rôdeuse:

Analyse Technique—5

Chaos Etendu—5

Clairvoyance—4

Masque—3

Spectacle—3



« Vous ne m'avez pas l'air si coriace, mais c'est okay. Qu'est-ce qu'vous pourriez attendre de quelqu'un qui ne s'rait pas d'ma bande? Vous cherchez du costaud ? Vous l'avez.

Il n'y a qu'un seul vrai pouvoir de c'côté du plexe. Nous connaissons les rues et les gens nous connaîtent. C'est notre territoire. Celui du gang ! Et nous le protégeons. Vous voulez l'un de nous, vous savez où nous trouver. Enfin, si vous êtes assez stupide pour essayer.

Vous avez besoin de quelque chose dans la rue, vous venez m'voir. Rappelez-vous simplement, vous me brûlez ... le gang vous brûle. C'est juste la loi du plexe. Nous prenons soin des nôtres. »

Commentaire : Le Gangster est peut-être jeune mais c'est un ancien pour ce qui est de la vie dans le métroplexe. C'est un survivant, un prédateur de la jungle de béton. Il est tenace, vif et plus qu'un peu confiant.

Attributs :

Constitution : 5

Rapidité : 6

Force : 5

Charisme : 6

Intelligence : 5

Volonté : 4

Essence : 5,7

Réaction : 5

Compétences :

Arme à projectiles : 3

Armes à Feu : 4

Combat Armé : 5

Combat à Mains Nues : 5

Etiquette (La Rue) : 4

Furtivité : 5

Motos : 4

Cyberware :

Lames Digitales

Modification Rétinale :

Lumière faible

Contacts :

Intermédiaire

Tout Autre Type de la Rue

Tout Type de la Rue

Videur

Equipements :

Couteau

Yamaha Rapier de Deuxième

Main

Lecteur Simsens et une

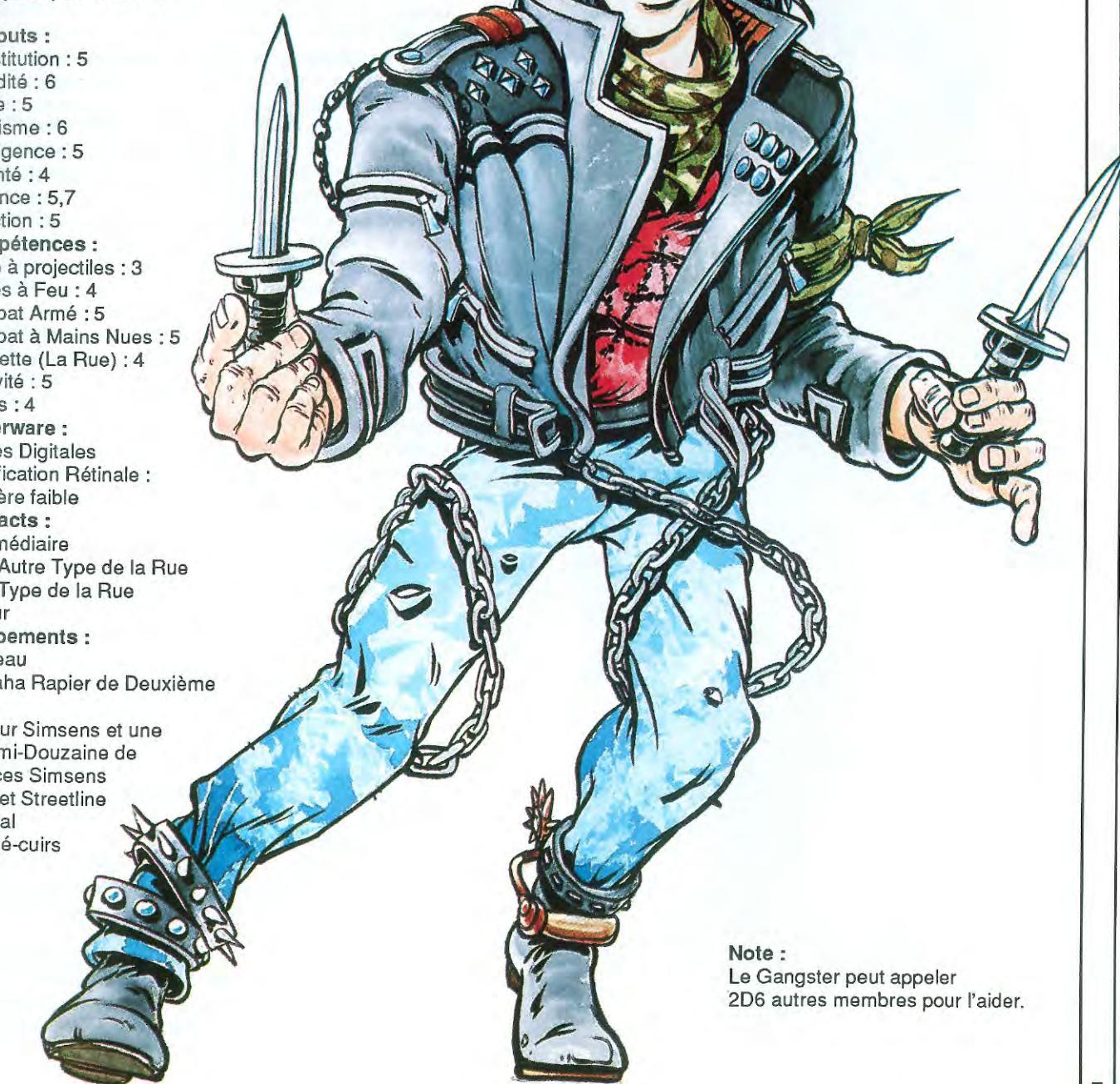
Demi-Douzaine de

puces Simsens

Pistolet Streetline

Special

Synthé-cuir

**Note :**

Le Gangster peut appeler 2D6 autres membres pour l'aider.



INTERFACEE

« Nous hurlions aux pieds des dunes lorsque le Panzer d'Oldfield a soulevé sa jupe. L'idiot pensait qu'on avait nettoyé la ligne de mire pour leurs missiles. Il a payé pour sa stupidité. Ça a coûté à la compagnie deux mil pour ce panzer. Oldfield ne pouvait jamais le faire filer sur ce chemin comme l'aurait fait un embroché. Mais nous l'avons sorti de là. J'ai annulé la batterie de fusées d'une petite secousse de mon muscle déclencheur et j'ai foncé avec ma tortue dans leurs équipes de sécurité. Je leur ai tellement embrouillé les rênes qu'ils n'ont pas pu s'attaquer au convoi. J'ai pris un joli bonus pour cette mise à la ferraille. Un jolie cote dans le circuit, aussi. La vieille EBMM apprécie le travail de qualité. »

Je voulais juste que vous compreniez à quel genre de personne vous parlez actuellement.

La plupart des gens ne nous comprennent pas, nous les interfacés. Je crois qu'ils ne le pourront jamais. Il faut pouvoir le sentir le flux d'adrénaline quand vous rânez les turbines, l'air qui hurle en passant sur la carrosserie. Y a rien qui ressemble à ça. »

Commentaire : L'Interfacée est une forme spécialisée de cowgirl des consoles. Elle échange volontiers toutes les sensations normales pour les stimulations d'un branchement cybernétique, généralement à un véhicule ou à un système de sécurité. Connectée à son véhicule, elle sent le ronronnement de la machine devenir son battement de cœur et la vague de carburant, son flux d'adrénaline. Elle ne fait qu'un avec sa machine. Et pourtant, après une course, elle peut isoler ses perceptions de la machine et s'en aller sans la moindre arrière pensée.

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 2
Armes Lourdes : 4
Électronique : 3
Etiquette (Corporation) : 1
Informatique : 3
Motos : 4
Voitures : 6

Equipements :

2 Modules de Surveillance
Arès Predator avec Module d'Interface
Veste Pare-balles
Contrat DocWagon™ (platine)
Module-Chasseur de Surveillance Prolongée avec 2
Mitralleuses Légères et 1000 cartouches en bande
Véhicule de Patrouille avec deux Mitralleuses Moyennes et 1000 cartouches en bande
Console de contrôle à distance avec 3 Modules Esclaves Eurocar Westwind avec Module d'Interface et Mitralleuse Légère dissimulée (1000 cartouches en bande) plus Lance-missiles à deux coups (2 MAV)
Harley Scorpion avec Module d'Interface.

Cyberware :

Cyberyeux avec Vision Thermographique, Lumière Faible et AntiFlash
Datajack
Implants radio
Interface d'Armes
Interface de Contrôle de Véhicules (2)

Contacts :

Intermédiaire
M. Johnson
Mercenaire
Mécanicienne

MAGE GRILLE

« N'écoutez donc pas toutes ces foutaises qui disent que les mages sont les maîtres du monde. Ce ne sont que des mensonges. Lancer des sorts, c'est amusant mais cela ne dure pas toute la vie. Même si vous n'êtes jamais blessé, que vous ne participez jamais à des opérations douteuses, vous ne pourrez pas lancer des boules de feu éternellement. L'âge vous aura, si ce n'est pas autre chose. Tout ce qu'il vous restera, c'est le souvenir du contact avec la puissance et la certitude de savoir que si vous l'appelez à nouveau, elle vous tuera. »

Alors qu'est-ce que vous pouvez faire ? Vous étudiez longuement et soigneusement les écrits, mon ami. Comme je l'ai fait. La Magie peut être efficace pour un gosse, mais personne ne reste jeune. Tôt ou tard, vous devrez affronter l'évidence : les corps se consument. Mais ce n'est pas la fin pour autant, vous savez. Plus maintenant. Ils peuvent vous reconstruire. Vous rendre plus fort, plus rapide, meilleur. Vous ne pourrez peut-être plus lancer de boules de feu mais en avez-vous besoin si vous pouvez armer une HK 227 ?

Je ne lance peut-être plus de boules de feu mais, avec ma petite HK, je peux invoquer une forme de magie tout à fait efficace. »

Commentaire : Le Mage Grillé est complètement désabusé. Il a perdu toutes les illusions de ceux qui sont capables d'utiliser les énergies magiques. Il a abandonné ses capacités magiques en faveur des améliorations techniques. L'échange l'a laissé amer et cynique, du moins en apparence.

Attributs :

Constitution : 3
Rapidité : 2 (3)
Force : 3 (4)
Charisme : 1
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 1,4
Magie : 1
Réaction : 3 (5)

Compétences :

Armes à Feu : 2
Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (Corporations) : 2
Etiquette (La Rue) : 2
Evocation/Conjuration : 4
Furtivité : 2
Sorcellerie : 4
Théorie Magique : 4

Cyberware :

Cyberyeux Thermographiques
Interface d'Armes
Interface de Réflexogiciels (Pistolet Fichetti-4)
Réflexes Câblés : 1
Réflexogiciels : 4
Substituts Musculaires : 1

Contacts :

Barman
Docteur
M. Johnson
Marchand de Talismans



MAGE URBAIN

« Les rues, c'est là où se trouve la vie. La vie, vous savez ... la substance de la magie.

Ces mages salariés pris dans l'engrenage corporatiste ne comprennent tout simplement pas. Vous possédez le pouvoir, vous le prenez et vous l'utilisez. Pour vous-même. Pour le peuple. Aller pointer pour le bénéfice de la corporation, c'est comme vendre votre corps. Vous prostituez la Magie.

J'ai suivi cette voie pendant un temps, voyez-vous. Mais j'ai ouvert les yeux lorsque j'ai vu les costumes et l'horloge de la pointeuse creuser les tombes de l'avenir. Ils n'avaient rien à m'apprendre, alors j'ai fui. Suis allé là où se trouve la vie. Ils ont remué leurs vieilles têtes sages et ont invoqué le dieu "rendement". Quelle bande de fossiles !

Regardez autour de vous. C'est la vie. Nous en faisons tous partie et c'est le vrai pouvoir. Je vais chevaucher ce pouvoir. Partout jusqu'aux cieux. »

Commentaire : Le Mage Urbain a abandonné la voie des études magiques rigoureuses et cherche son propre chemin de perfection et d'éclaircissement au niveau de la rue. Il possède le cœur et l'énergie de la jeunesse ainsi que son entêtement buté. Il sait qu'il est la voie qui changera le monde pour le meilleur, même s'il doit pour cela prendre des chemins détournés et s'engager dans des activités qui semblent contredire ses buts. Il est certain qu'à la fin tout marchera.

Attributs :

Constitution : 3
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 3
Intelligence : 4
Volonté : 5
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 3

Compétences :

Armes à Feu : 2
Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (La Rue) : 4
Evocation/Conjuration : 6
Furtivité : 3
Motos : 2
Sorcellerie : 6
Théorie Magique : 5

Cyberware :

Néant

Contacts :

Gangster
Marchand de Talismans
Samouraï des Rues
Tout Type de la Rue

Equipements :

Vêtements Pare-balles
Matériaux de Sorcellerie Rituelle
(4 Points pour les Sorts de Détection ou d'Illusion)
Pistolet Streetline Special

Sorts : Choisir une orientation parmi les suivantes :

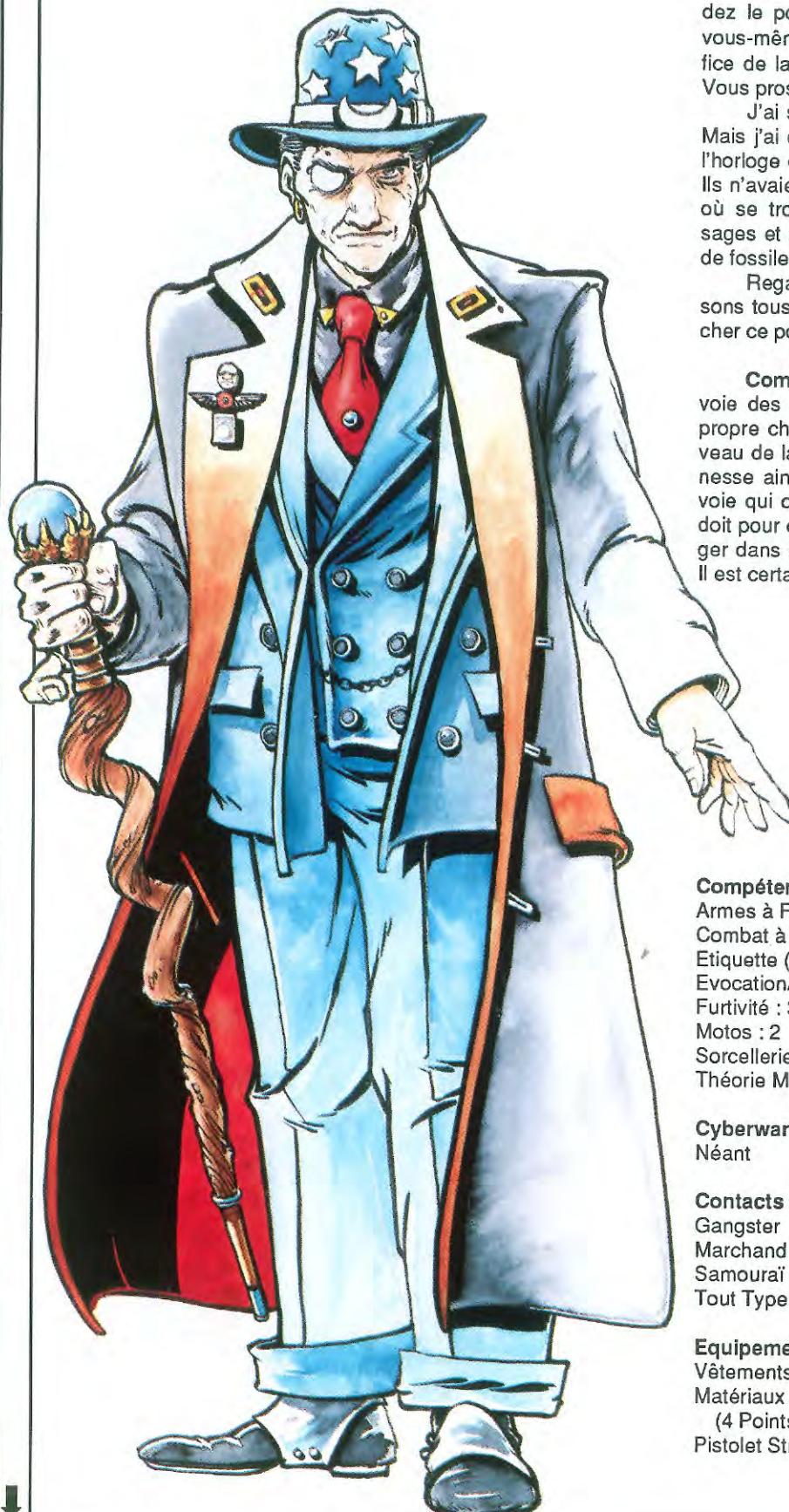
Combattant :
Boule de Force : 6
Eclair Mana : 4

Soigneur :
Hibernation : 2
Soins Blessures Fatales : 4
Soins Blessures Modérées : 4

Illusionniste :

Chaos : 4
Masque : 3
Spectacle : 3

Clairvoyant :
Analyse Technique : 4
Clairvoyance : 3
Détection des Ennemis : 3

**MERCENAIRE**

« Nous sommes tous des hommes d'affaires, non ? Nous travaillons tous les deux pour vivre, n'est-ce pas ? J'ai des factures à payer tout comme vous. La seule différence, c'est que vous travaillez avec une console. Je travaille avec une Uzi III.

Regardez, mes états de service sont bons. Trois ans dans le circuit corpo et deux dans la Troisième Légion Aztlane. Pas de dégradation ni de problèmes disciplinaires.

Hein ? Ne me sortez pas ce baratin sur les dossiers falsifiés. Je vous dis que tout est correct. Je peux faire votre boulot discrètement ou je peux le faire avec beaucoup de fracas; c'est selon ce que vous voulez. De toute façon, j'obtiens des résultats et c'est ce que vous voulez, n'est pas ? C'est bien ce que je pensais. Maintenant, parlons tarif. »

Commentaire : Le Mercenaire est un vétéran qui a vu le feu aux quatre coins du monde. Il travaillera aussi bien pour la corpo, pour les Polyclubs, un petit dictateur ou une noble révolution. Tant qu'il est payé, seulement. Tout ce qui lui importe, c'est le contrat. Etre payé pour un boulot ne lui a jamais posé de problème. Aucun employeur n'oseraient trahir un contrat de Mercenaire.

Attributs :

Constitution : 5
Rapidité : 4
Force : 5
Charisme : 3
Intelligence : 4
Volonté : 3
Essence : 5,4
Réaction : 4

Compétences :

Armes Lourdes : 4
Armes à Feu : 6
Armes de Jet : 3
Combat Armé : 6
Combat à Mains Nues : 6
Explosifs : 3
Furtivité : 3
Hélicoptère : 3
Science militaire : 2
Voitures : 4

Cyberware :

Implant Radio récepteur
Modification Rétinale :
Lumière faible

Contacts :
Ex-Agent Corporatiste
Interfacée
M. Johnson
Productrice

Equipements :
Mitrailleuse Légère Ingram avec Module d'Interface
Arès Predator
Armure lourde partielle
Couteau
Lunettes Connectées
Couteau de Lancer



MERCENAIRE ORK

« Quesse-tu regarde com'ça, mec ? Jamais vu un Ork en vrai, avant ? Surement qu'si. Tout le monde nous a vu. J'crois que vous pourriez dire qu'on se fait r'marquer dans la foule. Ça suffit avec le babilage, mec. C'est



pas parce que j'suis un Ork que j'suis forcément idiot. J'ai un cerveau et je l'utilise en plus. J'serais pas là autrement.

Alors ne m'lancez plus d'ces regards attristés. C'est pas facile de vivre en évitant le Badge, mais je suis encore là pour regarder vos faces terreuses. Comme tous les Orks, j'suis un surviveur. Rien ni personne n'est assez coriace pour moi.

Alors, vous v'lez m'engager ? Ça s'pourrait qu'j'sois disponible. Enfin, si mes services sont pas demandés ailleurs. Glissez votre créditude dans ma boîte et voyons ça. Si y a suffisamment de zéro au bon endroit, vous vous êtes trouvé quelques muscles. »

Commentaire : Le Mercenaire Ork n'est pas vraiment une publicité pour le côté le plus doux de la race métahumaine.

Il est grossier et tenace et de sensibilités limitées, mais il fonctionne en société. Ce n'est pas un tueur psychotique comme le proclament quelques cultistes Humanis. Il essaie simplement de vivre en faisant ce qu'il fait le mieux.

Attributs :
Constitution : 7
Rapidité : 4
Force : 6
Charisme : 1
Intelligence : 3
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 3

Compétences :
Armes à Feu : 5
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 5
Pilotage des Véhicules Terrestres : 3
Etiquette (Corporation) : 2
Etiquette (La Rue) : 3
Explosifs : 3
Furtivité : 5

Cyberware :
Néant

Contacts :
Barman
Gangster
Interfacée
Mercenaire

Equipements :
Veste Pare-balles
Epée-grande-et-méchante-qu'il-appelle Couteau
AK-97 Fusil d'Assaut

Notes : Vision en Lumière faible; testez les Réactions Allergiques.

ROCKEUSE

« Ecoutez, ces histoires d'opérations discrètes, c'est pas vraiment là que je me produis. C'est sous les spots que je vis. Sous les feux de la rampe et la chaleur et les acclamations de la foule. C'est le pied, bonhomme ! Quand je suis sur scène, personne ne peut m'atteindre, ni m'abaisser. Personne. C'est la bonne altitude. Comme raison de vivre, il n'y a pas mieux.

Je suis peut-être pas encore dans le Top, mais c'est qu'une question de temps. Vous saviez que les Concrete Dreams avaient joué ici avant d'être connus ? Ils étaient même pas en vedette. Mais maintenant c'est mon tour. Le haut de l'affiche et les néons étincelants. La rampe de lancement pour la ballade dans les étoiles, mon gars. Le compte à rebours pour les étoiles.

Eh, je connais la scène environnante. Je connais la vie. Tu n'auras qu'une chance. Alors balance la musique et voyons s'il y a de l'harmonie. Si tu chantes suffisamment bien, j't'accompagnerai peut-être sur le morceau. »

Commentaire : La Rockeuse n'est pas une aventurière professionnelle mais elle est toujours à la recherche de nouvelles excitations. Elle cherche peut-être des expériences qui lui permettront d'alimenter sa musique ou elle cherche peut-être simplement une poussée d'adrénaline. Bien que n'étant pas une musicienne professionnelle, elle a ce qu'il faut. Elle s'est difficilement sortie de la rue et est déterminée à ne pas y retourner.

Attributs :
Constitution : 5
Rapidité : 5
Force : 4
Charisme : 6
Intelligence : 4
Volonté : 6
Essence : 5,6
Réaction : 4

Compétences Spéciales :
Musique Instrumentale : 6
Composition Musicale : 3

Cyberware :
Datajack
Interface-Musique

Contacts :
Productrice
Tout Type de la Rue (la Rockeuse peut choisir un contact supplémentaire)
Vidéo

Equipements :
Instruments Favoris et Amplis
Couteau
Veste Cloutée en Synthéticuir
Couteau de Lancer
Yamaha Rapier

Note :
Chirurgie Esthétique pour convenir à l'image choisie



SAMOURAI DES RUES

« Les rues doivent vous paraître un vrai bordel. Ça montre juste que vous avez pas d'yeux. Devriez faire un tour à Chiba. J'ai entendu dire qu'ils en ont une paire pour tout le monde, ils devraient donc en avoir une paire



pour vous. Regardez donc la rue telle qu'elle est vraiment. Comme je la vois, moi. C'est une vraie mine d'opportunités pour un fonceur. Des possibilités partout pour un gus qui sait exploiter son avantage.

C'est quoi mon avantage, vous demandez? C'est une question de minable, ça ! Vous inquiétez pas, j'ai ce qu'il m'a fait. J'ai toujours de l'air qui passe entre les dents, nesse-pas ? C'est les seuls références dont a besoin un type dans ma branche.

J'ai fait des shadowruns depuis ... peu importe depuis quand. Je suis peut-être un samouraï des rues mais j'ai suffisamment d'expérience pour faire votre boulot. Qu'est-ce que c'est ? Des muscles qui vous embêtent ? Quelqu'un à accompagner? Ou juste un bon petit raid ? Hum, vous ne tenez pas à entrer dans les détails. C'est okay. Ça, je respecte. Mais me cachez pas quelque chose qu'il faudrait que je sache ou vous allez voir à quel point mon avantage est frappant. Je ne pense pas que vous aimeriez ça. »

Commentaire : Le Samouraï des Rues peut être indifféremment male ou femelle, mais le sexe n'y change rien. Né dans le métroplex, il est aussi résistant que l'alliage d'acier de ses os et particulièrement dangereux. Ses améliorations sont plus que de simples outils pour lui, elles sont son style, la marque de son engagement dans la vie high-tech de la ville. Il est chromé et fier de l'être. Garde du corps ou gros-bras, muscle à louer ou soldat de la rue, c'est un lion du plexe, un chasseur de l'ombre.

Attributs :
Constitution : 6 (8)
Rapidité : 4 (5)
Force : 6 (7)
Charisme : 2
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 0,35
Réaction : 4 (8)
Compétences :
Armes à Feu : 5
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (La Rue) : 4
Furtivité : 4
Motos : 2
Cyberware :
Armure Dermale : 2
Cyberyeux - Lumière faible
Interface d'Armes
Lames Digitales Rétractables
Réflexes Câblés : 2
Substituts Musculaires : 1
Contacts :
Gangster
Intermédiaire
Tout Type de la Rue

Equipements :
Lecteur de Données 100 Mp
Arès Predator avec Module d'Interface
Contrat DocWagon™ (platine)
Harley Scorpion
Armure lourde partielle
Localisateur de Signal
Electro-matraque
Pisteur de Signal (10)
Uzi III avec Module d'Interface et Silencieux
Téléphone de Poignet avec Ecran Vidéo

SHAMAN

« Je suis celui que vous cherchez. Approchez-vous. N'ayez pas peur. Ma médecine est forte, mais elle ne vous fera pas de mal si vous n'avez pas d'intentions mauvaises envers moi.

Je savais que vous alliez venir. C'est toujours le besoin qui me les amène. Je savais que vous alliez venir. C'est toujours le besoin qui me les amène. Je savais que vous alliez venir. Mon totem me l'a chuchoté. Parlez de vos désirs, que je puisse juger de vos intentions.

Si vos souhaits sont en accord avec la terre et les esprits, je peux vous aider. Ceux qui m'aident et qui me guident pourront alors être appelés pour venir vous aider. Il y aura un prix à payer mais cela sera un prix juste et adapté à ce que vous demandez et ce que vous pouvez payer. »

Commentaire : Le Shaman suit la voie des esprits. Couvert de fétiches et d'accessoires de son activité, il parcourt la terre, en accord avec son esprit et cherchant à en préserver l'harmonie. Plus qu'un mage ordinaire, il abhorre l'avancée de la technologie, surtout celle qui envahit le corps humain.

Attributs :
Constitution : 3
Rapidité : 3
Force : 3
Charisme : 5
Intelligence : 4
Volonté : 6
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 3
Compétences :
Combat Armé : 3
Enchantement : 3
Etiquette (Tribus) : 4
Evocation/Conjuration : 6
Furtivité : 3
Sorcellerie : 5
Théorie Magique : 3

Cyberware :
Néant

Contacts :
Marchand de Talismans
Productrice
Tout Type Tribal
Un Autre Archéotype Magique

Equipements :
Couteau
Matériaux pour Loge de Médecine (2)

Sorts : Choisir une orientation parmi les suivantes :

Combattant :
Boule de Force : 6
Eclair Mana : 4
Soigneur :
Hibernation : 2
Soins Blessures Fatales : 4
Soins Blessures Modérées : 4
Illusionniste :
Chaos : 4
Masque : 3
Spectacle : 3
Clairvoyant :
Analyse Technique : 4
Clairvoyance : 3
Détection des Ennemis : 3



Note :
Un Shaman doit choisir un totem sauvage. Voir le chapitre Magie pour les détails.

SHAMAN URBAIN

« Les autres vous diront que vous ne trouverez les esprits qui guident et qui instruisent que sur la terre. Ils ont malheureusement tort. Ils s'accrochent avec trop de ferveur aux anciennes légendes. Le futur nous appelle tous et nous devons trouver de nouvelles voies pour l'atteindre.

J'ai découvert les esprits de la ville et leur pouvoir est grand. Ils m'ont transmis ce pouvoir afin que je défriche de nouveaux chemins, que je puisse les parcourir et renconter fièrement le futur.

Parlez-moi de vos problèmes. S'ils présentent une harmonie avec ma voie, je pourrais vous aider. Ceux qui me guident et qui m'aident peuvent être appelés à votre secours. Cela demandera un prix, mais qui sera juste et adapté aussi bien à ce qui est effectué qu'à vos possibilités financières. »

Commentaire : Le Shaman Urbain suit les voies des esprits. Il hante le métropole, en accord avec son totem et en cherchant à en préserver l'harmonie. Au contraire des shamans ordinaires, il ne rejette pas les avancées de la technologie bien qu'il ne trouve pas de soulagement personnel dans les fruits du monde industriel. Comme tous les magiciens, il évite la technologie qui envahit le corps.

Attributs :

Constitution : 4
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 5
Intelligence : 4
Volonté : 6
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 3

Compétences :

Armes à Feu : 3
Etiquette (La Rue) : 3
Evocation/Conjuration : 5
Furtivité : 3
Sorcellerie : 5
Théorie Magique : 5

Cyberware :

Néant

Contacts :

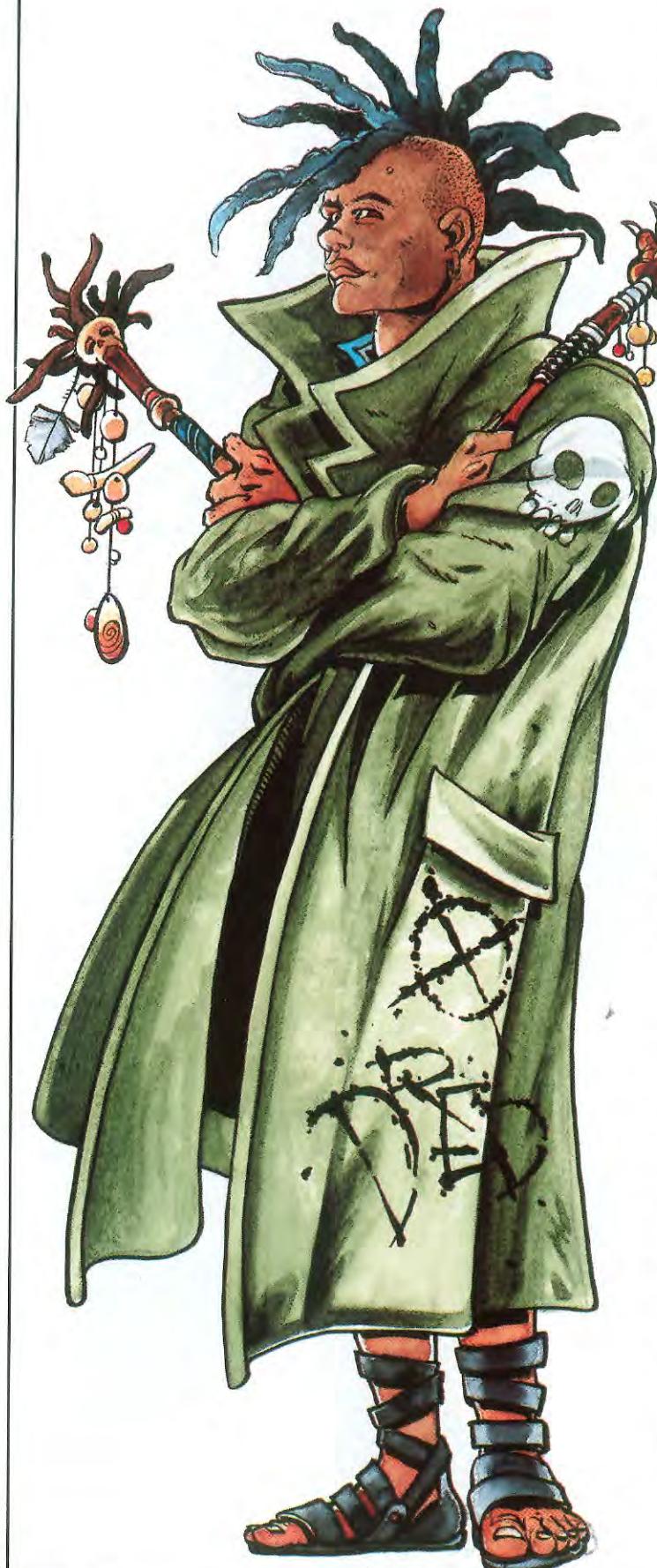
Gangster
Marchand de Talismans
Samouraï des Rues
Tout Type de la Rue

Equipements :

Matériaux pour Loge de Médecine (1)
Médikit
Ruger Super Warhawk

Notes :

Un Shaman Urbain doit choisir un totem urbain. Voir le chapitre Magie pour les détails.

**7.1 GLOSSAIRE**

Arcologie — (*ang. arcology*). Bâtiment, installation, conçue de manière à permettre son fonctionnement et l'existence de ses habitants en totale autonomie.

Badge — (*Pop.*). Porteur de badge, membre de la police.
Chip — (*ang.*). Puce électronique, généralement optique, servant au stockage d'informations.

Conseil Tribal Souverain — Conseil gouvernemental de la Nation des Américains d'Origine.

Construct — (*ang.*). Forme virtuelle de tout élément existant au sein de La Matrice. Les constructs standard sont décrits au chapitre 12.0.

Conurb — (*ang. Sprawl*). Abréviation de conurbation. Le complexe urbain créé par l'extension jointive de deux ou plusieurs villes.

Corpo — (*pop.*). 1. Agent corporatiste; • 2. Une corporation.

Corporation — (*ang.*). Société multinationale, industrielle/commerciale/financière d'intérêts privés (également Corpo, Méga-corporation, Méga-corp, etc.).

Corporatiste — Lié aux intérêts d'une corporation.

Costume — (*pop.*). Porteur de costume : salarié d'une corporation (également : costard; costume gris, corpo).

Coureur de l'Ombre — Shadowrunner.

Cyberdeck — (*ang.*). Console informatique à interface cybernétique autorisant l'accès au cyberspace, ou Matrice.

Cybernétique — Science qui étudie la communication et les mécanismes de contrôle entre les machines et les êtres vivants. • *adj.* : toute machine directement contrôlée par le système nerveux de l'utilisateur vivant.

Cyberpunk — (*ang.*). Style littéraire créé au 20ème siècle, qui allie la haute technologie à la sous-culture moderne de la rue.

Cyberspace — (*ang.*). Univers virtuel engendré par l'intercommunication des ordinateurs.

Cybertechnologie — Application technologique de la cybernétique.

Cyberterminal — Terminal cybernétique d'ordinateur (cyberdeck).

Cyberware — (*ang.*). Tout élément cybernétiquement lié à un être vivant.

Cyborg — (*ang.*). Etre vivant dont une quelconque partie du corps a été remplacée par des éléments cybernétiques.

Data — (*ang.*). Tout élément d'information (donnée) sous forme informatique.

Deck — (*ang.*). Abréviation courante de Cyberdeck.

Decker — (*ang.*). Utilisateur de cyberdeck; par extension, tout "pirate" informatique.

Eveil — La naissance (re-naissance) de la Magie et, par extension, tous les phénomènes paranormaux (génétiques et autres) qui se sont produits dans le même temps ou qui en découlent.

Eveillées (Créatures) — Toutes les créatures nées depuis l'Eveil de la Magie.

Glace — (*pop.*). Contre-mesure d'intrusion dans un système informatique.

go-go-go — (*ang.; pop.*). Gang de motard; membre d'un tel gang.

Gobelisation — Phénomène par lequel un homo sapiens-sapiens se transforme en métahumain.

Grande Danse-fantôme — Rituel communautaire entamé par les peuples amérindiens vers le milieu des années 80.

Hardware — (*ang.*). Matériel informatique par opposition au *software* qui désigne les éléments logiciels. • Tous les éléments matériels d'un quelconque produit technologique.

Implant — Tout élément cybernétique implanté dans le corps d'un être vivant.

Interface — Limite commune à deux systèmes et permettant un échange entre ceux-ci. Ce terme est souvent appliqué au système de liaisons cybernétiques.

Jack — (*ang.*). Partie femelle d'un dispositif de connexion (data-jack; chip-jack...). Par extension, la connexion elle-même. Ce terme s'applique plus particulièrement aux liaisons cybernétiques.

Kobun — (*jap.*). Membre d'un clan Yakuza.

La Matrice — (*ang. Matrix*). Synonyme de Cyberspace.

Méga-Corporation — (*ang.*). voir Corporation.

Mégaplexe — Grand complexe urbain.

Méta — Préfixe désignant tous les phénomènes survenus parallèlement ou à la suite de l'Eveil.

Métahumains — Races Eveillées issues de l'homo-sapiens.

M. Johnson — (*pop.*). Nom générique attribué à tout employé ou agent anonyme d'une corporation.

Nation des Américains d'Origine — Rassemblement des peuples amérindiens et de certaines métacultures.

Nutrisoja — (*ang. Nutrisoy*). Produit nutritif de faible prix dérivé du soja.

Nuyen ou Néoyer — Abréviations courantes du Nouveau-Yen (symb. ¥) monnaie ayant cours mondialément.

Oyabun — (*jap.*). Chef d'un clan Yakuza.

Panzer — Terme générique désignant tous les véhicules de combat à effet de sol.

Sarariman — (*jap.*). Salarié d'une corporation.

Séoulpa — (*jap.*). Petit gang de criminels lié à d'autres bandes semblables à lui. On leur associe souvent une origine ou un modèle Coréen.

Shadowrun — (*mot ang.*). Toute action ou enchaînement d'actions visant à la réalisation de plans illégaux ou quasi-illégaux.

Shadowrunners — (*ang.*). "Aventuriers" clandestins aux multiples domaines d'action dont l'existence fait l'objet de ce jeu.

SimSens — Abréviation de "Simulation Sensorielle". Technologie des Systèmes d'Induction Sensorielle Artificielle (SISA).

Slot — (*ang.*). Partie fixe, généralement femelle, d'un dispositif de connexion. On emploie parfois le terme de connecteur.

Soykaf — Ersatz de café dérivé du soja.

Tridi — Abréviation de Tridimensionnel. Système de télévision pseudo-holographique.

Yak — (*jap., pop.*). Abréviation de Yakuza. Un membre du gang ou le gang lui-même.

ABREVIATIONS COURANTES

C.A.S : Confederated American States : Etats Américains Confédérés

C.T.S. : Conseil Tribal Souverain. Conseil gouvernemental de la Nation des Américains d'Origine.

E.B.M.M. : Electronic Business Machine and Magic - une Corporation.

M.C.T. : Mitsuhamia Computer Technology. Une importante Corporation.

N.A.O. : Nation des Américains d'Origine.

R.T.L. : Réseau de Télécommunications Local.

R.T.R. : Réseau de Télécommunications Régional.

U.C.A.S. : United Canadian and American States : Etats-Unis du Canada et d'Amérique.

8.0 DEVELOPPEMENT D'UN ARCHETYPE

"Nous sommes une minorité, nous les runners qui ne sommes ni embrochés, ni câblés, ni éveillés. Nous vivons par nos tripes et notre jugeote."

— Jazzman Harker, Shadowrunner.

Vous avez maintenant choisi un Archétype, il ne vous reste que quelques petits détails à ajouter pour qu'il devienne un personnage de jeu, prêt à plonger dans l'aventure. La première opération consiste à remplir une Feuille de Personnage à partir de tous les éléments qui figurent dans la description de l'Archétype choisi. Pour les autres rubriques de la Feuille de Personnage, utilisez les règles suivantes:

8.1 COMPETENCES

Les Compétences qui figurent dans les listes des Archétypes ne comprennent aucune Concentration ni Spécialisation. Vous avez la possibilité de conserver les Compétences telles qu'elles sont présentées ou de les raffiner en faisant appel aux règles qui figurent dans le chapitre Utilisation des Compétences.

8.2 RESERVES DE DES

Chaque personnage dispose de plusieurs Réserves de Dés qui chacune représente ses capacités générales dans certains domaines. Il s'agit de: la Réserve Astrale, la Réserve Défensive, la Réserve d'Esquive, la Réserve Matricielle et la Réserve Magique.

8.2.1 RESERVE ASTRALE

La Réserve Astrale est égale à la somme des Indices des Attributs Magie et Intelligence du personnage à laquelle s'ajoute son Indice de Compétence en Sorcellerie. Cette Réserve n'est accessible qu'aux magiciens et uniquement lorsqu'ils se trouvent dans l'Espace Astral où elle fonctionne comme Réserve Magique et comme Réserve Défensive.

8.2.2 RESERVE DEFENSIVE

La Réserve Défensive est égale à l'Indice de Compétence en Combat Armé ou A Mains Nues, selon les cas. Toute Concentration ou Spécialisation applicable peut aussi être choisie. Cette Réserve peut être sollicitée pour contre-attaquer en Combat au Contact. Si votre personnage n'a aucune Compétence de Combat au Contact, sa Réserve Défensive sera égale à son Indice de Force moins 4 (avec un minimum de 1).

8.2.3 RESERVE D'ESQUIVE

La Réserve d'Esquive est égale à l'Indice de Rapidité. Elle peut être employée pour limiter les dommages infligés par une Arme à feu, une arme lancée ou un projectile.

8.2.4 RESERVE MATRICIELLE

La Réserve Matricielle est égale à l'Indice de Compétence en Informatique de votre personnage, augmenté de son Indice de Réaction. Seuls les personnages disposant de la Compétence en Informatique disposent de cette Réserve qui n'entre en jeu que lorsqu'ils sont à l'intérieur de la Matrice. Si votre personnage s'est Concentré en Logiciel ou Spécialisé en Console, substituez l'une ou l'autre de ces Compétences à l'Informatique.

8.2.5 RESERVE MAGIQUE

La Réserve Magique est égale à l'Indice de Sorcellerie de votre personnage ou à sa Concentration en Lancement de Sorts, s'il en dispose. Les magiciens utilisent cette Réserve pour accroître l'efficacité du lancement de leurs sorts ou pour y résister.

8.3 FINANCES

Tous les Archétypes reçoivent un créditube de 3D6 x 1 000 ¥ (nyuens, symb. ¥, prononcer "niou-yène"), la monnaie standard pour le monde entier. Ce crédit a deux usages: d'abord il représente la somme que votre personnage va pouvoir dépenser avant de commencer le jeu, ensuite il déterminera son niveau de vie. Vous pourrez dépenser ce capital pour lui procurer tout l'équipement "prêt-à-l'emploi" dont vous souhaiterez le doter parmi les listes qui figurent dans le chapitre Equipement. Cela ne concerne pas tout ce qui doit être spécialement taillé, adapté, fabriqué ou qui nécessite une intervention chirurgicale (le Cyberware notamment). Dans la table suivante, vous trouverez la correspondance entre ce crédit et les styles de vie. La Section intitulée Après la Course précise les limites de chacune de ses catégories.

TABLE DES NIVEAUX DE VIE

Finances	Niveau de Vie
3 000 — 8 000 ¥	la Rue
9 000 — 15 000 ¥	Classe inférieure
16 000 — 18 000 ¥	Classe moyenne

8.4 LANGAGES

Chaque personnage dispose dès le départ d'une Compétence dans sa langue maternelle. Les personnages devraient, normalement, choisir parmi les langues qui sont communément employées dans Seattle: l'Anglais, le Japonais ou l'*Urbargot*. Les langages maternels sont traités comme des Spécialisations d'une Compétence. Comme nous n'avons pas, jusqu'à présent, abordé la règle des Spécialisations, considérez pour l'instant qu'il suffit d'ajouter 2 à l'Indice d'Intelligence pour obtenir l'Indice de Compétence dans la Langue Maternelle du personnage.

Votre personnage peut aussi choisir des langues secondaires. Chaque point de son Indice d'Intelligence lui offre un équivalent d'un point dans une autre famille de Langage.

Une autre option consiste à consacrer ces points de l'Indice d'Intelligence à l'apprentissage d'une autre langue appartenant à la famille linguistique de la langue maternelle. Dans ce cas, cette seconde langue de la même famille bénéficiera d'un Indice de Compétence égal à l'Indice d'Intelligence augmenté du nombre de points consacrés à son apprentissage. Une restriction, toutefois: il n'est pas permis à un personnage d'être plus compétent dans une langue secondaire que dans sa langue maternelle.

Les Archétypes issus de la Rue, ainsi que ceux qui ont un niveau de vie minimum, peuvent choisir l'*Urbargot* comme langue "maternelle". Notez que ce dialecte est l'un de ceux qui n'appartiennent à aucune famille linguistique.

Le Chapitre Utilisation des Compétences mentionne de nombreux groupes linguistiques avec lesquels il est aussi possible de commencer.



8.5 MONITEURS DE CONDITION

Les parties correspondant aux Dommages Physique et Mentaux reflètent la condition de départ du personnage, reposé et sans blessure. N'y inscrivez rien pour le moment.

Si le personnage dispose d'un Cyberdeck, consultez la table des Cyberdecks en page 143 de la Section Equipement.

8.6 ALLERGIES

Chaque race métahumaine (à l'exclusion de *homo sapiens sapiens* ou "normal") présente des variations dans les avantages et désavantages attribués au personnage. Vous aurez probablement noté que deux seulement des Archétypes présentés sont de race métahumaine. En fait, n'importe quel Archétype peut être de n'importe quelle race métahumaine. Bien entendu, certaines sont plus efficaces que d'autres dans certains domaines.

Tous les membres d'une quelconque race métahumaine sont Allergiques à une substance donnée. Souvenez-vous que lorsque vous choisissez un représentant d'une sous-espèce d'*homo sapiens*, il vous faut effectuer un jet dans chacune des deux tables suivantes.

TABLE DES REACTIONS ALLERGIQUES

2D6	Substance
2	Argent
3-5	Plastique
6-8	Soleil
9-11	Fer
12	Deux substances (refaites 2 jets en ignorant tout nouveau "12")

DEGRE DE GRAVITE DE L'ALLERGIE

2D6	Effets du contact
2-6	Nuisance
7-8	Légère
9-10	Modérée
11-12	Grave

8.6.1 LES SUBSTANCES

Fer: Tous les métaux ferreux, l'acier par exemple, ainsi que tous les alliages de fer. Cette allergie rend l'usage de la plupart des armes assez hasardeux.

Plastique: Il s'agit de tous les matériaux synthétiques. Un métahumain affligé de cette Allergie ne pourra pas utiliser d'Armure balistique ni de Cyberware.

Argent: Il s'agit bien de ce métal auquel on attribue des propriétés mystiques. Certains bijoux peuvent s'avérer dangereux pour ce type d'allergiques.

Soleil: La lumière naturelle. Les Allergiques au soleil le sont également aux rayons X.

8.6.2 LA GRAVITE

Nuisance: Le contact avec la substance allergène se révèle simplement gênante pour le personnage.

Une réaction **Légère** indique que le personnage est constamment distrait quand il se trouve au contact de sa substance allergique (+1 à tous les Seuils de Réussite).

Touches Finales

Modérée: A ce degré de gravité, le personnage souffre des effets de la réaction Légère mais qu'en outre il doit effectuer des Tests périodiquement pour éviter une réaction Grave. Effectuez alors un Test de Résistance en utilisant l'Indice de Constitution ou de Volonté du personnage (celle des deux qui est la plus faible). La fréquence de ce Test est l'Indice de Constitution en heures. Le Seuil de Réussite est 6.

Une Réaction Grave se traduit tout d'abord par un modificateur de +1 à tous les Seuls de Réussite du personnage lorsqu'il est en contact avec sa substance allergène et, de plus, ce contact lui inflige une Blessure Légère. Aucun Test n'est accordé pour éviter cette blessure et, si le contact se prolonge, l'allergique endure périodiquement une Blessure Légère supplémentaire. La fréquence de ce dommage supplémentaire est égal, en minutes, à l'Indice de Constitution du personnage. Ainsi, par exemple, un personnage doté d'une Constitution d'Indice 3 subirait, tant qu'il resterait en contact avec la substance, une Blessure Légère supplémentaire toutes les 3 minutes.

8.7 TOUCHES FINALES

Les autres rubriques de la Feuille de Personnage vous aideront à préciser les particularités et la personnalité de votre personnage. Les indications qui figurent dans les descriptions des Archétypes sont susceptibles de vous fournir quelques idées, mais ne vous sentez pas contraint de les observer scrupuleusement.

N'oubliez pas de choisir un pseudonyme pour votre personnage; quiconque veut devenir Shadowrunner en utilise un lors de ses contacts dans la rue. Choisissez-le maintenant, ainsi que le véritable nom de votre personnage.

Les termes Nain, Elfe ou Humain ne sont pas suffisants pour décrire physiquement votre personnage. Est-ce un grand Nain très maigre ou un petit Elfe grassouillet ? Est-il jeune ou âgé ? Ses vêtements de campagne sont-ils différents de ce qu'il porte lors de rencontres officielles? (Sinon pourquoi un garde de sécurité sensé le laisserait-il accéder au hall d'entrée — et ne parlons pas de la salle de réunion — quand il porte assez d'équipement pour attaquer une petite île?)

Si votre personnage est un métahumain, n'oubliez pas de noter ses allergies et leur degré de gravité, ainsi que tous ses avantages raciaux spéciaux (comme la vision en lumière faible, par exemple).

Quels sont ses antécédents? Votre personnage avait déjà vécu une partie de sa vie avant de devenir Shadowrunner. Que s'est-il donc passé jusque là ? S'il s'agit d'un Eveillé (Elfe, Nain, Troll ou Ork), quelle a été son enfance avant qu'il ne découvre qu'il n'était pas "normal"? Va-t-il devenir Shadowrunner par seul attrait de l'argent ou a-t-il des buts plus élevés?

Et qui connaît-il ? Un personnage peut choisir deux contacts parmi ceux qui sont indiqués dans la description de l'Archétype. Une Section est consacrée à ces Contacts et les décrit en détails. Souvenez-vous que vous pouvez choisir un Contact de type "non-joueur" ou un Archétype. Les personnages que vous allez choisir comme Contacts sont des amis de votre personnage, des confidents ou des gens auprès de qui il pourra obtenir de l'aide. Il y a peu de risques pour qu'ils vous assasinrent si vous leur tournez le dos mais il n'en faut pas moins éviter d'abuser de leur dévouement. Ce sont des gens qui ont leurs propres intérêts et leur propres vies à mener.

Pour se Faire des Relations

8.8.2 POUR SE FAIRE DES RELATIONS

Un personnage peut dépenser une partie de ses nuyens (colonne Tech) pour obtenir des contacts ou des relations.

Pour obtenir un Contact, vous devez sacrifier 5 000 \$; vous pouvez en obtenir autant que vous le voudrez.

Vous ne pourrez, toutefois, obtenir qu'un seul Copain. Il vous faudra, pour cela, sacrifier 10 000 \$; il sera du même Archétype que votre personnage et se révélera plus loyal que ne le serait un simple Contact. Tous ses Attributs et Compétences auront un Indice de 4.

Une Tribu, ou une Bande, représente un sacrifice de 15 000 \$. Un jet de 2D6 vous permettra de savoir combien de personnages sont disponibles à tout moment. Ils se montreront très loyaux et répondront à tout appel de votre part. Les Indices de leurs Attributs et de leurs Compétences sont de 3.

Pour s'attacher la loyauté d'un groupe d'Adeptes, il faudra investir 200 000 \$. Ce groupe, qui répondra à tout appel de votre part, pourra comprendre jusqu'à 5 Archétypes différents. 1D6 +1 Adepts seront disponibles à tout moment et leur loyauté est totale; ils seraient prêts à risquer leur vie pour vous. Ils disposent des Indices d'Attributs et du Cyberware des Archétypes standard mais le reste de leur équipement est à votre charge.

8.9 MODIFICATION D'ARCHETYPE

Et bien, peut-être êtes-vous en train de penser que vous préférez préparer votre propre personnage mais que vous n'avez pas envie de vous ennuyer à créer un nouvel Archétype de toutes pièces. Aucun problème. Les Archétypes ne sont là que pour vous fournir le moyen de vous lancer dans l'aventure le plus vite possible. Pour les joueurs qui ne parviendraient pas à se décider pour l'un des Archétypes proposés, mais qui seraient trop impatients pour créer le leur, voici quelques règles de modifications rapides.

Si vous ne souhaitez que modifier légèrement un Archétype pour qu'il corresponde mieux à vos souhaits, vous pouvez effectuer cette opération de deux manières très simples.

Vous pouvez intervertir les Indices des Attributs Mentaux et Physiques comme vous le souhaitez. Souvenez-vous tout de même que les maximums raciaux doivent être respectés, qu'il importe de tenir compte des effets de tout Cyberware éventuellement implanté ainsi que les modifications raciales. Il vous faudra ensuite recalculer l'Indice de Réaction.

Vous pouvez aussi modifier les Compétences. La première possibilité qui vous est offerte consiste à faire appel aux Spécialisations et aux Concentrations dont les règles sont exposées au Chapitre Utilisation des Compétences. De plus, vous pouvez intervertir les Indices qui ont été affectés aux Compétences de l'Archétype. Tous les changements que vous pourrez effectuer dans le cadre de ces règles sont acceptables pour autant que vous ne changez pas le total général des Indices et qu'aucune Compétence ne dépasse la valeur 6.

Les magiciens disposent d'une autre alternative: ils peuvent intervertir les sorts et leurs Indices tout comme pour les compétences.

Enfin, si vous estimatez devoir changer aussi les équipements et le Cyberware, vous pourriez tout aussi bien créer un nouvel Archétype.

8.9.1 METAHUMAINS

Si vous souhaitez utiliser n'importe lequel des Archétypes normaux sous forme métahumaine sans en passer par le processus de création complète, essayez la méthode suivante. Elle prend quelques libertés avec les règles aussi devez-vous vous assurer que votre Maître de Jeu l'approuve.

Choisissez tout d'abord l'Archétype et la race métahumaine. Si l'Archétype n'est pas utilisateur de Magie, enlevez 6 points de son total des Indices de Compétences ou 5 de son total des Indices d'Attributs. S'il est utilisateur de Magie, les chiffres ainsi soustraits sont respectivement 5 et 3 et, de plus, réduisez de moitié le total des Indices de ses sorts. Appliquez ensuite les modificateurs raciaux indiqués par la Table et déterminez sa ou ses Allergies. S'il vous arrivait d'obtenir une Allergie qui lui interdit l'usage d'un Cyberware mentionné dans l'Archétype, conservez le degré de gravité de cette Allergie mais changez la substance. Si l'Allergie vous empêche d'utiliser certains éléments de l'équipement indiqué ne changez rien ... vous avez sans doute un ami qui sera heureux du cadeau que vous allez devoir lui faire.

Après modification, aucun Attribut ne doit avoir un indice inférieur à 1. Si cela arrive, laissez cet Attribut à la valeur 1 et réduisez-en un autre de la valeur équivalente. Ainsi, par exemple, si vous vouliez obtenir un Decker Troll, vous vous apercevriez que l'Archétype du Decker a un indice 1 en Charisme. Comme la race des Trolls impose une modification de -2 en Charisme, il vous faudrait répartir cette modification dans un (-2) ou deux (2 x -1) autres Attributs.

Tout cela est fait? Bien, il est temps de se lancer dans une Shadowrun ... Allons-y!

TABLE DES MODIFICATEURS RACIAUX

Elfe: Rapidité +1; Charisme +2; Vision en Lumière Faible.
Nain: Constitution +1; Rapidité -1; Force +2; Volonté +1; Vision thermographique; Résistance (Constitution +2) aux maladies.
Ork: Constitution +3; Force +2; Charisme -1; Intelligence -1; Vision en Lumière Faible.
Troll: Constitution +5; Rapidité -1; Force +4; Charisme -2; Intelligence -2; Volonté -1; +1 en Combat Armé/A mains nues; Vision thermographique; Armure dermale (1); +2 pour la gravité de toutes les réactions allergiques.

TABLE MAITRESSE DES PERSONNAGES

Priorité	Magie	Attributs	Compétences	Tech	Race
0	Néant	15 points	17 points	100/5	Humain
1	Néant	17 points	20 points	1 000/10	Humain
2	Néant	20 points	24 points	20 000/20	Humain
3	Si métahumain	24 points	30 points	400 000*50	Humain
4	Oui	30 points	40 points	1 000 000 —	Métahumain

* Voir l'exception page 52.

9.0 UTILISATION DES COMPETENCES

"Si vous avez survécu en le faisant comme ça, c'est probablement parce c'était la bonne méthode."

— J.K.W., Indépendant.

Chaque fois que le personnage tente quelque chose de plus compliqué que soulever une charge, repérer une embuscade ou courir vers un abri, il fait appel, en principe, à une Compétence. Les Compétences dans Shadowrun sont des groupes de techniques ou de connaissances étroitement liées entre elles et non pas des domaines d'action restreints. Cette option a été choisie afin de tenter de réduire, au maximum, le nombre de caractéristiques chiffrées. Si un personnage choisit de se Concentrer ou de se Spécialiser dans un domaine, il améliore ses capacités dans ce domaine mais c'est au détriment de celles qu'il pourrait avoir dans tous les autres aspects généraux de la Compétence.

9.1 INDICES DE COMPETENCES

Les valeurs des Indices de Compétences commencent à 1. Il n'y a pas de valeurs maximales mais il sera de plus en plus difficile de les augmenter au fur et à mesure qu'elles s'amélioreront. Les personnages débutants ne peuvent pas dépasser l'Indice 6 dans une Compétence. Un personnage qui n'a aucun Indice dans un domaine n'y est tout simplement pas entraîné. Il pourra pourtant tenter de réaliser certaines actions liées à une Compétence; il existe deux possibilités pour ce faire: utiliser une Compétence liée à celle à laquelle il faudrait normalement faire appel ou s'en remettre, par défaut, à un Attribut directeur. Pour cela, il faudra consulter le Réseau des Compétences qui figure en page 57.

9.2 TESTS DE REUSSITE

Les règles font souvent référence à des Tests de Réussite. Pour effectuer cette opération, consultez tout d'abord l'Indice de l'Attribut ou de la Compétence sollicitée. Cette valeur indique le nombre de dés à six faces qu'il va falloir lancer. Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal au Seuil de Réussite compte pour un Succès. Généralement, un seul Succès est suffisant pour que le Test soit réussi. Un Test de Résistance se résout de façon identique mais le personnage, grâce à lui, tente d'éviter quelque chose au lieu d'accomplir une action.

Il existe trois types de Test de Réussite.

Lors d'un Test Irrésistible (ou tout simplement Test de Réussite), le personnage tente d'accomplir quelque chose sans interférence.

Dans un Test Résistible, on accorde à la cible un Test de Résistance pour compenser les Succès du personnage.

TABLE-GUIDE DES SEUILS DE REUSSITE

Difficulté	Seuil de Réussite
Simple	2
Routinière	3
Moyenne	4
Délicate	5
Difficile	6
Très Difficile	7
Ardue	8
Extrême	9
Presque Impossible	10+

Quand le Seuil de Réussite (éventuellement) Modifié est déterminé, le joueur lance le nombre de dés fixé par l'Indice de Compétence de son personnage (sans oublier la Règle des "1" ni la Règle des "6" — voir page 21). Si la situation n'exige qu'un simple Succès, le Test sera réussi si les dés donnent un résultat supérieur ou égal au Seuil de Réussite Modifié. Dans des cas plus compliqués, le nombre de Succès s'avère important. Dans la plupart des actions, le nombre de Succès obtenus indique au Maître de Jeu la qualité de la réussite du personnage. Plus ils sont nombreux, plus l'action est brillante.

TABLE DES QUALITES DE REUSSITE

Nb de Succès	Qualité
1-2	Réussi, sans plus
3-4	Remarquable
5-6	Digne d'éloge
7+	Exemplaire

Neddy griffonnait des notes sur le gros bouquin comme il l'avait fait des dizaines de fois déjà depuis qu'il l'avait piqué au Mage Corporatiste de l'Aztechnology pendant sa dernière course. Comme d'habitude, il aboya quelques jurons et se montrait franchement impoli avec Iris lorsqu'elle faisait mine de vouloir l'aider. Tout d'un coup il se redressa et lança un "Eurêka!".

Neddy, avec son Intelligence de 5, tentait de découvrir une information particulière dans le livre. Chaque fois qu'il avait l'occasion de l'étudier, le Maître de Jeu lui accordait un Test de Réussite pour la trouver. Le précédent propriétaire du livre avait pris des notes sous forme d'abréviations qui n'appartaient qu'à lui, aussi le MJ avait-il décidé que la tâche de Neddy était de difficulté Extrême (Seuil de Réussite 9). Neddy, finalement était parvenu à obtenir un Succès. Le Test était de type Irrésistible, aucun autre Test n'était plus nécessaire.

Dans un Test d'Opposition, le Maître de Jeu détermine un Seuil de Réussite pour l'un et l'autre des personnages qui s'opposent. Chaque personnage effectue alors son Test avec le nombre de dés approprié et c'est celui qui obtient le plus de Succès qui l'emporte. On considère que le nombre de Succès du vainqueur est égal à la différence entre le nombre de Succès obtenus par l'un et l'autre. En cas d'égalité, personne ne gagne et les personnages pourront tenter l'opération un peu plus tard.



Par exemple, deux personnages engagés dans un duel croisent l'épée, chacun d'eux utilisant sa Compétence en Combat armé. Celui qui obtiendra le plus de Succès parviendra à passer la garde de son adversaire et peut-être à le blesser. Le Test d'Opposition s'applique tout aussi bien à des situations hors combat. Deux personnages, par exemple, peuvent tenter de mettre au point un accord en utilisant l'un et l'autre leur Compétence de Négociation. Chacun d'entre eux a un Seuil de Réussite basé sur l'Indice Volonté de l'autre. Celui qui obtiendra le plus de Succès pourra revendiquer des termes plus avantageux pour lui. Comme dans tout Test de Réussite, le plus grand nombre de Succès représente la meilleure réussite.

Neddy se tenait au milieu du lotissement désert. Il n'avait jamais aimé se trouver ainsi à découvert, même au plus profond de la nuit, mais Raul en avait décidé ainsi et le Client a toujours raison...

Après cinq minutes d'attente qui lui parurent une éternité, Neddy vit arriver une Mitsubishi Nightsky. Raul en descendit et marcha vers lui à travers les touffes d'herbes et les détritus de plastique.

"Tu as finalement déchiffré les pattes de mouches de l'Aztech. Bien ! Il y a trois semaines, j'aurai payé cette information 10 000 ¥ mais maintenant ça date un peu trop. 5 000, c'est tout ce que je peux offrir."

Neddy jeta un regard furieux à son interlocuteur. "Laisse tomber, tu sais aussi bien que moi que personne à l'Aztechnology ne sait ce que le mage avait noté dans son bouquin et ils ne savent même pas qu'on l'a pris. Ca vaut toujours 10 000 ¥."

Raul accepta avec un léger mouvement de tête et sortit un créditube certifié de sa poche. "10 000, voilà" dit-il en le tendant à Neddy.

Neddy a rencontré son receleur, Raul, et négocié le prix de l'information qu'il avait pu découvrir dans le livre. Neddy a l'Indice 2 en Négociation et une Volonté de 5. Raul, lui, a 3 en Négociation et 3 en Volonté. Neddy effectue donc son Test de Réussite avec deux dés (résultats 4 et 5 soit 2 Succès). Raul, lui lance 3 dés (2, 2 et 5; un seul Succès, donc). Neddy l'emporte donc avec un Succès de plus que son "adversaire" ce qui lui permet de maintenir le prix à son niveau original.

Souvenez-vous qu'un Test Résistible est un simple Test de Réussite effectué pour le personnage qui agit, suivi d'un Test de Résistance réalisé pour le personnage qui subit l'action du premier et qui tente grâce à cela de compenser les Succès de son adversaire. Ainsi, une fois que la qualité de réussite d'un Test Résistible est déterminée, la victime du Test a une chance de mitiger la quantité de dommages ou les effets qu'elle va subir en effectuant un Test de Résistance. Normalement, cela n'intervient que lorsque la situation est sur le point de causer une altération des Moniteurs de Condition. Les règles concernant les Test de Résistance pour le Combat, la Magie et les opérations au sein de la Matrice figurent dans les Sections appropriées de ce livre.

En Prenant son Temps ...

9.3 EN PRENANT SON TEMPS ...

Les personnages font parfois appel à leurs Compétences ou à leurs Attributs pour des tâches qui n'ont pas un résultat immédiat. Réparer une voiture, construire quelque chose, apprendre un nouveau sort sont des exemples de ce type de tâches. Le MJ doit déterminer le temps que devrait prendre une telle action. Chaque Succès Excédentaire au premier enregistré lors du Test réduit le temps nécessaire. Ainsi, par exemple, si une tâche requiert 10 heures de travail, 3 Succès Excédentaires permettraient de la mener à bien en 3 heures seulement. En effet $10 + 3 = 3,3$ et l'on arrondit toujours la durée à l'unité de temps la plus proche, en l'occurrence l'heure.

Si le résultat de ce calcul donne une fraction de temps inférieure à l'unité de temps, arrondissez toujours à 1. Ainsi, par exemple, même en obtenant 12 Succès pour un travail de 3 heures, il vous faudrait tout de même une heure minimum pour mener la tâche à bien. Dans ce cas précis, on considérerait que vous avez accompli le travail avec brio, mais il ne vous en faudrait pas moins y passer une heure. Cependant, si vous souhaitez que vos Succès Excédentaires se traduisent par un effet plus spectaculaire, ils ne pourront pas être employés aussi pour réduire le temps de travail.

FastJack replaça l'extracteur de puces dans son emplacement de la trousse d'outillage microtronique qu'il tapota affectueusement. Il souriait. Il venait juste de terminer la réparation du télécommunicateur pour Lady Tsung et il l'avait fait en un temps record. Elle allait être contente.

FastJack, le légendaire Decker, vient de terminer une tâche qui a fait appel à sa Compétence d'Electronique (C/R) dans laquelle il dispose de l'Indice 7. Le MJ lui a assigné une Base de temps de 10 heures compte tenu des modifications que FastJack voulait apporter à l'engin et son SR total est 3. Le Decker a obtenu sept succès. De ces 7 Succès, il en a consacré 3 à l'obtention d'un résultat remarquable. Les quatre autres lui ont permis de réduire la durée du travail à 3 heures ($10 + 4 = 2,5$ arrondi à 3).

9.4 LE RESEAU DES COMPETENCES

Chaque Compétence est liée à une ou plusieurs autres par un ensemble de connexions que l'on nomme Réseau des Compétences. L'utilisation de ce réseau permet à un personnage doté d'une Compétence d'entreprendre des tâches qui, normalement, dépendent d'autres Compétences. Bien entendu, il n'aura jamais autant de chances de réussir que quelqu'un qui dispose d'une Compétence parfaitement adaptée à la tâche à accomplir.

Il existe deux manières d'utiliser le Réseau des Compétences: utiliser une Compétence reliée ou faire appel, par défaut, à un Attribut.

Lorsque vous utilisez une Compétence Liée suivez le cheminement qui va de la Compétence désirée jusqu'à l'une de celles dans lesquelles le personnage dispose d'un Indice. Le cheminement n'est pas nécessairement le plus court mais il faut savoir que *chaque cercle noir passé augmente le Seuil de Réussite de 2 points*.

Lorsque vous vous en remettez à un Attribut, suivez le cheminement à partir de la Compétence désirée jusqu'à l'endroit où l'Attribut entre dans le Réseau.

9.5 CONCENTRATIONS ET SPECIALISATIONS

Les joueurs ont la possibilité de conférer à leurs personnages des Concentrations dans des formes particulières de Compétences. Cela signifie que le personnage a consacré une partie importante de son étude à un aspect spécifique d'une Compétence qui englobe des domaines plus généraux. Bien entendu, un personnage qui se concentre ainsi ne peut accorder autant d'attention à tous les autres aspects qui sont liés plus ou moins étroitement à l'objet de son étude. Ainsi, par exemple, deux personnages qui ont les mêmes Indices en Furtivité pourraient fort bien être d'efficacités différentes si l'un d'entre eux s'est concentré sur l'emploi de cette Compétence en milieu urbain. Celui-ci serait plus efficace que son compère lorsqu'il opérerait dans les rues d'une ville, mais moins adroit dans un environnement campagnard.

Le choix d'une Concentration se traduit par +1 à l'Indice de l'aspect choisi de la Compétence générale alors que tous les autres domaines couverts par cette même Compétence subissent un modificateur de -1. Ainsi, un personnage pourrait décider, au sein du vaste domaine des Armes à feu, de se Concentrer sur l'utilisation des pistolets. Si son Indice de Compétence en Armes à feu était de 4, il serait désormais de 3 pour toutes les armes du type sauf pour les pistolets où il atteindrait 5.

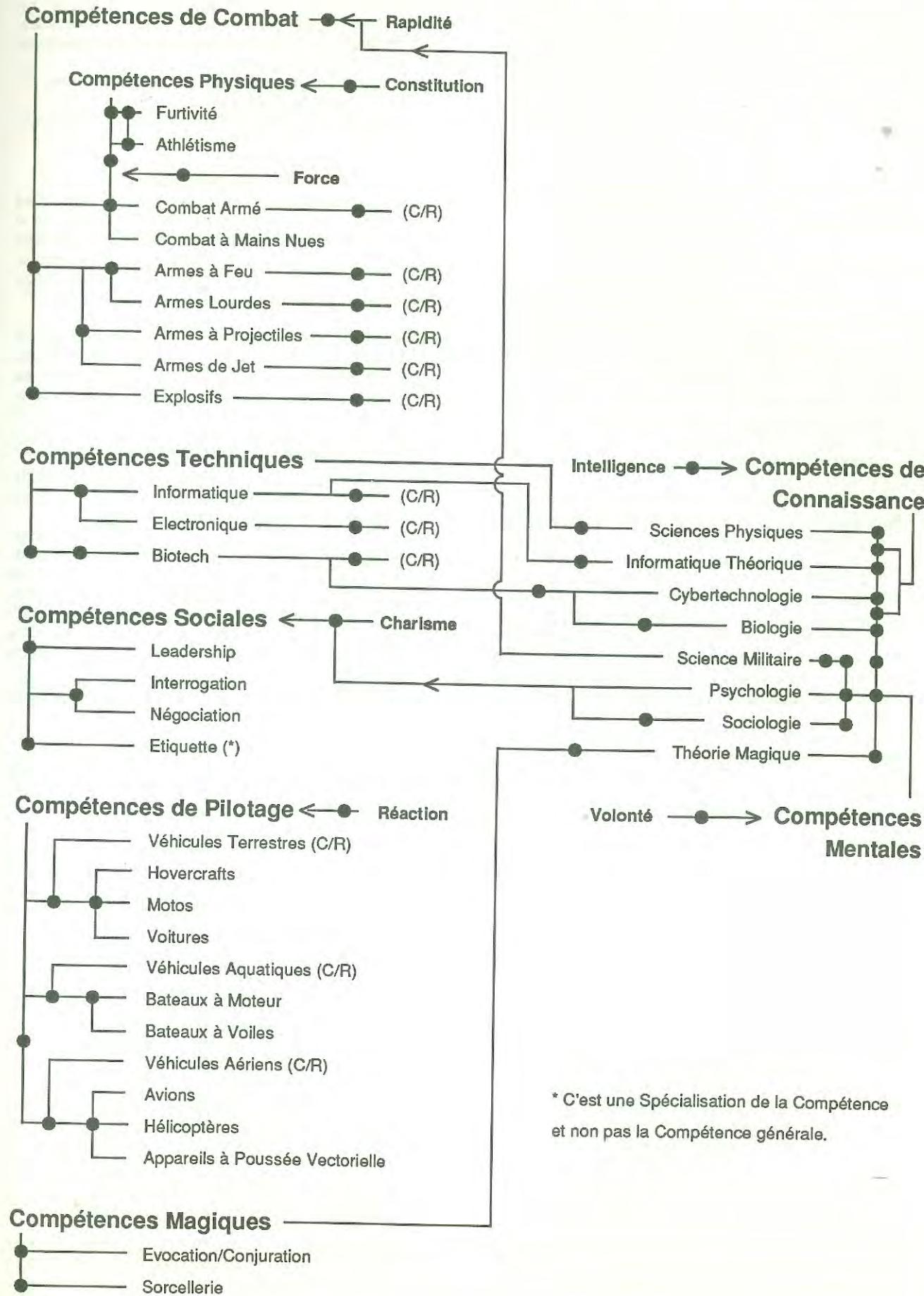
La Spécialisation est l'étape suivante de la Concentration. Le personnage Spécialisé ne l'est que dans une activité très spécifique ou dans l'utilisation d'un objet particulier. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, un personnage qui s'est déjà Concentré dans l'utilisation des pistolets pourrait se Spécialiser dans le maniement d'un pistolet bien précis: +1 à l'Indice du pistolet choisi, -1 à l'Indice du champ de Concentration (les pistolets) et -1 à l'Indice des autres Armes à feu. Donc, ce personnage disposant au départ d'un Indice 4 dans la Compétence en Armes à feu disposerait, avec le pistolet Beretta modèle 101 T, de l'Indice 6 (4+1+1), de l'Indice 4 (4+1-1) avec n'importe quel autre pistolet et de l'Indice 2 (4-1-1), seulement, avec toutes les autres Armes à feu.

Les personnages débutants n'ont droit qu'à une seule Concentration et une seule Spécialisation par Compétence. Lorsque vous consultez le Réseau des Compétences, considérez toujours l'Indice le plus bas dans la Compétence; c'est-à-dire celui de la Compétence générale modifiée.

Lorsqu'un personnage débutant choisit de se Concentrer ou de se Spécialiser, la valeur maximale imposée aux Indices de Compétences s'applique à la Compétence générale et non aux champs de Concentration ou de Spécialisation. Ainsi, par exemple, un Samouraï des Rues disposant de l'Indice 6 en Armes à feu pourrait se Spécialiser dans l'utilisation du Beretta Modèle 101 T et obtenir un Indice 8 avec cette arme particulière, 6 avec les autres pistolets et 4 pour toutes les autres armes à feu.

Si une Concentration, ou une Spécialisation, devait provoquer la baisse de l'Indice de la Compétence générale en dessous de 1, il resterait à 1.

Le Réseau de Compétences



* C'est une Spécialisation de la Compétence et non pas la Compétence générale.

9.6 CATEGORIES DE COMPETENCES

Shadowrun groupe les Compétences en cinq grandes catégories: Actives; Construction/Réparation, Connaissance, Langages et Spéciales. Toutes ont des Indices qui augmentent quand le personnage devient plus expérimenté. Dans la description de chaque Compétence, vous trouverez une liste de Concentrations suggérées. Vous pourrez en créer d'autres si votre Maître de Jeu approuve cette initiative. Les Spécialisations possibles apparaissent entre parenthèses, juste après le nom de la Concentration. Là aussi, vous pourrez envisager de nouvelles créations avec l'accord de votre Maître de Jeu.

9.6.1 COMPETENCES ACTIVES

Les Compétences Actives s'appliquent généralement à l'obtention d'un résultat spécifique à court terme: toucher une cible avec une arme, réussir une manœuvre difficile avec un véhicule, grimper à un mur, lancer un sort, etc. Dans le cadre d'une Compétence Active on inclut l'entretien du matériel couramment utilisé pour les tâches qui dépendent de la Compétence et l'on considère que le personnage compétent possède la compréhension de ses applications possibles. Les Compétences Actives ne confèrent pas au personnage la capacité de créer de nouveaux équipements.

Pour simplifier le fonctionnement du Réseau, les Compétences Actives ont été réparties en groupes. Il est ainsi plus facile de saisir les relations qui les lient.

9.6.1.1 COMPETENCES DE COMBAT

La plupart des Compétences de combat ont, entre parenthèses, une mention (AS) figurant là où l'on pourrait s'attendre à trouver une liste de Spécialisations. Cela signifie simplement que vous pouvez choisir, à titre de Spécialité, n'importe quelle Arme Spécifique (AS) appartenant aux groupes de Concentrations.

Combat au Contact

Ce sont les Compétences qui régissent l'utilisation de toutes les armes de contact, les techniques d'arts martiaux ainsi que les Implants d'armes.

Combat Armé régit l'utilisation de toutes les armes de contact tenues en main.

Concentrations: Armes Tranchantes (AS); Armes d'Hast et Bâtons (AS); Fouets et Fléaux (AS); Massues (AS).

Combat à Mains Nues régit l'utilisation des techniques d'arts martiaux et des Implants d'armes.

Concentrations: Lutte; Cyberimplants d'Armes (AS).

Combat à Distance

Ce sont les Compétences qui affectent les combats impliquant des cibles distantes.

Armes à Feu régit l'utilisation de tous les types d'armes à feu depuis le pistolet jusqu'au lance-grenades.

Concentrations: Pistolets (AS); Fusils (AS); Mitraillettes (AS); Lance-grenades (AS); Tasers (AS).

Armes Lourdes régit l'emploi des armements lourds, qu'ils soient sur trépieds, montés sur véhicules, sur pivot ou fixés.

Concentrations: Mitrailleuses (AS); Lance-missiles (AS); Canons d'assaut (AS); Canons montés sur véhicules (AS); Artillerie (AS).

Armes à Projectiles régit l'emploi des armes à projectiles à propulsion musculaire.

Concentrations: Arcs (AS); Arbalètes (AS).

Armes de Jet régit l'emploi des armes lancées par l'utilisateur.

Concentrations: Non-aérodynamiques (Grenades, Couteaux); Aérodynamiques (Shurikens, Grenades planantes).

Explosifs régit la préparation, le dosage et la mise en place d'explosifs chimiques.

Concentrations: Explosifs commerciaux; Explosifs plastique.

9.6.1.2 COMPETENCES PHYSIQUES

Les Compétences physiques requièrent de l'agilité et un certain contrôle général du corps ainsi que de la force et de l'endurance. L'encombrement du personnage a un effet important sur ses Compétences physiques. Voir la Section Dans Les Coulisses pour plus de détails à ce sujet.

Furtivité s'applique à tous les déplacements furtifs, les mouvements en silence, le pistage (et la dissimulation des traces laissées), la filature (et la façon de semer ses suiveurs). Chacun des aspects de la Compétence peut devenir une Spécialité dans le cadre d'une Concentration qui, elle, concerne l'environnement.

Concentrations: Environnement urbain (par aspect); Environnement sauvage (par aspect); Environnement campagnard (par aspect).

Athlétisme régit l'entraînement spécial dans une discipline physique. La Spécialisation s'attache à améliorer une Concentration plutôt qu'à développer une forme particulière de discipline. Ainsi, un personnage Spécialisé en Escalade appliquera un modificateur de +2 lorsqu'il se livrera à une escalade mais de -2 lorsqu'il utilisera une autre Concentration athlétique.

Concentrations: Course, Escalade, Haltérophilie, Saut, Natation.

9.6.1.3 COMPETENCES TECHNIQUES

Les Compétences techniques concernent tous les types de machines, y compris les systèmes électroniques et ceux qui sont implantés dans le corps.

Informatique régit la compréhension et l'utilisation de la technologie et de la programmation des ordinateurs. Cette Compétence est tout à fait indispensable à quiconque veut s'interfacer avec le Cyberspace et évoluer au sein de la Matrice.

Concentrations: Hardware (Circuits principaux, Microcircuits, Technologie des Interfaces, Technologie des Implants); Software (Opération de consoles, Programmation Matricielle, Programmation non-Matricielle, Programmation d'Interfaces, Programmation d'Implants).

Électronique régit l'utilisation et la compréhension des systèmes électroniques qui, dans le monde de 2050, constituent la technologie la plus employée dans les cités. La Spécialisation dans cette Compétence consiste, comme pour l'Athlétisme, à approfondir un champ de Concentration. Un Spécialiste des Verrous magnétiques, par exemple, appliquerait +2 à ce champ de Concentration, mais -2 à tous les autres aspects de l'électronique.

Concentrations: Systèmes de contrôle; Guerre électronique; Verrous magnétiques; Interconnexions de systèmes; Diagnostics.

Biotech, ou Biotechnologie, régit la médecine de base, les premiers soins, et les opérations biologiques en rapport avec les Implants. Les personnages compétents dans ce domaine comprennent les principes de la médecine sous forme empirique, plus comme du personnel paramédical que comme des médecins. Bien que familiarisés avec les techniques et les matériaux du type Cyberware, ils ont tout de même besoin d'experts en informatique pour collaborer aux mises aux point d'interfaces.

Concentrations: Chirurgie d'Implantation (Céphaloware, Somatoware, Remplacement organiques); Cultures organiques (organes, membre); Soins intensifs; Premiers soins; Construction de remplacements (organe, membre).

9.6.1.4 COMPETENCES MAGIQUES

Tout le monde peut étudier la Magie pour les connaissances inhérentes qu'elle comporte mais seuls les magiciens peuvent utiliser ces Compétences qui permettent de manipuler l'énergie magique. Le chapitre consacré à la Magie en explique l'utilisation.

Evocation/Conjuration régit l'appel et le bannissement des puissances spirituelles. Seuls les Mages peuvent appeler des Élémentaux et seuls les Shamans peuvent appeler des Esprits de la Nature.

Concentrations: Type d'Elémental; Type d'Esprit de la Nature.

Sorcellerie régit le contrôle de l'énergie magique sous la forme de sorts.

Concentrations: Lancement de Sorts (par catégorie d'utilité des Sorts); Sorcellerie rituelle (par catégorie d'utilité des Sorts).

9.6.1.5 COMPETENCES SOCIALES

Les Compétences sociales s'appliquent à l'interaction des Personnages Joueurs et des personnages non-joueurs. En ce qui concerne l'interaction des Personnages Joueurs entre eux, ce sont les joueurs eux-mêmes qui devront employer leurs propres compétences sociales.

Leadership régit la capacité d'un personnage à influencer les autres, par l'exemple ou par l'autorité, afin qu'ils accomplissent ce qu'il souhaite leur voir faire. Cette Compétence comprend un aspect de résolution de problème mais elle n'est en aucun cas destinée à se substituer à la réflexion des joueurs eux-mêmes, ni à la nécessité de planifier leurs actions. La réussite de l'utilisation du Leadership dépend de l'Indice d'Intelligence du sujet.

Concentrations: Politique; Militaire; Commercial. Les Spécialisations pour chaque Concentration portent sur la Stratégie (plans généraux), la Tactique (actions ponctuelles) et l'entretien du Moral.

Interrogation régit la capacité à extraire des informations d'un sujet non-consentant. Le succès dépend de l'Indice de Volonté du sujet. Cette Compétence se révèle souvent inefficace lorsqu'elle s'applique sur plusieurs sujets à la fois.

Concentrations: Méthode orale; Avec assistance de machines (détecteurs de mensonges, analyseurs vocaux).

Négociation concerne toutes les interactions dans lesquelles l'un des interlocuteurs tente de prendre

l'avantage, que ce soit par une argumentation soignée ou par le simple baratin. Le succès dépend de l'Indice de Volonté de l'interlocuteur.

Concentrations: Marchandise, Corruption.

Etiquette représente un type spécial de Compétence qui nécessite une Concentration. Chaque Concentration acquise s'applique à une sous-culture particulière. La Compétence en Etiquette permet à un personnage de s'insérer dans un milieu sans y apparaître déplacé. Elle lui permet aussi de reconnaître des personnalités importantes de la sous-culture et d'avoir une idée générale de leurs forces, faiblesses, goûts et dégoûts. Toute tentative visant à manipuler un représentant d'une sous-culture par l'intermédiaire de cette Compétence est fonction de l'Indice de Charisme du sujet.

Les Spécialisations de l'Etiquette diffèrent selon les sous-cultures. Une Concentration dans le milieu de la Rue pourrait avoir des Spécialisations dans chaque gang, élément criminel, etc. Des tribus spécifiques, des intérêts tribaux particuliers ou des politiques inter-tribales seraient des Spécialisations appropriées pour une Concentration sur le milieu Tribal.

Concentrations: Corporations; Médias; la Rue; Tribus.

9.6.1.6 COMPETENCES DE PILOTAGE

Le type de véhicule utilisé et le degré de familiarité que le pilote en a sont des facteurs qui interviennent dans la réussite de manœuvres délicates ou de conduite en conditions difficiles. La conduite normale de véhicule ne requiert aucun jet de dés. En fait, les véhicules du 21ème siècle peuvent fonctionner pratiquement sans intervention Humaine.

La plupart des véhicules ont une Concentration appelée Pilotage à distance. Elle s'applique lorsque l'opérateur n'est pas présent dans le véhicule et que celui-ci répond aux ordres qui lui sont transmis. La Spécialisation de la Concentration en Pilotage à distance ne s'applique pas à un Véhicule Spécifique (VS) mais à une catégorie de véhicules. Si la catégorie est couverte par la Concentration, la Spécialisation est alors appliquée à un véhicule spécifique.

Véhicules Terrestres

Hovercrafts: Ce sont tous les véhicules du type hovercraft, quelle que soit leur utilité.

Concentrations: Véhicules de passagers (VS); Véhicules de Transport (VS); Compétition (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Motos: Ce sont toutes les motos, cyclomoteurs à deux ou trois roues avec ou sans side-car.

Concentrations: Deux roues (VS); Trois roues (VS); Compétition (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Véhicules: On se réfère là à tous les véhicules terrestres à moteur doté de 4 roues ou plus.

Concentrations: Passagers (VS); Camions (VS); Compétition (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Véhicules Aquatiques

Bateaux à Moteur: Tous les navires motorisés.

Concentrations: Bateaux de plaisance (VS); Transport (VS); Compétition (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Bateaux à Voiles: Tous les navires de surface propulsés par des voiles.

Concentrations: Bateaux de plaisance (VS); Transport (VS); Compétition (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Véhicules Aériens

Avions: Il s'agit de tous les appareils volants à ailes fixes ou à géométrie variable, propulsés (appareils à moteur ou à réaction) ou non.

Concentrations: Planeurs (VS); Avions à réaction (VS); Avions à moteur (VS); Compétition (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Hélicoptères: Appareils à rotors fixes (hélicoptères) ou orientables (Appareils à Décollage et Atterrissage Verticaux — ADAV).

Concentrations: Appareils à rotors fixes (VS); Appareils à rotors orientables (VS); Pilotage à distance (catégorie).

Appareils à Poussée Vectorielle: Ce type englobe les appareils qui font appel à la *poussée vectorielle* tant pour l'ascension que pour la propulsion. Cela comprend les Véhicules de Basse Altitude (ou VBA et familièrement appelés *Panzers*) et les engins militaires qui utilisent cette force motrice bien qu'ils ne puissent pas, normalement, opérer en altitude en raison de leurs lourdes charges et du poids de leurs blindage et armement.

Concentrations: ADAV (VS); VBA (VS); Pilotage à distance (catégorie).

9.6.2 COMPETENCES DE CONSTRUCTION/REPARATION

Pour de nombreuses Compétences Actives, il existe une Compétence correspondante de Construction/Réparation (C/R). Le Réseau des Compétences montre clairement ces correspondances. L'emploi de chaque Compétence C/R nécessite que le personnage ait accès aux outils et/ou au matériel couramment employés dans le domaine d'application de la Compétence. La Compétence Combat Armé (C/R) permettrait au personnage de fabriquer ou de réparer une épée ou une autre arme de contact; de la même façon, une Compétence dans le pilotage de Véhicules Terrestres (C/R) lui permettrait de réparer une voiture, une moto ou un hovercraft.

S'il tente de construire quelque chose, le personnage a là encore besoin de temps, d'outils et d'équipements appropriés. Même s'il dispose d'un Indice très haut dans la Compétence, un personnage ne pourra pas fabriquer grand chose s'il n'a pas accès au matériel approprié. S'il tente de construire quelque chose de nouveau, il lui faudra aussi des connaissances théoriques indispensables à la création à moins que quelqu'un ne lui fournisse les plans détaillés pour la construction. La Section intitulée *Dans les Coulisses* contient des détails concernant la façon d'utiliser les Compétences de Construction/Réparation.

Les Concentrations dans les Compétences de Construction/Réparation sont pour des types d'équipement lorsque leur Compétence liée s'applique à un type d'équipement défini ou pour des catégories d'équipements lorsque la Compétence liée en englobe plusieurs. Ainsi, par exemple, une Concentration en Combat Armé (C/R) pourrait s'appliquer aux armes tranchantes mais pas aux autres armes de contact. De la même manière, on peut imaginer une Concentration en Véhicules Terrestres (C/R) qui s'applique aux motos et non aux voitures et aux hovercrafts.

9.6.3 COMPETENCES DE CONNAISSANCE

Les Compétences de Connaissance permettent au personnage d'avoir accès à des informations spécifiques. C'est particulièrement important lorsque le personnage est expert dans un domaine que le joueur ne connaît pas.

La plupart des Compétences de Connaissance fournissent au personnage les bases théoriques des actions liées au champ d'étude, ainsi que des bases pour la création de nouveautés dans le domaine.

Sciences Physiques: Elles comprennent aussi bien l'ingénierie que les sciences physiques elles-mêmes. Les Spécialisations sont les diverses branches de chaque discipline, qu'il serait trop long d'énumérer ici.

Concentrations: Ingénierie, Physique, Chimie, Géologie.

Informatique Théorique couvre la création et l'architecture des ordinateurs.

Concentrations: Hardware (Circuits principaux, Microcircuits, Technologie des Interfaces, Technologie des Implants); Software (Opération de consoles ou Decking, Programmation Matricielle, Programmation non-Matricielle, Programmation d'Interfaces, Programmation d'Implants), Théorie Matricielle.

Cybertechnologie englobe la création des Implants et la technologie du contrôle cybernétique. Les Spécialisations s'appliquent aux Systèmes Spécifiques (SS).

Concentrations: Céphaloware (SS); Somatoware (SS).

Biologie englobe les sciences de la vie en général. Les Spécialisations sont les diverses branches de chaque discipline qu'il serait trop long d'énumérer ici.

Concentrations: Zoologie; Botanique; Médecine; Para-zoologie; Para-botanique.

Psychologie comprend toutes les sciences du comportement sous forme analytique ou prévisionnelle. Les Spécialisations s'appliquent aux types spécifiques de comportements et aux types de personnalités.

Concentrations: Comportement individuel; Comportement de groupe; Déviations.

Science Militaire couvre les études théoriques du combat et des organisations militaires.

Concentrations: Histoire militaire (par continent ou par période); Tactique (Air, Terre, Mer).

Sociologie couvre les sciences liées à l'étude et à l'histoire des Humains et les interactions entre Humains. Les Spécialisations s'appliquent à un continent ou à une culture.

Concentrations: Histoire; Anthropologie; Archéologie.

Théorie Magique inclut la compréhension générale des fonctions et du fonctionnement de la Magie. Elle est vitale pour la création de nouveaux sorts.

Concentrations: Créations (Shamaniques; Hermétiques); Histoire (par continent).

9.6.4 COMPETENCES LINGUISTIQUES

Les Compétences Linguistiques constituent une exception aux règles de bases par le fait que chaque langue est une Spécialisation au sein de sa famille linguistique. Ainsi, un personnage aura quelques facilités avec des langages liés mais il ne sera parfaitement à l'aise avec une langue que s'il choisit une Spécialisation dans cette Langue précise. Des familles linguistiques diffé-

rentes ne sont pas considérées comme liées. Chaque famille linguistique figure en caractère **gras**; de plus, les familles de langages amérindiens figurent en **italiques gras**. Chaque famille est suivie des Langues spécifiques qui la composent.

On notera qu'il n'existe pas de langue spécifique aux Trolls, Nains ou Orks; ces métahumains emploient la langue de leurs parents qui, pour la plupart, sont Humains.

Algonquin: Algonquin, Arapahoe, Blackfoot, Cheyenne, Cree, Micmac, Mahican, Ojibwa, Shawnee, Wiyot, Yurok.

Amérindien du Sud: Arawak, Caraïbe, Quichua, Tupi et bien d'autres.

Arménien

Athabascan-Ewak: Apache, Chippewa, Navajo.

Balte: Estonien, Letton, Lituanien.

Bantoïde: Ashanti, Bassa, Baule, Bemba, Birom, Bulu, Elik-Ibibio, Ewe, Fang, Fantera, Ganda, Igbo, Kikuyu, Kituba, Kongo, Kpele, Kru, Lunda, Makua, Mande, Mbundu, Mende, More, Ngaaka, Ngbandi, Nyamwezi-Sukuma, Nyang, Rundi, Rwanda, Shona, Sotho, Sukuma, Swahili, Temne, Tiv, Tswana, Twi, Wolof, Xhosa, Yao, Yoruba, Zande, Zulu.

Basque

Caddo: Caddo, Pawnee, Wichita.

Celtique: Breton, Ecossais, Gallois, Irlandais.

Chamitique: Bedja, Berbère, Galla, Haoussa, Somali, Touareg.

Coréen

Dravidien: Cannara, Gondi, Kurux, Malayalam, Tamil, Telugu, Tulu.

Elfique: voir Langages Spéciaux, ci-après.

Esquimaux

Finnique: Finnois, Carélien, Livonien, Lapon, Mordve, Tcherémisse, Vepsé, Votiaq, Ziriène.

Germanique: Afrikaans (Afrikaner), Allemand, Anglais, Danois, Flamand, Islandais, Néerlandais, Norvégien, Suédois, Yiddish.

Grec

Indien: Bengali, Bihari, Gujerati, Hindi, Kosali, Lahnda, Mahratta, Ourdou, Pendjabi, Rajasthani.

Indo-Iranien: Kurde, Ossète, Pashto, Persan, Tadjik.

Iroquois: Cayuga, Cherokee, Erié, Huron, Mohawk, Oneida, Onondaga, Seneca, Tuscarora.

Japonais

Khoisan: Boshiman, Hotsa, Hottentot, Nama, Sandawe.

Langues Communes et Hybrides: Urbargot (voir Langages Spéciaux, ci-après), Esperanto, Interlingua.

Malayo-Polynésien: Bahasa, Cebuan, Ilokan, Javanais, Kiriwina, Madourais, Maori, Micronésien, Panay-Hiligaynon, Samoan, Tagalog.

Mayan: Guatemala, Mam, Quiché, Tzotzil, Yucatan.

Mon-Khmer: Annamite, Khmer, Mon.

Mongol: Khalkha (Mongolien).

Muskogee: Chickasaw, Choctaw, Creek, Seminole.

Nilo-Saharien: Bagirmi, Dinka, Fur, Kanembu, Kanuri, Koman, Luo, Mabam, Massai, Nuer, Sango, Shilluk, Songhai,

Oto-Manguan: Mixtèque, Otomi, Zapotecan.

Ougrien: Magyar, Ostyak, Vogoul.

Papou: Dayak, Negrito, Papu.

Roman: Catalan, Espagnol, Français, Galicien, Italien, Portugais, Provençal, Roumain.

Salish: Chehalis, Okanagon, Salish.

Sémítique: Amharique, Arabe, Araméen, Hébreu, Phénicien, Tigrina.

Sino-Tibétain: Birman, Cantonais, Hakka, Lao, Mandarin, Min, Népalais, Shan, Thai, Yuan.

Slouan: Catawba, Crow, Dakota, Hidatsa, Omaha, Osage.

Slave: Biélorusse, Bulgare, Géorgien, Macédonien, Polonais, Russe, Serbo-Croate, Slovaque, Slovène, Tchèque, Ukrainien.

Tlingit

Tsimshian

Tungus

Turc: Azerberdjan, Hakas, Karaga, Ouzbek, Tatar, Touva, Turcoman, Turkestan, Yakoute.

Uto-Aztecian: Aztec, Comanche, Hopi, Paiute, Papago, Pima, Shoshone, Ute.

Yuchi**Zuñi****9.6.5 LANGAGES SPECIAUX**

L'Urbargot est l'une de ces langues synthétiques qui n'appartiennent à aucun groupe linguistique formel.

De nombreuses personnes ont connaissance de l'existence de l'Elfique mais ceux qui sont capables de le parler sont assez rares. En fait, ceux qui le parlent couramment se montrent assez réticents à l'idée de collaborer avec les linguistes pour en décrire le vocabulaire et la grammaire. Les rares pratiquants de l'Elfique, langue que la rumeur qualifie de très ancienne, évitent soigneusement la dissémination de leur langage, à peu près autant qu'ils dissimulent leurs propres identités. La plupart des Elfes eux-mêmes sont incapables de parler l'Elfique et les autres races ont rarement plus de quelques rudiments très épars.

9.6.6 COMPETENCES SPECIALES

Sous l'appellation Compétences Spéciales, sont regroupées toutes celles qui peuvent servir à individualiser un peu plus un personnage. Elles couvrent les passe-temps, les centres d'intérêts spécifiques, des expressions artistiques ou toute autre Compétence inhabituelle. Montrez-vous créatifs.



10.0 COMBAT

"Bien sûr que je crois à la paix ... à celle qu'on obtient quand on a la meilleure puissance de feu."

— Scuz le Mercenaire Ork, milieu du 21ème siècle.

Lorsque le temps est à l'action, le jeu se déroule en Tours. Les personnages agissent dans l'ordre, en commençant par le plus rapide, pendant un Tour de jeu qui représente approximativement 3 secondes de la vie des personnages. Pendant un tour de combat, chaque joueur décrit les actions de son personnage et le MJ expose les actions des personnages non-joueurs puis détaille les résultats de toutes les actions.

10.1 SEQUENCE DU TOUR DE COMBAT

Un Tour de combat se doit de suivre la séquence suivante:

1. Tous les personnages déterminent le score de leur Initiative.
2. Le personnage qui a obtenu le meilleur score choisit une Action ou décide de ne rien faire.
3. On résout cette première Action. Si elle est conditionnée à des actions que d'autres personnages pourraient entreprendre, on attend que les conditions soient remplies. Si elles ne sont pas remplies pendant le Tour, le personnage perd le bénéfice de son Action.
4. Le personnage qui a obtenu le score suivant de l'Initiative choisit une Action ou décide de ne rien faire.
5. L'Action de l'étape 4 est résolue comme en 3.
6. On répète les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que tous les personnages impliqués aient eu l'occasion d'agir.
7. Début d'un nouveau Tour de combat.

10.1.1 SCORE D'INITIATIVE

Pour déterminer le Score d'Initiative d'un personnage, lancez 1D6 au résultat duquel on ajoute son Indice de Réaction. Ainsi, par exemple, FastJack qui a l'Indice 5 en Réaction obtiendrait, avec un résultat de 3 sur le dé, un Score d'Initiative de 8. Certains personnages, en raison de leur Cyberware ou de sorts, ont une Réaction améliorée ou bénéficiant de dés supplémentaires à lancer pour la détermination de leur Score d'Initiative.

Le personnage qui obtient le Score le plus fort agit en premier; les autres agissent ensuite, dans l'ordre décroissant des Scores qu'ils ont obtenu pour ce Tour de combat. En cas d'égalité, à n'importe quel stade de l'enchaînement des actions, c'est le personnage qui dispose de l'Indice de Réaction le plus fort qui rompt l'égalité en sa faveur. Si cela ne suffit pas à départager des ex-aequo, on peut avoir recours un jet de 1D6 et le meilleur résultat parmi les ex-aequo pourra agir avant les autres.

Les Actions ne sont jamais considérées comme simultanées. Les effets de ces Actions, en particulier les dommages, sont appliqués immédiatement.

10.1.2 ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

Lorsqu'un personnage obtient un Score d'Initiative (SI) particulièrement élevé (supérieur à 10), il peut obtenir le bénéfice d'Actions supplémentaires au cours du Tour concerné. Suivant le Score, il peut entreprendre jusqu'à 4 Actions dans le Tour. Voici comment cela fonctionne.

Un Score d'Initiative supérieur à 10 confère une Action supplémentaire au personnage. Il importe de déterminer à quel moment cette seconde Action va intervenir; pour cela, retranchez 7 au Score obtenu. Cette nouvelle valeur indique à quelle place l'Action supplémentaire va s'insérer dans la séquence de résolution du Tour de combat. En cas d'égalité avec un personnage qui se prépare à effectuer sa première Action du tour, la priorité sera toujours laissée à celui qui agit pour la première fois.

Si son Score d'Initiative est supérieur à 16, le personnage bénéficie de 2 Actions supplémentaires (soit 3 au total dans le Tour). Retranchez d'abord 7 au Score d'Initiative du personnage; c'est à cette "position" que s'insère sa deuxième Action. La valeur qui gouverne la position de la troisième Action dans la séquence s'obtient en retranchant 14 au Score d'Initiative. Dans des cas d'égalité, la troisième Action d'un personnage intervient toujours après les premières et deuxièmes Actions d'autres personnes.

Si son Score d'Initiative est supérieur à 22, le personnage bénéficie de 3 Actions supplémentaires (soit 4 au total dans le Tour). Retranchez d'abord 7 au Score d'Initiative du personnage; c'est à cette "position" que s'insère sa deuxième Action. La valeur qui gouverne la position de la troisième Action dans la séquence s'obtient en retranchant 14 au Score d'Initiative. Pour la quatrième, on retranche 21 au Score d'Initiative. Dans des cas d'égalité, la quatrième Action d'un personnage intervient toujours après les premières, deuxièmes et troisièmes Actions d'autres personnes.

TABLE DES ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

Score d'Initiative (SI)	Nombre d'Actions	Ordre des Actions
1-10	1/Tour	au SI
11-16	2/Tour	au SI-7
17-22	3/Tour	au SI-7/SI-14
23+	4/Tour	au SI-7/SI-14/SI-21

ou de 2 si le déplacement se fait sur un terrain inégal ou au milieu d'obstacles.

Si l'Action n'est pas normalement soumise à un Test, elle le devient dans ce cas. Utilisez l'Indice de Rapidité du personnage pour gouverner le Test de Réussite auquel est affecté un Seuil de Réussite de 4. De plus, si le personnage a été sujet à des attaques au contact dans le même tour, un modificateur de +1 au Seuil de Réussite devra être appliqué pour chaque adversaire attaquant.

Au lieu d'un déplacement normal, le personnage peut opter pour la Course. Même disposant de multiples Actions dans le tour, un personnage ne pourra entreprendre l'Action de Courir qu'une seul fois par tour; dans certains cas, il pourrait donc gagner quelques mètres par des déplacements normaux. Il n'est pas possible de combiner la Course avec une autre Action.

La distance parcourue en Course est un multiple du déplacement normal. La table ci-dessous fournit les multiplicateurs de course pour les différentes races.

MULTIPLICATEURS DE COURSE

Race	Multiplicateur
Humain	x 4
Nain	x 3
Elfe	x 4
Ork	x 4
Troll	x 3

10.2 ACTIONS

Lorsqu'il entreprend une Action, un personnage tente de faire quelque chose, de se déplacer ou de combiner un mouvement avec une autre activité. La liste qui suit se compose d'exemples d'Actions typiques.

ACTIONS TYPIQUES

- Evoquer un Esprit.
- Lancer un Sort *.
- Boire une potion, prendre une pilule, apposer un pansement; etc.
- Faire feu avec une arme.
- Porter une attaque physique avec une arme ou à mains nues.
- Se déplacer d'un nombre de mètres égal à son Indice de Rapidité (on peut combiner cette Action avec une autre).
- Prendre, poser ou manipuler un objet.
- Recharger une arme (certaines armes requièrent plusieurs Actions avant d'être rechargées).
- Courir (la course ne peut pas être combinée avec une autre Action dans le même Tour).
- Scruter un adversaire ou une zone.
- Entrer ou sortir de l'Espace Astral.
- Lancer un couteau, un shuriken ou une grenade.
- Utiliser un arc ou une arbalète.
- Utiliser un appareillage simple.
- Utiliser la Magie.
- Dégainer ou ranger une arme.

* Voir au chapitre Magie la Note dans la Déclaration de Sort.

Tout ce qui est considéré comme une Action peut être combiné à un déplacement d'une distance en mètres au plus égale à l'Indice de Rapidité du personnage. Toutefois, cette combinaison d'Action et de déplacement entraîne une pénalité pour la réussite de l'Action.

Si cette Action était déjà soumise à un Test de Réussite, son Seuil de Réussite est augmenté de 1 point

10.3 INTERCEPTION

Si un déplacement fait passer un personnage à moins d'un mètre d'un adversaire, ce dernier peut porter une attaque de contact indépendamment de la séquence de résolution du Tour. Cette attaque ne comptera pas comme une Action. Si l'adversaire attaquant ainsi dispose d'une arme de contact prête, il utilisera son Indice normal de Combat Armé, sinon il devra s'en remettre au Combat à Mains nues. Le Seuil de Réussite de ce type d'attaque est 5, de 6 si l'attaquant s'est déjà déplacé pendant le Tour. Les seuls modificateurs applicables sont ceux qui résultent de la condition de l'attaquant.

10.3.1 POURSUITE

Un personnage peut, à l'occasion, en poursuivre un autre. Cette situation est plus aisément résolue indépendamment d'un Tour de combat. Les deux personnages sont, bien entendu, en train de Courir. En plus de la distance qu'ils parcourent normalement sous cette forme de déplacement, chacun couvre une distance supplémentaire, en mètres, égale au résultat d'un jet de (Rapidité)D6. Si le poursuivant arrive assez près pour engager le combat, entamez un Tour de combat en considérant que le poursuivant dispose d'un dé supplémentaire pour déterminer son premier Score d'Initiative.

10.4 RESERVES DE DÉS

Une Réserve de dés est constituée d'un certain nombre de dés parmi lesquels il est possible de puiser pour améliorer ses chances de réussite lors d'un Test ou pour résister à quelque chose. Toutes les Réserves de dés du personnage sont à leur pleine capacité au début d'un combat. Les dés qu'elles contiennent pourront être employés selon les besoins, mais chaque dé ne peut l'être qu'une seule fois par Action.

Toutes les Réserves sont restaurées à leurs pleines capacités au moment de chaque Action que le personnage peut entreprendre mais, à ce moment, tous les dés qui n'auraient pas été utilisés lors de — ou depuis — l'Action précédente sont annulés. Les Réserves de dés ne sont donc pas restaurées au début du tour de combat mais juste à l'instant où le personnage peut entreprendre une Action.

Une restriction, toutefois, les Réserves de dés d'un personnage lui sont inaccessibles pendant le cours d'un Tour de combat pour lequel il est surpris.

Grinder qui a réussi à se rendre impopulaire auprès de certaines personnes a obtenu le bénéfice de 2 Actions pour ce Tour. La première interviendra en 11 mais son premier adversaire lui tire dessus en 17. Le Troll consacre tous les dés de sa Réserve d'Esquive à éviter le premier tir, il ne sait pas encore que d'autres adversaires vont le prendre pour cible pendant le Tour. Un deuxième tir se produit en 12. La réserve d'Esquive du Troll est vide, il ne peut donc absolument pas esquerir.

En 10, il essaie un nouveau tir mais, cette fois, sa Réserve a été restaurée juste avant sa première Action (en 11). Une fois de plus, il utilise tous ses dés. Quand le troisième tir intervient contre lui en 3, Grinder possède de nouveau sa Réserve d'Esquive (restaurée en 4). Si un deuxième Tour de combat se produit, la Réserve d'Esquive de Grinder ne pourra être restaurée qu'au tout début de sa prochaine Action.

10.5 COMBAT A DISTANCE

Le combat à distance doit être résolu en respectant les étapes suivantes. Chaque étape est expliquée dans la suite de ce chapitre. Ensemble, elles constituent un Test Résistible.

- Déterminer le Seuil de Réussite de base.
- Calculer les modificateurs à appliquer au Seuil de Réussite.
- Effectuer le jet de dés du Test de Réussite.
- Dénombrer les Succès.
- Calculer les dommages.
- Réduire les dommages
- Appliquer les dommages.

10.5.1 SEUIL DE REUSSITE

Déterminez la distance jusqu'à la cible et consultez ensuite la Table de Portée des Armes. Vous en déduirez la catégorie de distance de l'arme.

TABLE DE PORTEE DES ARMES

Arme	Portée en mètres			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Pistolet léger	0-5	6-15	16-30	31-50
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Shotgun	0-10	11-20	21-50	51-100
Fusil d'Assaut	0-15	16-40	41-100	101-250
Mitrail. lourde	0-40	41-150	151-400	401-800
Arc.	0-5	6-50	51-150	151-300
Couteau lancé	0-3	4-6	7-12	13-20
Shuriken	0-3	4-6	7-12	13-20

Une fois la catégorie de distance déterminée, consultez la Table des Seuils de Réussite qui vous fournit le Seuil de Réussite de base.

TABLE DES SEUILS DE REUSSITE DE BASE

Distance	SR
Courte	4
Moyenne	5
Longue	7
Extrême	9

Les systèmes de traitements d'images peuvent modifier les catégories de distances lorsqu'ils sont employés avec certaines armes. Chaque système précise le nombre de catégories réduites. La Courte distance est le minimum. Ainsi, par exemple, une lunette grossissante — 2, réduira la distance de 2 catégories transformant un tir à Longue distance en tir à Courte distance. Notez qu'un tir à Moyenne distance ne pourrait se transformer, au mieux, qu'en un tir à Courte distance.

10.5.2 MODIFICATEURS

Les accessoires d'armement, le terrain environnant, les conditions atmosphériques et les mouvements des belligérants peuvent influencer la détermination du Seuil de Réussite d'un tir. Bien entendu, la condition physique ou mentale du tireur peut aussi affecter le Seuil de Réussite d'un tir comme celui de n'importe quelle autre utilisation de Compétence.

En pratique, le Seuil de Réussite d'un Test ne peut jamais descendre en dessous de 2 car la Règle des "1" implique que le résultat "1" sur un dé l'élimine automatiquement du nombre de Succès.

Consultez la table suivante pour déterminer les modificateurs applicables.

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR

Situation	Modificateur
Recul de l'arme	nb de rafales
Tir au jugé	+8
Couverture partielle	+2
Couverture totale	+4
Cible en Course	+1
Tireur attaqué au contact	+1 par adv.
Tireur en Course	tir impossible
Tireur en Déplacement	+1
Tireur en Déplacement (terrain difficile)	+2
Visibilité réduite	Voir table spéciale
Tireur Interfacé avec son arme	-2
Tireur équipé de Lunettes connectées	-1
Image rapprochée (grossie)	Spécial
Cible immobile	-1
Compensateur de recul	selon les modèles
Stabilisateur gyroscopique	selon les modèles

Recul: Il peut altérer la visée lors de l'utilisation d'armes automatiques. La pénalité à appliquer est généralement égale au nombre de rafales. Voir plus loin les règles concernant les Armes Automatiques.

Tir au Jugé: Il est appliqué lorsque le tireur ne voit pas sa cible mais a conscience de sa présence et de sa position générale. La cible peut se trouver à couvert ou être invisible.

Couverture: Cela s'applique lorsque le tireur ne peut pas voir l'intégralité de sa cible. La Couverture partielle est employée lorsque plus de la moitié de la cible est en vue, sinon on considère qu'elle se trouve sous Couverture totale quand moins de la moitié en est visible.

Cible en Course: On considère qu'une cible est en Course si elle a déjà employé l'Action de Courir pendant le Tour ou si elle a préalablement déclaré son intention de le faire à un moment ou un autre du Tour de combat.

Tireur attaqué au Contact: Cela signifie qu'un adversaire a déjà attaqué le tireur au Contact au cours du Tour. Pour chaque adversaire du tireur, celui-ci subit un modificateur de +1 au Seuil de Réussite de son tir. De plus, si le tireur veut prendre pour cible un adversaire qui l'engage au contact ou qui tente de le saisir, le tir subit les modificateurs supplémentaires suivants:

Si son arme de poing est dotée d'un silencieux: +1,

S'il s'agit d'une mitraillette: +2,

Pour les fusils et armes lourdes: +4.

Si le tireur est d'ores et déjà saisi par le lutteur qu'il prend pour cible, les modificateurs sont les suivants:

Arme de poing: +1,

Avec silencieux: +2,

Mitraillette: +4.

Les fusils et armes lourdes ne peuvent plus être utilisés par un personnage saisi.

Tireur en Déplacement ou en Course: On ne considère là que le mouvement effectué par le tireur au cours de l'Action pendant laquelle il tire. Souvenez-vous que l'Action de Courir interdit toute autre Action combinée.

Déplacement en Terrain Difficile: On entend par là les terrains accidentés, glissants, couverts d'eau, de boue, les escaliers, les échelles et autres. Un gyro-stabilisateur pourrait éliminer les modificateurs dus aux mouvements.

Visibilité Réduite: La visibilité peut être réduite par une lumière réduite, la poussière, l'éblouissement, la brume, un brouillard épais. Consultez le type de vision dont le tireur est doté et les conditions de visibilité. La Table de Visibilité qui suit vous fournira les modificateurs à appliquer.

Interface: Il s'agit d'un dispositif qui relie l'arme directement au cerveau de son utilisateur. Il comprend en général un système de visée.

Lunettes Connectées: Il s'agit d'un dispositif de visée couplé à l'arme; ces effets ne sont pas cumulatifs avec ceux de l'Interface.

Image Rapprochée: Ces systèmes ont pour effet de grossir l'image de la cible et réduisent du même coup les catégories de distances des tirs. Ces systèmes n'entraînent pas de modificateurs mais peuvent changer le Seuil de Réussite de base. Ils ne figurent dans la liste des modificateurs que pour mémoire.

Cible Immobile: C'est ainsi que l'on traite un personnage qui n'a pas conscience d'être sur le point de servir de cible (par exemple, la victime d'une embuscade) ou qui se tient immobile pour quelque raison que ce soit (par exemple, lorsqu'il ajuste sa cible pour un tir ou lorsqu'il manipule une machine).

Compensateurs de Recul: Ces dispositifs absorbent le phénomène de recul d'une arme. Ils possèdent des valeurs indiquant leur degré d'efficacité, en l'occurrence le nombre de modificateurs de recul qu'ils peuvent annuler. Un Compensateur de recul ne peut en aucun

cas entraîner l'application d'un modificateur négatif au Seuil de Réussite du tir; il ne peut, au mieux, qu'annuler les effets du recul.

Gyro-stabilisateurs: Ces dispositifs annulent les effets des mouvements du tireur. La valeur qui est affectée à chacun d'eux indique le nombre de pénalités de déplacement qu'il peut contrer. Toutes les pénalités en surnombre affectent le tir et un stabilisateur gyroscopique ne peut jamais amener le modificateur de mouvement en-dessous de 0.

TABLE DE VISIBILITE

Conditions	Vision normale	Vision en Lumière	Vision Thermo-Faible	Vision Thermographique
Obscurité totale	+4	+2	0	
Eblouissement	+2	+4	+4	
Brume	+2	+2	0	
Lumière réduite	+2	0	0	
Fumée ou	+4	+4	+2	
Brouillard dense				

10.5.3 JET DU TEST DE REUSSITE

Pour déterminer le résultat du tir, on a recours à un Test de Réussite effectué avec un nombre dés égal à l'Indice du personnage dans la Compétence appropriée à l'arme qu'il utilise. Souvenez-vous que tout résultat de "1" fait considérer le dé concerné comme un échec mais que tout résultat de "6" permet au joueur de relancer le dé et d'ajouter ce nouveau résultat au 6 précédent (ou aux multiples de 6 déjà obtenus s'il y a eu plusieurs 6 consécutifs avec ce même dé).

Chaque résultat de dé qui égale ou dépasse le Seuil de Réussite compte comme un Succès. S'il n'y en a aucun, le Test échoue; s'il y en a, notez-en le nombre, il va servir à calculer les dommages infligés.

10.5.4 CALCUL DES DOMMAGES

Consultez avant tout le *Code de Dommage* de l'arme utilisée. Il figure dans la Table des pages 139-141. Ce code se présente sous la forme d'un chiffre suivi d'une lettre et d'un autre chiffre. Le premier chiffre représente le *Niveau de Puissance*. La lettre indique la *Catégorie de Blessure* que l'arme inflige et le dernier chiffre est le *Seuil de Paliere* (plus simplement *Paliere*). Ce Seuil de Paliere représente le nombre de *Succès Excédentaires* (le premier, indiquant la réussite du Test, n'est pas pris en compte pour l'accroissement possible des dommages) qui sont nécessaires pour que la blessure passe dans une autre Catégorie. Chaque fois que le nombre de Succès Excédentaires atteint le Paliere, la blessure infligée est augmentée d'une catégorie. Une blessure Légère devient alors une Blessure Modérée, une blessure Modérée devient une blessure Grave, etc. Tous les Succès Excédentaires dont le nombre n'est pas suffisant pour atteindre un Paliere sont purement et simplement ignorés. Passé le cap de la blessure Fatale, toutes les modifications de catégories qui auraient été applicables se traduisent, chacune, par la perte d'un point d'armure de la cible.

Ainsi, par exemple, si le *Code de Dommage* d'une arme fait apparaître un Seuil de Paliere de 2 et que le tireur obtient 5 Succès Excédentaires, la blessure infligée augmentera de deux catégories.



Le Niveau de Puissance de l'arme intervient lorsque l'on détermine la capacité de la cible à résister aux dommages. Vous noterez que, parfois, le Niveau de Puissance est remplacé par l'indication d'un Attribut dans le Code de Dommage. Cela signifie simplement que, dans le cas de ces armes, le Niveau de Puissance est à remplacer par l'Indice de l'Attribut désigné du tireur. Si, par exemple, l'indication comporte une opération à effectuer sur la valeur de l'Indice (Force + 2) effectuez l'opération mais ignorez toutes les éventuelles fractions.

QUELQUES EXEMPLES DE CODES DE DOMMAGES

Arme	Code de Dommage
Pistolet léger	3M1
Fusil d'assaut	4M3
Arc	(Force)M2
Couteau lancé	(Force + 2)L1
Katana	(Force)M3

10.5.5 REDUCTION DES DOMMAGES

Test de Résistance

Il est temps maintenant pour la cible de sauver sa peau grâce à un Test de Résistance. Pour ce Test de Résistance, la cible va pouvoir utiliser son Attribut Constitution plus, éventuellement, les bonus de son armure dermale et, si elle le souhaite, puiser dans sa Réserve d'Esquive. Notez que les Archétypes qui sont dotés d'une armure dermale ont déjà vu leur Indice de Constitution modifié par les effets de cette protection directe.

Le Seuil de Réussite du Test de Résistance est égal au Niveau de Puissance de l'arme. La victime peut bénéficier d'un certain nombre de Succès automatiques qui lui sont offerts par son armure externe.

A chaque type d'armure externe sont affectées deux valeurs. La première concerne les dommages Balistiques; la seconde, les dommages d'Impact. La protection Balistique s'applique aux dégâts qu'occasionnent les armes à feu et les explosifs. La protection d'Impact s'applique aux armes à projectiles, aux armes lancées et aux armes de contact ainsi qu'aux armes à feu décochant des fléchettes. Lorsqu'un personnage porte plusieurs "couches" d'armures superposées, tenez compte de celle qui offre la plus haute protection mais les effets des armures superposées ne sont pas cumulatifs.

Réduction de la Catégorie de Blessure

Les Succès Excédentaires obtenus par la victime lors de son Test de Résistance réduisent la gravité des blessures, catégorie par catégorie, en faisant appel, là encore, au Palier du Code de Dommage de l'arme assaillante. Chaque fois que le nombre de Succès Excédentaires atteint le Palier, la blessure infligée est réduite d'une catégorie. Une Blessure Modérée devient alors une Blessure Légère, une Blessure Grave devient une blessure Modérée, etc. Tous les Succès Excédentaires dont le nombre n'est pas suffisant pour atteindre un Palier sont purement et simplement ignorés.

Si les Succès du Test de Résistance réduisent la catégorie de blessure en dessous de Légère, la victime n'endure aucun dommage. Elle a toutefois été touchée par le tir même s'il ne cause pas de blessure. Ce point est important pour certaines attaques qui ne nécessite que de toucher pour produire des effets.

Si les Succès enregistrés sur les dés puisés dans la Réserve d'Esquive de la cible portent le total des Succès du Test de Résistance à un nombre supérieur à celui du Test de Réussite de l'attaquant, on considère que la cible a évité le tir en totalité et qu'elle n'a pas été touchée. Il importe de pouvoir différencier les dés puisés

dans la Réserve (par couleur, par lancer différé, etc.) car eux seuls peuvent amener ce résultat.

Sally laissa échapper un cri. Quelque chose venait de la frapper douloureusement dans le dos. Son manteau effrangé s'ouvrit lorsqu'elle se retourna pour faire face à un flic corvo de la MCT, tout déçu qui se préparait pour un deuxième tir. Sally porte une Veste Pare-balles (5/3) sous son Manteau Renforcé (4/2). La protection Balistique (la première valeur) est celle qui s'applique aux munitions du fusil d'assaut que le corpopot utilise. Seule la meilleure des deux s'applique; celle de la veste, en l'occurrence (5). Sally ne sait pas que le flic est là, elle ne peut donc pas utiliser sa Réserve d'Esquive et a ainsi besoin d'une bonne protection. Le Code de Dommage de l'arme est 4M3. Le flic n'ayant obtenu que 2 Succès Excédentaires, la Catégorie de Blessure reste inchangée. Sally réalise son Jet de Constitution et obtient 3, 4, 4 et 6. Il n'est même pas nécessaire qu'elle relance le "6", le SR de 4 est déjà dépassé. Elle a donc obtenu 3 Succès auxquels s'ajoutent les 5 que la valeur protectrice de sa veste lui offrent automatiquement. Un total de 8 Succès est suffisant pour éviter toute Blessure car les trois premiers font passer la Catégorie Modérée à Légère et trois autres suffisent pour l'annuler complètement.

10.5.6 APPLICATION DES DOMMAGES

Si la Catégorie de la Blessure n'est pas réduite à néant, elle prend immédiatement effet sur la victime. Cela se traduit par le remplissage de Blocs sur le Moniteur de Condition de la Feuille de Personnage de la victime. Cette dernière doit remplir un nombre de Blocs correspondant à la Catégorie de sa blessure comme l'indique la Table suivante:

TABLE DES DOMMAGES PAR BLESSURES

Catégorie	Blocs à remplir
Blessure Légère	1
Blessure Modérée	3
Blessure Grave	6
Blessure Fatale	tous

10.5.7 MONITEURS DE CONDITION

Les Moniteurs de Condition qui figurent sur la Feuille de Personnage sont destinés à enregistrer l'état physique et mental du personnage. Les dommages qu'il endure (ils sont qualifiés de la même manière qu'ils soient Physiques ou Mentaux) réduisent son efficacité. Chaque stade de la Condition du personnage se traduit par des modificateurs applicables aux Tests et à ses jets d'Initiative. Ces modificateurs sont cumulatifs; ainsi, par exemple, un personnage Légèrement Blessé (+1 au Seuil de Réussite) et Légèrement Fatigué (+1, également) subit désormais une pénalité de +2 à tous les Seuils de Réussite de ses Tests et de -2 à son Initiative.

MODIFICATEURS DE CONDITION PHYSIQUE ET MENTALE

Dommages	Seuil de Réussite	Jets d'Initiative
Néant	—	—
Légers	+1	-1
Modérés	+2	-2
Graves	+3	-3

Chaque fois que le personnage subit des dommages, remplissez un nombre de blocs correspondant à la gravité des dommages en commençant par le bas du Moniteur de Condition. Lorsque l'une ou l'autre des colonnes du Moniteur est pleine, le personnage est Inconscient.

Si le Moniteur de Condition Mentale du personnage est rempli et qu'il subit encore des Dommages Mentaux, ceux-ci sont à reporter sur le Moniteur de Condition Physique.

Si le personnage est Inconscient et que son Moniteur de Condition Physique est plein, il risque de mourir s'il ne bénéficie pas de soins rapides. Des soins médicaux d'urgence prodigués par un personnage compétent en Biotech, ou l'application des consignes d'un Médikit, peuvent permettre au blessé de tromper la mort. Ce traitement d'urgence prend une minute de travail ininterrompu. Il requiert un Test de Réussite de Soins dont le Seuil de Réussite est égal au nombre de minutes pendant lequel le blessé est resté dans cet état critique.

Pour survivre, le blessé doit obtenir au moins un Succès dans un Test de Réussite basé sur sa Constitution. Le Seuil de Réussite de ce Test est lui aussi égal au nombre de minutes d'hémorragie ou d'agonie qui ont précédé les soins.

10.5.8 COUVERTURE ET OBSTACLES

Lorsqu'il tire sur une cible à couvert, l'attaquant, normalement, vise une partie exposée de son adversaire. Si l'attaquant veut tirer à travers l'abri derrière lequel sa cible se protège, son Seuil de Réussite est augmenté de 8 points (la pénalité de Tir au jugé). La nature du matériau peut aussi altérer les dommages infligés. Il existe trois types de matériaux considérés comme des abris: Tendre, Dur et Impénétrable.

Matériaux Tendres: Il n'affectent que la vision et rendent de ce fait la cible plus difficile à atteindre mais ne lui offrent aucune protection matérielle. Ce sont les broussailles, les murs de papier, les vitres, etc.

Matériaux Durs: Ils dissimulent la cible aux yeux de son agresseur mais lui offrent, en plus, une certaine protection matérielle. Le bois, le métal fin, le verre armé, le plastique sont des exemples de protections dures. Chaque matériau a une valeur protectrice qui se traduit par un nombre équivalent de Succès automatiques lorsque la cible effectue son Test de Résistance. Cela fonctionne donc exactement comme une armure externe. Les valeurs protectrices de certains matériaux durs figurent dans la table ci-dessous.

Matériaux Impénétrables: Ils ne laissent pas passer les tirs d'armes légères ou à projectiles. Seules les armes lourdes peuvent en venir à bout. A titre d'exemples on peut citer: les blindages de véhicules, les piliers en béton, les poutrelles d'acier, les murs de briques, etc.

VALEURS PROTECTRICES DES MATERIAUX DURS

Matériel	Fin	Normal	Epais	Renforcé
Bois	0	1	2	4
Verre Armé	1	2	4	8
Contreplaqué	1	3	6	12
Plastique de construction	2	4	8	16
Plastic "Impact"	2	5	10	20
Feuilles d'acier	3	6	12	24
Matériaux composites "balistiques"	3	7	14	28
Béton	4	8	16	32

10.5.9 ARMES AUTOMATIQUES

Certaines armes peuvent tirer en mode automatique; la rafale est continue tant que l'on ne relâche pas la détente ou qu'il reste des munitions dans le chargeur.

Lorsqu'un personnage choisit d'attaquer en mode automatique, il peut tirer un nombre maximum de projectiles égal à son Indice de Compétence en Armes à feu (ou toute Concentration ou Spécialisation applicables) +1. Une arme ne peut tirer en mode automatique plus de sept coups... ou pas plus que le nombre de munitions qu'il lui reste dans le chargeur.

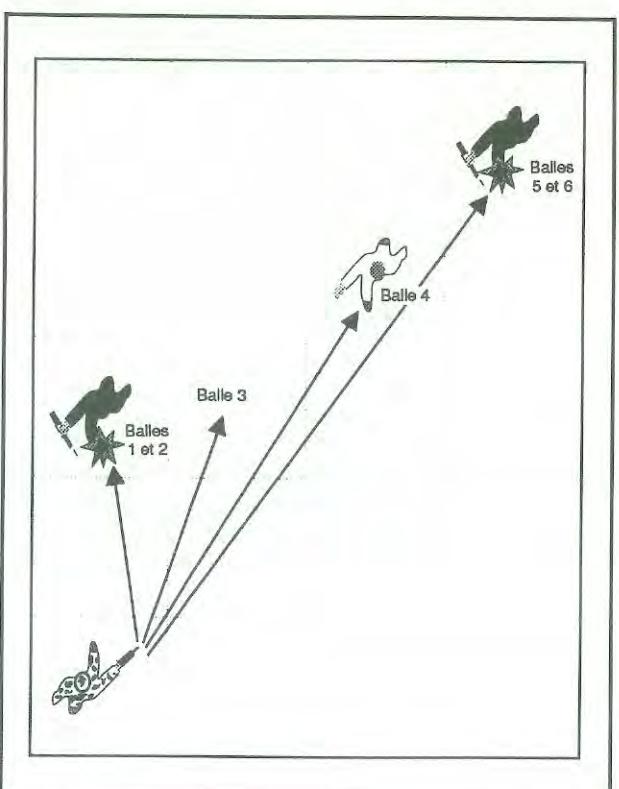
Traitez chaque projectile de la rafale comme une attaque séparée en effectuant un Test de Réussite en Armes à feu avec un modificateur de Recul (équivalent au nombre total de projectiles) appliquée au Seuil de Réussite de chacun. Ainsi, par exemple, un tireur avec un Indice 6 en Armes à feu pourrait tirer des rafales de 7 coups et chacun de ses Seuils de Réussite subirait un modificateur de +7.

En rafale automatique, le Code de Dommage de l'arme s'applique avec un Niveau de Puissance augmenté de 1 point.



Tir de Balayage

Un personnage qui utilise le mode automatique peut tirer sur plusieurs cibles distantes l'une de l'autre en une attaque que l'on nomme "tir de balayage". Chaque mètre de distance entre les cibles nécessite un projectile de la rafale. Si le tireur est Interfacé, il peut éviter de tirer sur un allié se trouvant dans l'alignement des cibles.



Ghost se retourna vers les deux badges qui se ruaient à travers la porte. Le logo de la Mitsuhamura brillait sur leurs vestes et les canons de leurs armes en faisaient autant. Les deux arrivants, un Troll et un Elfe, contournèrent Sally qui était plongée dans sa transe. Ghost se demanda si la MCT suivait un programme d'insertion des métahumains mais décida qu'il allait de ce pas créer un trou dans l'échelle des effectifs corporatistes. Il balaya l'entrée avec son Ingram, saluant l'arrivée des corps d'une rafale de tir automatique.

Il y a deux mètres entre les corps et Sally se trouve juste entre eux. Ghost répartit son tir à travers la pièce. Le joueur qui anime Ghost décide de ne tirer que 6 balles au lieu des 8 auxquelles Ghost pouvait prétendre grâce à son Indice de compétence de 7. Les deux premières sont pour l'Elfe, les deux autres servent à parcourir la distance jusqu'au Troll (grâce à son Interface, Ghost peut aisément éviter de toucher Sally) et les deux dernières visent le Troll. En dehors de tout autre modificateur applicable, chaque balle subit un modificateur de +6 au SR en raison du recul.

TABLE DE DOMMAGES DES GRENADES

Type	Code	Réduction du Niv. de Puiss.
Offensive	6M3	-1 par 2 mètres
Défensive	6M3	-1 par mètre
Percutante	4M3 Etour.	-1 par mètre

La victime d'une explosion de grenade effectue un Test de Résistance basé sur sa Constitution.

10.6 COMBAT AU CONTACT

Le Combat au Contact, qu'il se déroule avec ou sans arme, se présente quelque peu différemment du Combat à Distance. Lorsqu'un personnage déclare son intention de porter une attaque au contact, le défenseur peut choisir de contre-attaquer ou d'éviter l'attaque. Le système utilisé pour résoudre la phase de combat dépend de cette décision.

Eviter l'Attaque (Test Résistible)

Si le défenseur choisit d'éviter l'attaque, l'attaquant effectue un Test de Réussite de sa Compétence en Combat Armé ou à Mains nues. Son Seuil de Réussite est de 4. Si l'attaque réussit, le défenseur réalise son Test de Résistance (basé sur sa Constitution) exactement comme dans le cas du combat à distance en tenant compte, le cas échéant, de la valeur de Protection d'Impact de son armure et en faisant appel, s'il le souhaite, à sa Réserve Défensive (qui lui sera fournie, selon qu'il dispose d'une arme prête ou pas, par sa Compétence en Combat Armé ou à Mains nues).

Contre-Attaque (Test d'Opposition)

Si le défenseur décide de contre-attaquer, les deux adversaires devront avoir recours à un Test d'Opposition faisant appel à leurs Compétences en Combat Armé ou à Mains nues (celle qui est appropriée à la situation). Pour l'un et l'autre, le Seuil de Réussite est encore de 4.

Le vainqueur de ce Test inflige des dommages à son adversaire en fonction de son Code de Dommage (celui de son arme ou celui d'une attaque à mains nues) et d'un nombre de Succès égal à la différence des nombres obtenus lors du Test d'Opposition. La réduction des dommages ne pourra être due, dans ce cas, qu'aux protections que porte la victime.

Multiples Adversaires

Dans le cas, très plausible, où plus de deux personnages sont impliqués, le MJ devra gérer le combat de la manière suivante:

Le premier attaquant frappe en Combat Armé ou à Mains nues (méthode appropriée à la situation). Le défenseur se sert de sa Réserve Défensive selon la méthode de combat utilisée. La distinction vient du fait que les dés utilisés de la Réserve Défensive ne peuvent servir qu'une seule fois. Si un autre personnage attaque le défenseur avant que ce dernier n'ait pu renouveler (à sa prochaine Action) sa Réserve Défensive, le défenseur ne pourra utiliser que les dés de sa Réserve Défensive non utilisés contre le premier attaquant.

Quiconque obtient plus de succès occasionne des dommages à son opposant; les dommages peuvent être réduits en effectuant un Test Résistible basé sur la Constitution et ceci sans pouvoir utiliser la Réserve d'Espace.

TABLE DES DISTANCES DE LANCER DES GRENADES (en mètres)

Type	Seuils de Réussite				
	4	5	7	9	
Crit. Moyen.	Moyen.	Lgue.	Allongée	Dispersion	
Aérodynamique	0-10	11-20	21-60	61-100	3D6
Lance-grenades	5-50	51-100	101-150	151-300	4D6
Non-aérodynamique	0-10	11-15	16-40	41-60	2D6

Lorsque le point d'impact est défini, l'explosion de la grenade affecte tout ce qui se trouve dans son aire d'effet. Les dommages provoqués par la grenade sont déterminés par son Code de Dommage mais la distance entre la victime et le point d'impact réduit le Niveau de Puissance comme l'indique la table suivante.

**Dommage des Attaques à Mains Nues**

Le Code de Dommage d'une attaque à Mains nues est (Force)M1 Etour. (Etour. abréviation de "Etourdissant" — voir plus loin Maîtriser l'adversaire sans blessure)

Modificateurs

Les modificateurs de Déplacement et de Visibilité sont les mêmes que ceux du Combat à Distance. Les seuls modificateurs spéciaux qui s'appliquent au Combat au Contact sont ceux qui interviennent en raison d'une position avantageuse ou d'une meilleure allonge. L'une et l'autre se traduisent par -1 au Seuil de Réussite de l'attaque.

La valeur de l'Allonge correspond à un modificateur au Seuil de Réussite lors des combats au contact. Les Allonges des armes et des armes naturelles (par exemple, de longs bras) sont comparées et la différence sert de modificateur. Par exemple, un Troll (Allonge +1) affronte un Ork (Allonge +0). L'attaquant (le Troll) recevra un modificateur de -1 à ses Seuils de Réussite car son Allonge est supérieure de 1 à celle de l'Ork; quant à l'Ork, il subira un malus de +1 à ses Seuils de Réussite car son Allonge est inférieure de 1 à celle du Troll. L'Allonge des Métahumains et des Métacréatures est représentée par le signe "+" ou "-" (+2, -1, etc.) et une valeur alors que celle des armes n'est représentée que par une valeur (2, 1, etc.).

La meilleure allonge peut provenir de la longueur de l'arme utilisée (voir Equipment) ou tout naturellement de celle des membres de l'attaquant (voir Les Métacréatures). Les positions avantageuses peuvent être conférées par n'importe quel avantage de position tactique: combattre en selle un adversaire à pied, frapper une cible en contrebas, frapper une victime escaladant une échelle, etc. Le cumul d'avantages de position de ce type peut entraîner des modificateurs plus importants.

Ghost évita le coup de poing du gars qui était à sa gauche et échangea des coups avec l'autre. La situation resta inchangée mais, dès que Ghost trouva une ouverture, il frappa le premier de ses Lames digitales. Le gars s'effondra. Ghost, souriant, n'avait plus qu'un seul adversaire et celui-ci s'empressa de déguerpir.

Ghost est dans sa seconde Action. Il attend que l'un des adversaires frappe et se fie à sa Réserve Défensive pour éviter le coup s'il venait à être touché. Il contre-attaque sur l'autre. Le Samouraï n'a pas d'arme en main aussi sa Réserve Défensive lui est fournie par sa Compétence au Combat à mains nues.

Le premier touche mais le Test de Résistance de Ghost lui permet de réduire les dommages à néant. Le second adversaire attaque et Ghost porte une contre-attaque. Les deux adversaires effectuent un Test d'Opposition mais obtiennent le même nombre de Succès. Aucun d'entre eux n'endure donc de dommages. A l'occasion de son Action suivante, Ghost attaque l'adversaire à sa gauche. Il emploie sa Compétence pour porter l'attaque et l'adversaire contre-attaque avec les dés de sa Réserve de Défensive. Ghost obtient quatre Succès Excédentaires ce qui pousse la Catégorie de Blessure de ses lames de Légère à Grave. Le badge rate son test de Résistance et, comme son Moniteur de Condition a déjà quatre cases remplies, il s'effondre, inconscient.

Attaque Divisée

Il est possible de répartir une attaque sur plusieurs cibles à la fois en divisant le nombre de dés disponibles pour cette attaque. Chacune de ses attaques réduites doit être résolue séparément et dans l'ordre souhaité par l'attaquant, ce qui lui permet d'annuler des attaques ultérieures s'il estime avoir assez affaibli son opposition lors de la première attaque.

10.7 MAITRISER L'ADVERSAIRE SANS BLESSURE

Dans Shadowrun, il existe deux formes d'attaques destinées à maîtriser un adversaire plutôt que de le tuer. La première consiste à utiliser les règles de combat normal en employant des armes ou des attaques Etourdissantes; la seconde est la Lutte (pour saisir).

Certaines armes sont qualifiées d'Etourdissantes (mention Etour. suivant leur Code de Dommage); d'autres peuvent être chargées avec des munitions Etourdissantes et d'autres encore peuvent être utilisées de façon à Etourdir ou assommer (c'est le cas des épées, par exemple, lorsque l'on frappe avec le plat de la lame). Le combat avec des armes Etourdissantes se déroule tout à fait normalement jusqu'au stade du calcul des dommages.

Les dommages Etourdissants sont appliqués sur le Moniteur de Condition Mentale de la victime; c'est ainsi que l'on reflète les contusions et hématomes qu'elle endure afin de simuler des effets qui se portent plus sur sa volonté de combattre que sur sa condition physique à long terme.

Il est plus délicat de tenter d'Etourdir avec des armes normalement faites pour blesser ou tuer. Pour ce type de tentatives, appliquez un modificateur de +2 au Seuil de Réussite.

véhicule. Plus l'Indice de Manœuvrabilité est de valeur élevée, plus il lui est difficile de contrôler l'engin.

Vitesse: les valeurs indiquées représentent les vitesses de Croisière et de Pointe du véhicule en mètres par Tour de combat. Certains véhicules, les avions à ailes fixes par exemple, ont également une vitesse minimale. Pour les déplacements à l'échelle du Tour de Combat en Véhicule, multipliez la valeur fournie par 20.

Résistance: cette caractéristique mesure la solidité du véhicule; elle sert aussi de valeur de Protection personnelle pour quiconque essuie un tir lors qu'il se trouve à l'abri de l'engin.

Blindage: mesure la protection du véhicule. Le blindage d'un véhicule est capable d'arrêter tous les projectiles à l'exception de ceux des armements lourds.

Signature: il s'agit là des signatures électroniques et thermiques que le véhicule laisse apparaître. Cette valeur est le Seuil de Réussite qui sera appliquée à tous les senseurs tentant de repérer le véhicule. Plus elle est élevée, plus le véhicule est difficile à repérer.

Pilotage: cette caractéristique représente les possibilités du dispositif de pilotage automatique (autopilote) dont est doté le véhicule; sa capacité à contrôler l'engin et à percevoir les obstacles qui peuvent le menacer. Les différents systèmes internes peuvent avoir des caractéristiques propres, les canons ou les senseurs par exemple. Si le véhicule n'a pas de pilotage automatique ou si un passager tente d'en prendre le contrôle direct, il suffira de substituer l'Indice de Compétence du personnage aux commandes à cette caractéristique inhérente aux systèmes du véhicule. Un pilote commandera les manœuvres et un tireur s'occupera de l'armement.

10.9.2 PERSONNAGES A BORD D'UN VEHICULE

A bord d'un véhicule, un personnage occupe l'un des quatres postes suivants: Pilote, Tireur, Technicien ou Passager et peut agir dans le cadre des règles suivantes.

Le Pilote commande les mouvements du véhicule. Chaque point de son Indice de Rapidité lui permet de commander une fonction mineure par Action dans le Tour de combat, sauf s'il est Interfacé avec le véhicule et à ce cas il est en mesure de commander toutes les fonctions mineures de l'engin en une seule Action. Par fonctions mineures, on entend: altérer la vitesse du véhicule, prendre un virage, éviter un obstacle, activer une arme fixe du véhicule, engager ou désengager un système automatique.

Même s'il est Interfacé avec le véhicule, un pilote ne pourra jamais appliquer sa propre Compétence qu'à un seul système d'armement à la fois; les autres armes activées dans le même temps devront être commandées par leurs systèmes automatiques et dépendront donc des caractéristiques de l'Autopilote.

Le Tireur commande les armes du véhicule. Son activité est régie par les règles normales de combat. Un armement installé dans une tourelle (qui n'est pas considérée comme une arme fixe) ne peut être activé que si un tireur le commande.

Le Technicien s'occupe des différents sous-systèmes, tout particulièrement des systèmes de communications et de guerre électronique. Si ses sous-systèmes ne sont pas commandés par un Technicien, ils opèrent sous les commandes de l'Autopilote.

Les Passagers, en principe, se contentent de bénéficier du moyen de transport. Si le véhicule est équipé

10.8 COMBAT DES METACREATURES

Les Métacréatures combattent de façon pratiquement identique à celle qu'utilisent les personnages. En dehors de ses éventuels pouvoirs spéciaux, une Métacréature utilise son Indice de Réaction en guise de Compétence de Combat à Mains nues. Chaque Métacréature a un Code de Dommage qui fonctionne comme celui d'une arme. Celles qui sont intelligentes (celles dont les attaques sont qualifiées de humanoïdes) emploient les règles de combat normales; elles utilisent des armes et disposent de Compétences.

C'est aussi l'Attribut Réaction qui régit leur Réserve d'Esquive. Les Métacréatures peuvent esquiver les armes de contact mais rarement les projectiles. Elles n'ont pas de Réserve Défensive et effectuent leurs Tests de Résistance pour amoindrir les dommages en fonction de leur Constitution.

10.9 VEHICULES ET COMBAT

Shadowrun n'est pas un jeu qui priviliege le combat de véhicules mais les personnages peuvent parfois être amenés à engager des combats qui impliquent des véhicules. Si un seul véhicule est concerné, les règles standard de combat peuvent être appliquées. Le pilote du véhicule peut ajuster ses déplacements et utiliser les particularités du véhicule dans ses Actions. Si l'affrontement concerne plusieurs véhicules, il est nécessaire de suivre une Séquence spéciale de résolution des Actions que l'on nomme Tour de Combat en Véhicule.

10.9.1 CARACTERISTIQUES DES VEHICULES

Les véhicules sont dotés de caractéristiques, de la même façon que les personnages sont dotés d'Attributs. Souvenez-vous toutefois que les caractéristiques affectées aux véhicules ne sont pas directement comparables aux Indices d'Attributs dont disposent les personnages.

Manœuvrabilité: comme son nom l'indique, il s'agit de la facilité avec laquelle le pilote peut manœuvrer son



d'orifices de tir ou dispose de toute autre ouverture, les passagers peuvent se servir de leurs armes personnelles mais cela a pour effet de les rendre vulnérables à des tirs en retour. De plus, leurs tirs sont sujets à des modificateurs dus au mouvement du véhicule.

Un véhicule fournit une certaine protection aux personnages à l'intérieur. Un véhicule blindé protège ses occupants contre toutes les armes à feu légères ainsi que les armes à projectiles. Cependant, même sans blindage, la carrosserie du véhicule offre tout de même une certaine protection (couverture) contre les attaques.

Les Armes lourdes qui apparaissent souvent lors des combats entre véhicules possèdent deux Codes de Dommages: le plus faible des deux s'applique aux véhicules et l'autre (Niveau de Puissance et Seuil de Palier doublés, Catégorie de Blessure incrémentée d'un point) s'applique aux malchanceux personnages qui pourraient être touchés par de tels projectiles.

10.9.3 MOUVEMENT

Le combat et la poursuite impliquant des véhicules font appel à une Séquence spéciale du Tour d'Action qui se distingue de la séquence normale d'Action par la présence d'une Phase de mouvement. Ce Tour d'Action en Véhicule dure une minute pendant lesquels les pilotes enchaînent des manœuvres rapides et poussent leurs machines au maximum. Les virages serrés, les manœuvres compliquées, les changements de vitesse violents, tout cela fait partie de l'arsenal de techniques que les pilotes peuvent employer pour obtenir un avantage tactique.

Phase de Mouvement

Pour résoudre un Tour de Combat en Véhicule, il importe tout d'abord de déterminer les positions respectives des véhicules en présence. La règle suivante ne s'applique que si les véhicules concernés évoluent à des vitesses comparables. Si l'un d'entre eux dispose d'un avantage significatif en ce qui concerne la vitesse, il suffit que le joueur qui le contrôle décide tout simplement de la façon dont il positionne sa machine pour la phase de combat.

Déterminez tout d'abord l'Initiative de mouvement des camps en présence. Pour cela, les pilotes effectuent un Test d'Opposition faisant appel à leurs Compétences de Pilotage appropriées ou à l'Indice de Pilotage (Automatique) du véhicule. Le Seuil de Réussite de ce Test est, pour chacun, égal à l'Indice de Manœuvrabilité de son véhicule.

Le vainqueur de ce Test agit en premier et peut décider de maintenir, réduire ou augmenter la distance entre les deux véhicules. Dans le cas de modifications de distances entre les véhicules, le changement de distance (en mètres) ne peut dépasser la différence entre les vitesses respectives des véhicules.

Quand les positions respectives des véhicules sont déterminées, on passe à la Séquence du Tour de Combat normal. La prochaine phase de mouvement aura lieu après qu'un certain nombre de Tours de combat se soient déroulés. Ce nombre de Tours dépend du terrain sur lequel le combat se déroule (voir la Table de Mouvement ci-dessous) et il peut être modifié comme suit:

Le pilote qui a obtenu la victoire lors du Test d'Opposition précédent peut utiliser tout ou partie de ses Succès Excédentaires pour réduire ou augmenter le nombre de Tours de combat qui interviendront avant la

prochaine phase de mouvement. De plus, ce même pilote fera bénéficier à son véhicule des meilleurs modificateurs de position lors du combat.

TABLE DE MOUVEMENT DES VEHICULES

Terrains	Tours de Combat	Vitesse Maximale
Dégagé	8	Pointe
Normal	6	(Pointe x 2) + Ind. Man.
Espace Limité	4	Croisière + Ind. Man.
Espace Restreint	2	(Croisière + Ind. Man.)+2

Ind. Man. = Indice de Manœuvrabilité

Terrains

Un Terrain Dégagé est une zone plate dépourvue de bâtiments, arbres ou autres obstacles significatifs. Pour les aéronefs, il s'agit d'un ciel sans nuage et, pour les bateaux, d'un plan d'eau calme.

Un Terrain Normal est du type de ceux que l'on rencontre le plus souvent sur route de campagne. Il est dégagé, pour l'essentiel, mais on peut y rencontrer quelques obstacles. Pour les aéronefs, il s'agit de nuages épars; pour les bateaux, c'est la situation typique d'une mer légèrement agitée.

Par Terrain à Espace Limité, on entend les faubourgs, les forêts clairsemées, les régions de collines, etc. On considère aussi que la pluie, le brouillard ou l'obscurité transforment un terrain Normal en un terrain à Espace Limité. Un ciel couvert ou pluvieux impose aux aéronefs des conditions équivalentes et il en va de même pour les bateaux par mer forte.

Un Terrain à Espace Restreint représente les conditions que l'on rencontre dans le labyrinthe urbain, dans une forêt dense, etc. Brume, éblouissement ou Lumière Faible changent un Terrain à Espace Limité en Terrain à Espace Restreint. Fumée, brouillard dense ou obscurité totale changent un Terrain Normal en Terrain à Espace Restreint. De forts coups de vents constituent un Terrain à Espace Restreint en l'air et sur l'eau.

10.9.4 TOURS DE COMBAT EN VEHICULE

Dans le cadre de la Séquence d'Action des Véhicules, les Tours de Combat en Véhicule se résolvent selon la règle normale des Tours de Combat. Il est toutefois essentiel que le pilote garde en permanence son contrôle sur le véhicule pour éviter les risques d'accident.

Modificateurs

Tous les modificateurs du combat normal sont applicables mais ce sont les modificateurs de la Table suivante qui s'appliquent aux déplacements.

TABLE DES MODIFICATEURS COMBAT / MANŒUVRES

Vitesse	Modificateur
1-20	+1
21-60	+2
61-200	+3
201-600	+4
601-2000	+5

Multiplicateurs Spéciaux

Les modificateurs sont altérés comme suit selon les conditions d'évolution et le type des véhicules:

Espace Limité	mod. x 2
Espace Restreint	mod. x 3
Véhicules aquatiques	mod. x 2
Véhicules aériens	mod. + 2 (minimum: +1)
Tous-terrains à roues	Type de Terrain amélioré d'une catégorie

Tous les armements montés sur véhicules disposeront au minimum d'un système de stabilisation gyroscopique de Niveau 1. Il est possible d'y installer des gyro-stabilisateurs plus performants.

Tamponnements

Deux véhicules qui se sont rapprochés jusqu'à la distance zéro peuvent se tamponner pendant le Tour de combat. Une telle tentative occupe l'Action du pilote. Pour résoudre ce type d'action, les pilotes effectuent un Test d'Opposition basé sur l'Indice de Résistance des Véhicules. Le Seuil de Réussite est, pour chaque Pilote, égal à l'Indice de Résistance de son véhicule augmenté de l'Indice de Blindage du véhicule adverse. Le plus rapide des deux bénéficie d'un modificateur de -1 au Seuil de Réussite. Le perdant du Test d'Opposition doit effectuer un Jet d'Accident.

Jets d'Accident

Un Jet d'Accident est requis au début de chaque Séquence d'Action de Véhicule pour toutes les machines qui se déplacent à une allure supérieure à la Vitesse Maximale autorisée en fonction du terrain et/ou des conditions (voir Table de Mouvement des Véhicules). Le Jet d'Accident est aussi imposé durant le Tour de combat lorsqu'un véhicule a subi des Dommages Graves, quand son pilote n'exerce plus le contrôle de l'engin, lorsque le pilote perd son Test d'Opposition lors d'un Tamponnement ou lorsqu'il percute un obstacle.

Un Jet d'Accident est en fait un Test de Résistance effectué par le Pilote en faisant appel à sa Compétence appropriée. Son Seuil de Réussite est égal à l'Indice de Manœuvrabilité du véhicule auquel sont appliqués tous les modificateurs de conditions, de vitesse et de terrains qui se justifient.

En cas d'échec de ce Test de Résistance, le véhicule est accidenté. La catégorie de dommage qu'il subit est F (Fatal) et le Seuil de Palier est égal à la moitié du Seuil de Réussite du Test d'Accident.

Le Code de Dommage de cette "agression" pourrait se présenter sous la forme:

(SR du Jet d'Accident) F (SR du Jet d'Accident+2)

En cas d'accident, chaque occupant du véhicule doit réaliser un Test Résistible dont l'attaque réussie a le Code de Dommage suivant:

(SR du Jet d'Accident+2) F2

Les personnages ne peuvent pas faire appel à leur Réserve d'Esquive mais, lors du calcul des dommages, l'Indice de Résistance du véhicule compte comme autant de Succès automatiques.

10.9.5 DOMMAGES AUX VEHICULES

Chaque véhicule dispose d'un Moniteur de Condition destiné à enregistrer les dommages qu'il subit et à afficher son état.

Lorsqu'un véhicule est détruit, tous ses occupants subissent des dommages de la même façon que s'il y a avait eu Accident.

11.0 LA MAGIE

"La Magie, ce ne sont plus les smokings, les lapins blancs et les fleurs en plastiques. Maintenant, c'est un vrai Pouvoir."

— Arthur Garrett, Directeur d'Etudes, Département des Etudes Occultes, University California Los Angeles.

Il existe deux traditions magiques dans Shadowrun. Vous devez choisir l'une ou l'autre en sachant que ce choix est celui de toute une vie. Pas question d'en changer par la suite.

Si vous optez pour la Tradition Shamanique, vous deviendrez un Shaman. Les Shamans tirent leur magie du monde de la Nature et du pouvoir de leurs émotions. Ils se lient à la nature par l'intermédiaire d'une statue d'animal, ce que l'on nomme un totem.

Si c'est la Tradition Hermétique qui vous séduit, vous serez un Mage. Le Mage considère l'univers comme un amalgame d'énergies abstraites qu'il peut contrôler grâce à des symboles complexes et des formules chargées de pouvoir. La Magie Hermétique est d'une approche plus intellectuelle. Les Mages ont besoin d'avoir accès à d'importantes bibliothèques et à divers équipements.

La tradition que vous allez choisir affectera la facilité avec laquelle votre personnage pourra apprendre et utiliser des sorts, ou le type d'esprits qu'il pourra invoquer. Ce choix va aussi introduire certains impératifs dans sa manière d'agir. Enfin, il va influencer toutes ses conceptions de la vie, ses relations avec les autres personnages et ses motivations dans l'étude de la magie.

11.1 LA TRADITION SHAMANIQUE

La magie d'un Shaman lui vient des pierres, des plantes, des coquillages et des animaux que son peuple connaît. Dans le passé, certains érudits "civilisés" avaient tendance à dénigrer le Shamanisme, le qualifiant d'adoration "primitive" de la nature. Quand vint l'Eveil, ces "primitifs" surent parfaitement comment utiliser leur nouveau pouvoir pour punir les gouvernements et les corporations qui oppriment leur peuple depuis si longtemps. Le Shamanisme s'est aussi développé parmi certains habitants des villes, vers la fin du 20ème siècle, quand l'occultisme connaît un grand engouement. Quand la Magie renaquit, ces "Shamans urbains" s'aperçurent que les anciennes techniques étaient tout aussi efficaces dans les villes.

Pour un Shaman, l'univers est vivant. Les animaux, les plantes, les pierres, la Mère Terre, elle-même, tous sont des alliés potentiels qui peuvent être contactés par la magie. Avant l'Eveil, un Shaman ne pouvait établir ce contact qu'en utilisant des hallucinogènes, après des heures de chants et de danses au rythme hypnotique des tambours ou même en s'infligeant des tortures. Maintenant, il emploie encore le chant et la danse, mais quelques mots, quelques gestes suffisent à mettre la magie en œuvre.

11.1.1 LE CHOIX D'UN TOTEM

Lorsque vous créez un Shaman, ou choisissez un Archétype Shaman, vous devez aussi lui choisir un totem. Un totem vous aidera dans certains domaines de la magie, mais des règles et des désavantages possibles sont associés à chaque totem.

Un Shaman obtient des dés supplémentaires ajoutés à sa Réserve Magique lorsque son totem l'assiste dans le lancement de certains sorts mais, pour d'autres sorts, la spécificité de son totem lui fait perdre des dés de sa Réserve Magique. Ces bonus et pénalités sont appelés *Modificateurs Totémiques*.

Des Modificateurs Totémiques s'appliquent aussi à l'Evocation et à la Conjuration de certains Esprits de la Nature.

Lorsque vous créez un Shaman, il vous faut choisir parmi les totems sauvages ou urbains. Les totems sauvages sont des animaux qui vivent dans la nature : Aigle, Loup, Ours, etc. Les totems urbains sont des animaux qui peuvent s'intégrer dans l'écologie des villes : Rat, Chien, Raton laveur et autres.

Il existe des centaines de totems animaliers possibles, la place manque ici pour les mentionner tous. Nous n'en suggérons donc que quelques-uns mais si vous voulez jouer un Shaman appartenant à un autre totem, il vous suffit de mettre au point ses caractéristiques, avantages et désavantages en accord avec votre Maître de Jeu.

Vous noterez qu'aucun insecte ne figure dans les listes. C'est simplement parce que les totems insectes sont rares dans la tradition Shamanique. Lorsqu'ils apparaissent, c'est souvent associés à des influences dangereuses ou malfaisantes. Il vaut donc mieux les laisser de côté.

TOTEMS

Sauvages	Urbains
Aigle	Coyote
Corbeau	Chien
Coyote	Raton laveur
Loup	Rat
Ours	Serpent
Raton laveur	
Serpent	

Choisissez de préférence un totem dont vous serez en mesure d'intégrer les caractéristiques dans votre interprétation du personnage. Un Shaman Ours devrait se montrer pondéré, réfléchi et peut-être même laisser croire à une certaine lourdeur, lenteur jusqu'au moment

où il est nécessaire d'agir très vite. Un Shaman Rat pourrait paraître sale, apprécier les recoins sombres en gardant sans cesse un œil sur une voie de repli pour les cas d'urgence.

Il importe de comprendre qu'un totem ne représente pas seulement "UN" Loup, par exemple, ni même "LE" Loup. Le totem est "Loup", l'archétype de tous les loups du monde. Un totem n'est pas seulement un animal, c'est l'essence, l'esprit de cet animal.

AIGLE

Caractéristiques : Aigle est l'oiseau qui vole le plus haut dans le ciel et c'est donc lui qui s'approche le plus près des cieux. A l'aube, il fait face au soleil levant et il est le seigneur des pics les plus élevés. Aigle est fier, solitaire et voit tout ce qui se passe sur la Terre qu'il survole.

Environnement : Montagnes.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Détection; +2 dés pour l'évocation et la conjuration des Esprits des Vents.

Désavantages : Un Shaman Aigle ne saurait tolérer les actions mauvaises ou ignobles. C'est un farouche défenseur de la terre et de la pureté de la nature qui se méfie de la technologie et de ses outils. Les pollueurs et autres individus qui endommagent la terre pour le profit sont les ennemis d'Aigle et il est prêt à affronter tous les dangers pour les vaincre.

Toutes les Pertes de Pouvoir causées par les Implants de Cyberware sont doublées chez un Shaman Aigle en raison du grave impact psychologique que cela produit sur lui.

CHIEN

Caractéristiques : Chien est loyal envers ses amis et sa famille. Il est prêt à combattre furieusement pour défendre son foyer et ses possessions mais, généralement, il ne se montre pas agressif en dehors de son territoire. Chien aime les gens et les défend sans pitié contre les esprits dangereux ou la magie malfaisante. Quand un Shaman Chien a accordé sa loyauté ou son amour, il s'y tient même s'il s'avère que le bénéficiaire n'en est pas digne. Les Shamans Chien tenteront de protéger l'humanité contre les magiciens maléfiques à n'importe quel prix.

Environnement : Urbain.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Détection; +2 dés pour l'évocation et la conjuration des Esprits du Foyer et des Champs.

Désavantages : Chien est obstiné jusqu'à l'entêtement. Pour se résoudre à changer un plan ou une tactique mise au point, il faut qu'un Shaman Chien réussisse un Test de Volonté au SR 4. L'idée même de changer un plan le perturbe tant que le Test prend une Action à lui seul.

CORBEAU

Caractéristiques : Comme Coyote, Corbeau est un escroc, rusé, instable et tortueux dans sa manière d'agir. C'est aussi le métamorphoseur, celui qui est responsable de tous les changements. Il est une contradiction incarnée, tour à tour cupide et généreux.

Environnement : N'importe où, à ciel ouvert.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Manipulation; +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'Esprits des Vents.

Désavantages : Les Shamans Corbeau sont très maigres ou très gros mais, dans l'un et l'autre cas, ils



sont gloutons et toujours affamés au point qu'il leur est quasiment impossible de refuser une offre de nourriture. Corbeau déteste combattre, il préfère de très loin voir les autres se charger de cet aspect de l'activité vitale.

Les Shamans Corbeau subissent un Modificateur Totémique de -1 dé pour tous les sorts de Combat et, s'ils n'opèrent pas à ciel ouvert, leurs Seuils de Réussite sont augmentés de 1 point.

COYOTE

Caractéristiques : Coyote est le Grand Escroc, imprévisible et téméraire à un moment et couard l'instant d'après. Il peut être un véritable ami ou un sombre plaignant qui vous mène droit aux pires dangers. Coyote est aussi le Grand Illusionniste. Un Shaman Coyote est trop indépendant pour se sentir lié par autre chose que sa propre parole. Comme Grand-père Coyote dans les légendes, il est terriblement curieux. Il est souvent cupide et enclin à prendre des risques, juste pour le plaisir.

Environnement : N'importe où sur la terre ferme.

Avantages/Désavantages : Aucun. Un Shaman Coyote ne se laisserait entraîner par aucun de ces concepts. Il se place en marge des règles et régit lui-même sa vie.

LOUP

Caractéristiques : Loup est le chasseur et le guerrier. Il est frère de toute la meute et farouchement loyal envers sa compagne et ses louveteaux. Comme l'énonce le vieux proverbe : Loup gagne tous ses combats sauf un... celui au cours duquel il meurt.

Environnement : Forêts, prairies et montagnes.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Détection et de Combat; +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'Esprits des Forêts ou des Prairies (au choix du Shaman).

Désavantages : Un Shaman Loup est loyal envers ses amis et sa famille jusqu'à la mort. Rien ne pourrait le pousser à trahir ces liens. Il ne fait pas preuve de courtoisie. Lorsqu'un Shaman Loup étend sa protection à quelqu'un ou qu'il accepte une responsabilité du même ordre, les liens ainsi créés ne sauraient être trahis. Malgré tout, Loup peut subir des crises de frénésie comme Ours.

OURS

Caractéristiques : Ours est doté d'un corps puissant; il est lent à se mouvoir sauf quand il faut qu'il agisse vite. Il paraît pataud et inconscient de son environnement mais il est en harmonie avec le monde et ce qui l'entoure. Il est lent à s'exprimer mais puissant à la bataille. Ours est un puissant totem prodigue de soins dans toutes les cultures Shamaïques qui connaissent les ours, que ce soit en Amérique du Nord, en Europe Centrale et Septentrionale ou en Asie.

Ours est un prodige de soins. A moins d'avoir une bonne raison de le faire, aucun Shaman Ours ne refusera ses soins à quelqu'un qui en a besoin.

Environnement : Forêts.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Santé; +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'Esprits des Forêts.

Désavantages : Un Shaman Ours peut devenir frénétique lorsque lorsqu'il est blessé. Chaque fois que le Shaman est blessé, il doit effectuer un Test de Volonté au Seuil de Réussite 4. Il subira la Frénésie pendant 3 Tours, moins un Tour pour chaque Succès obtenu. S'il obtient 3 Succès ou plus, il n'aura pas à subir cet état. Un

Shaman frénétique attaqua la créature vivante la plus proche avec son arme la plus puissante (qu'elle soit magique ou physique). La crise cesse immédiatement s'il tue sa victime ou la met hors-combat ou si la durée de la crise expire.

RAT

Caractéristiques : Rat est un voleur furtif, trop égoïste pour partager quoi que ce soit, même avec ses compagnons. Il rechigne à combattre et serait plus enclin à la fuite qu'à la bagarre. Là où l'homme se rend, Rat l'accompagne. Qui d'autre serait assez généreux pour l'entretenir aussi bien?

Environnement : Urbain.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Détection et d'Illusion; +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'Esprits d'Homme.

Désavantages : Les Shamans Rat sont généralement sales et mal entretenus. Rat est aussi un couard mais, lorsqu'il doit combattre, il le fait pour tuer. Rat déteste agir à découvert. Le sort murmuré dans l'ombre (ou le pistolet à silencieux dans l'encoignure d'une porte) serait plus dans son style.

Les Shamans Rat subissent un Modificateur Totémique de -1 dé pour tous les sorts de Combat.

RATON LAVEUR

Caractéristiques : Raton laveur est un bandit rusé qui est capable de forcer l'ouverture de n'importe quel piège pour en subtiliser l'appât. Il pourrait aussi échapper à tous les dangers car ses pattes sont comme des mains expertes. Il combat lorsqu'il y est contraint mais préfère souvent la stratégie et la ruse.

Environnement : N'importe où sauf dans le désert.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Manipulation; +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'Esprits des Cités.

Désavantages : Le Shaman Raton laveur est un solitaire. Comme Coyote, sa curiosité le pousse à ignorer le danger dans le but d'obtenir des informations. Raton laveur peut être cupide (c'est un totem voleur) et ses Shamans aiment à dérober ce qu'il y a de mieux; les vols insignifiants ou ceux qui nécessitent de la violence sont en-dessous de leur dignité.

Les Shamans Raton laveur subissent un Modificateur Totémique de -1 dé pour tous les sorts de Combat.

SERPENT

Caractéristiques : Serpent est d'essence féminine. C'est une sage prodigieuse de soins qui demeure dans de nombreux endroits et qui connaît de nombreux secrets. Serpent est une bonne conseillère mais elle exige un prix pour ses conseils. Elle est douée d'une grande faculté d'adaptation et peut confondre les sens de ses ennemis.

Environnement : N'importe où sauf dans les montagnes.

Avantages : +2 dés pour tous les sorts de Soins, de Détection et d'Illusion.

En qualité de totem Sauvage : +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'un des Esprits de la Terre (au choix du Shaman).

En qualité de totem Urbain : +2 dés pour l'évocation et la conjuration d'un des Esprits d'Homme (au choix du Shaman).

Désavantages : Serpent ne combat jamais sauf pour se défendre ou pour chasser dans le but de se nourrir. Les Shamans Serpent subissent un Modificateur Totémique de -1 dé pour tous les sorts lancés en cours de Combat. Ils sont obsédés par la découverte des secrets et prennent des risques énormes pour le faire.

11.1.2 L'INTERPRETATION DU SHAMAN

Si vous choisissez d'interpréter un personnage de Shaman, il lui faudra toujours agir en accord avec les principes de son totem, sinon il risque de perdre ses liens avec ce totem et sa magie du même coup. Si vous n'êtes pas certain de vouloir que votre personnage respecte scrupuleusement un certain nombre d'impératifs, choisissez plutôt un Shaman Coyote. Ce totem, en effet, accorde un peu plus de liberté d'action à ses Shamans.

Les Shamans sont des humains et leur totem n'est pas une religion, quoique cela s'en rapproche assez. Il n'existe pas de commandements à respecter. Le totem est important car c'est lui qui transforme le Shaman en pratiquant de la Magie.

Les MJ devraient se montrer assez indulgents pour des bêtises occasionnelles mais, si le Shaman agit constamment en ignorant les principes de son totem, une punition pourrait intervenir. Dans un premier temps, elle pourrait se traduire par la perte des avantages conférés par le totem ainsi négligé. Pour un comportement trop persistant, la vengeance du totem pourrait prendre la forme d'une perte de 1 point à l'Attribut Magie du Shaman coupable.

Le Shaman pourrait restaurer ses pouvoirs perdus en recommençant à agir dans le respect de son totem. On pourrait même envisager qu'une aventure particulièrement adaptée au totem soit entreprise à titre de purification définitive.

11.1.3 LE MASQUE SHAMANIQUE

Avant l'Eveil, la plupart des Shamans portaient des masques lorsqu'ils se livraient à la magie. Ils étaient généralement sculptés sur le modèle de leur animal totem. Après l'Eveil, il devint rapidement évident que le port du masque était une pratique basée sur de vieux souvenirs du fonctionnement de la magie Shamaïque. En fait, lorsqu'un Shaman pratique sa magie, il assume des caractéristiques physiques de son animal totem. Plus la magie est puissante, plus les traits animaliers deviennent évidents. Il ne se produit pas de métamorphose complète mais certains effets peuvent être frappants.

Par exemple, quand un Shaman Aigle lance un sort mineur — un de ceux qui ne sont pas en rapport très étroit avec son totem Aigle — il est possible que ses traits se durcissent un peu ou que son chant ressemble au cri de l'oiseau. Lors de l'incantation d'un sort plus exigeant, ses doigts peuvent se recourber et prendre l'aspect des serres d'un aigle pendant que ses yeux deviennent ceux au regard perçant du chasseur ailé. Quand il en arrive à des sorts véritablement puissants, ses traits peuvent s'altérer pour laisser place à l'image d'une puissante tête d'aigle.

11.1.4 LA LOGE DE MEDECINE

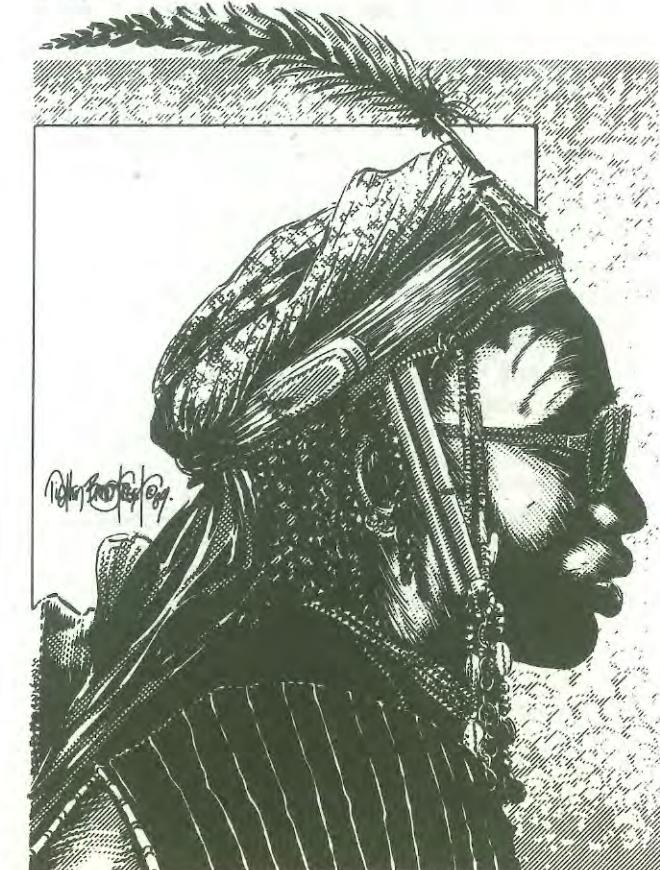
La Loge de Médecine est un endroit que le Shaman emplit de tout son équipement magique. Un Shaman doit en avoir une pour apprendre un nouveau sort. Il se crée ainsi un petit univers personnel au centre duquel il peut aborder sérieusement ses pratiques magiques et entrer en contact avec les esprits qui lui confèrent des pouvoirs.

La Loge d'un Shaman doit se situer dans un environnement acceptable pour le totem du pratiquant. Ainsi, par exemple, la Loge de Médecine d'un Shaman Ours pourrait se situer dans les bois; celle d'un Shaman Rat pouvant se trouver n'importe où en ville. Elle peut aussi être installée indifféremment à l'air libre ou dans une grotte, dans un campement à ciel ouvert ou n'importe où ailleurs pourvu que ses limites en soient bien définies. Une zone de trois mètres sur trois est le minimum que l'on puisse envisager mais il faudra augmenter cette taille si plusieurs Shamans sont censés y travailler de concert.

On attribue également un Indice à chaque Loge de Médecine. Il appartient au Shaman lui-même de chiffrer cette valeur en fonction de ses capacités, des finances et du temps qu'il veut ou peut y consacrer. Un impératif toutefois : l'Indice de la Loge ne peut être inférieur à la Puissance des sorts que l'on veut y apprendre.

La plupart des tribus ont des Loges permanentes: grand hogan, teepee, kiva, grotte ou pueblo. Mais nombreux sont les Shamans qui voyagent et ceux-là transportent leur Loge avec eux. Les matériaux employés sont divers : fourrures d'animaux, os, peaux peintes, sables colorés, minéraux, cristaux, etc. Tout cela est réutilisable et ne nécessite pas d'être remplacé après usage, sauf dans le cas où la Loge est détruite. Tous les marchands de talismans sont en mesure de fournir l'équipement magique qui doit être rassemblé dans une Loge de Médecine.

Il est toujours préférable d'installer une Loge permanente. Lorsque ce n'est pas possible, il faut transporter le matériel adapté dans un site adéquat et en installer une. Mais cela prend du temps. Il faut passer une journée à installer la Loge pour chaque point d'Indice que l'on veut lui conférer; il est essentiel, en effet, de charger la Loge d'énergies magiques afin d'assurer son lien avec la Terre.



11.2 LA TRADITION HERMETIQUE

Certains Mages apprécient la vie à la campagne, mais il faut bien reconnaître que la plupart de ces magiciens hermétistes sont de type urbain. Leur magie se base sur un ensemble de théories compliquées qui décrivent la façon dont l'Espace Astral se connecte à notre monde.

Avant l'Eveil, la magie hermétique avait déjà soulevé un grand intérêt. Des savants et des ingénieurs étudiaient déjà des disciplines qui font maintenant partie de la panoplie des Mages. Quand l'Eveil se produisit, beaucoup d'entre eux découvrirent que la magie fonctionnait désormais. Comme beaucoup de ces curieux travaillaient pour le compte des Corporations, celles-ci eurent très tôt accès à la Magie Hermétique. C'est pourquoi, de nos jours, on rencontre bon nombre de Mages dans le secteur Corporatiste alors que rares sont les Shamans qui sacrifient aux rites de la pointeuse.

Les Mages considèrent l'univers magique comme un complexe assemblage de forces abstraites. En s'ouvrant au flux de ces forces, il est possible de lancer des sorts, d'évoquer des esprits et de provoquer d'autres phénomènes magiques. Avant l'Eveil, le processus réclamait de longues et complexes cérémonies; désormais il suffit de quelques gestes et de quelques syllabes clés pour l'invocation. Les rituels élaborés, tout comme les équipements spéciaux, ne sont requis que pour des situations spéciales.

Le grand désir du Mage est d'obtenir "de première main" le secret de la réalité intrinsèque de l'univers. Il est susceptible de pratiquer la magie pour ses propres besoins, pour les nuyens que cela peut lui rapporter ou pour le pouvoir que cela lui confère; un Mage, quels que soient ses buts, est avant tout un étudiant que seule la pratique de son art empêche de passer toute sa vie dans l'étude.

11.2.1 LES BIBLIOTHEQUES HERMETIQUES

Les Mages consacrent une grande partie de leur temps à l'étude. Ils ont besoin d'un très grand nombre de références littéraires dans le cadre de plusieurs de leurs activités : pour apprendre de nouveaux sorts, pour élaborer des rituels magiques, pour évoquer des esprits, etc.

Chaque bibliothèque Hermétique est consacrée à une compétence spécifique. Cela signifie qu'un Mage aura besoin d'une bibliothèque spécialisée pour la Sorcellerie, d'une autre pour l'Evocation/Conjuration et d'une autre encore pour la Théorie Magique (ce que certains nomment la Magicologie). Concentration et spécialisation ne s'appliquent pas une bibliothèque.

En 2050, l'imprimerie est quasiment morte mais de nombreux Mages sont encore assez nostalgiques pour préférer le contact des livres sous forme matérielle. Les bibliothèques peuvent donc être constituées de livres et de listings papier. Bien qu'elles soient très encombrantes, elles ont l'avantage, sous cette forme, de pouvoir être transportées partout et de ne pas se trouver à la merci d'une prise électrique. Cela dit, elles peuvent aussi être stockées sur CD (compact disk) ou sur puces optiques — comme tous les autres stockages d'informations — mais, dans ce cas, il faut disposer d'un lecteur approprié pour y accéder. Il est possible aussi de créer des bibliothèques sous forme de bases de données informatiques, mais c'est une technique coûteuse et plusieurs Mages ne peuvent pas partager une telle bibliothèque. Enfin, une bibliothèque Hermétique peut être constituée par les trois types de stockage simultanément.

Il est possible que plusieurs Mages puissent utiliser une même bibliothèque. C'est le cas, par exemple, des Sections Thaumaturgiques des bibliothèques des grandes universités ou des départements Références des Corporations. Dans ce cas, l'accès est accordé à un certain nombre de Mages autorisés travaillant conjointement sur divers projets. Ces grandes bibliothèques de références peuvent avoir tous les *Indices de Bibliothèques* dont un Mage peut avoir besoin mais il est évident qu'il est essentiel que le Mage consultant soit légitimement accrédité pour y avoir accès; les propriétaires en restreignent l'utilisation à volonté.

A chaque bibliothèque est affecté un Indice de Bibliothèque qui dépend de son contenu.

Un Mage qui souhaite apprendre un nouveau sort a besoin d'une Bibliothèque de Sorcellerie. Il déterminera l'Indice de sa bibliothèque qui doit être d'une valeur supérieure ou égale à la Puissance du sort étudié.

Les valeurs des Indices de Bibliothèque ne sont pas cumulatifs. Ainsi, si vous fusionnez une bibliothèque d'Indice 3 avec un bibliothèque d'Indice 2, vous obtenez un Indice 3 et non l'Indice 5. Lorsque deux Mages décident de se partager l'usage d'une bibliothèque commune en fusionnant leurs bibliothèques, ou d'en copier des éléments, c'est la bibliothèque de plus faible Indice qui est élevée au niveau de l'autre. On traduirait de la même façon des "emprunts" dans une bibliothèque plus importante.

11.2.2 LE CERCLE HERMETIQUE

Parfois, les Mages ont besoin d'installer un *Cercle Hermétique*. Cela peut se faire en n'importe quel endroit adapté, une demeure particulière, en intérieur ou en extérieur, mais il importe que ce soit dans un endroit retiré afin que les opérations n'attirent pas d'indésirables.

Les Cercles Hermétiques doivent être préparés pour un sort, un enchantement, une évocation ou une conjuration spécifiques. Ainsi, par exemple, si un Mage veut utiliser la Sorcellerie Rituelle pour lancer une *Puanteur* sur quelqu'un, il lui faudra préparer un Cercle spécial pour ce sort et il ne sera pas question qu'il emploie le même Cercle pour lancer le Sort *Masque* le lendemain; il lui faudra bel et bien en tracer un autre. Il en va de même pour les esprits. Un Cercle utilisé pour Conjurer un Elémental de Feu ne peut pas servir à Evoquer un Elémental d'Eau.

Quand un Cercle a été tracé, il est possible de le réutiliser plus tard pour une opération strictement identique. Vous pourrez tracer un Cercle pour Evoquer un Elémental de Feu, le laisser en place et l'utiliser plus tard de nouveau pour Evoquer un autre Elémental de Feu.

Les Cercles Hermétiques sont aussi dotés d'un Indice et il est possible d'affecter n'importe quelle valeur à l'Indice d'un Cercle pourvu que l'on dispose d'assez de temps et de place. Le tracé d'un Cercle prend un nombre d'heures égal à son Indice et il doit être d'un diamètre de 3m plus 1 m par point de son Indice. L'Indice doit être au moins égal à la Puissance requise pour l'opération à effectuer. Ainsi, par exemple, l'Evocation/Conjuration d'un Elémental de Puissance 6 nécessite un Cercle d'Indice égal ou supérieur à 6.

11.3 CAPACITES MAGIQUES

Un magicien peut accomplir des choses qui sont interdites au commun des mortels. Tout d'abord, et c'est évident, il peut faire appel à ses Compétences magiques de Sorcellerie et d'Evocation/Conjuration pour provoquer des phénomènes magiques. Ensuite, il est en contact avec l'univers parallèle de l'*Espace Astral* et il peut employer la *Projection Astrale* et la *Perception Astrale*.

11.3.1 INDICE DE MAGIE

Les magiciens ont un Attribut spécial : la Magie. Comme l'Essence, la Magie commence avec l'Indice 6. Chaque fois que l'Indice d'Essence est réduit, l'Indice de Magie l'est aussi, mais à l'entier inférieur. Ainsi, par exemple, un magicien qui remplace ses yeux biologiques par des Cyberyeux 20/20 voit son Indice d'Essence réduit à 5,8 mais, dans le même temps, son Indice de Magie tombe à 5. Des Blessures majeures, certaines maladies et d'autres facteurs peuvent aussi réduire l'Indice de Magie d'un personnage. Un magicien dont l'Indice de Magie est trop faible risque la mort chaque fois qu'il lance un sort. L'archétype du Mage grillé qui tente de remonter la pente en fournit l'exemple : il utilise le Cyberware et le danger comme des drogues destinées à satisfaire sa soif de sorts. On pense aussi au vieux magicien grisonnant qui bricole des amulettes, des poudres et des potions pour lancer des sorts qu'autrefois il aurait invoqué d'un simple claquement de doigts. C'est une image pathétique, quel que soit le point de vue vis-à-vis duquel on se place.

Si l'Indice de Magie d'un magicien tombe en dessous de 1, il ne peut plus lancer de sort du tout. Il a perdu le subtil contact qui l'unissait à l'*Espace Astral*; ce n'est plus désormais qu'un être ordinaire.

11.3.2 DRAIN

Un magicien choisit la Puissance du sort qu'il lance et il effectue un Test de Réussite avec un nombre de dés égal à la Puissance de son sort. Les sorts amènent l'énergie de l'*Espace Astral* dans le monde normal par l'intermédiaire du système nerveux du magicien. Et cela cause des dommages. Après avoir lancé un sort, quel qu'il soit, le magicien doit effectuer un Test de Résistance basé sur sa Volonté afin de réduire ou d'éviter de subir la fatigue occasionnée par le lancement du sort. Le Seuil de Réussite de ce Test de Résistance est, normalement, égal à la Puissance du sort. La Réserve Magique peut servir pour résister au Drain. Le *Code de Drain* qui est associé à chaque sort indique la quantité de Dommages Mentaux (Fatigue) qu'il peut causer chez le magicien. Ce Code de Drain est employé de la même façon que la Code de Dommages d'une arme. La lettre indique la Catégorie de Fatigue qui sert de base au calcul et le Seuil de Palier régit le nombre de Succès Excédentaires que le magicien doit obtenir pour réduire la Catégorie de l'agression qu'il subit.

Si le lanceur de sort voit échouer son Test de Résistance, le *Drain* se manifeste sous forme de Fatigue (équivalente à des Dommages Etourdissements) qui, eux-mêmes, se traduisent sur le Moniteur de Condition Mentale. Toutefois, si le magicien lance un sort d'une Puissance supérieure à son Indice de Magie, c'est sur le Moniteur de Condition Physique que le *Drain* va se manifester. Cela simule les effets de brûlures, d'éclatement de vaisseaux sanguins et de spasmes musculaires qui cause la surcharge d'énergie dans le système nerveux.

Sally, la Mage, lance un sort de Puissance 5. Le Code de Drain de ce sort est M2. Quels que soient les effets de son sort, Sally doit effectuer un Test de Résistance basé sur sa Volonté. Son Seuil de Réussite est 5. Chaque paire de Succès qu'elle obtiendra au-delà du premier succès réduira d'un degré la Catégorie de Fatigue qu'elle doit endurer. Face à un Code de Drain M2, Sally doit obtenir 4 Succès Excédentaires pour réduire le Drain à néant.

11.3.3 OBJETS AUX PROPRIETES MAGIQUES

De nombreux objets sont utiles aux magiciens. Certains d'entre eux n'ont aucune propriété magique inhérente mais d'autres sont *Enchantés*. Les objets enchantés sont appelés *focus*; ils sont inutiles pour les profanes car ils nécessitent des pouvoirs magiques qui agissent comme un déclencheur. Pour pouvoir employer un focus, un magicien doit disposer d'un Indice de Magie d'au moins 1. Il existe cinq classes d'objets enchantés :

- les **Focus Sorciers** qui aident à la pratique de la Sorcellerie,
- les **Focus Spirites** qui aident les Evocations/Conjurations,
- les **Focus de Pouvoir** qui emmagasinent des Indices de Magie,
- les **Focalisateurs de Sorts** qui Maintiennent des sorts en permanence et
- les **Armes Magiques** qui sont des focus de puissance sous forme d'armes.

Les objets magiques sont d'Indices variables, virtuellement sans limite. Ils sont généralement disponibles auprès des marchands de talismans à des Indices qui ne sont limités que par leurs coûts respectifs. Toutefois, un magicien peut être incapable d'utiliser un objet à haut Indice. En effet, avant de pouvoir utiliser un quelconque objet magique, le magicien doit lier l'objet à sa propre énergie magique en investissant du Karma dans cette opération. Ce processus est présenté plus en détails dans le chapitre *Après la Course*. Un objet ne peut être lié qu'à un seul magicien à la fois et ce magicien seul est en mesure de l'utiliser.

Le magicien doit activer l'objet pour l'utiliser, consommant du même coup une Action pour l'activation et une autre pour l'utilisation. Il peut garder actifs un nombre d'objets égal à son Indice d'Intelligence. Quand un objet est activé, il agit tant qu'il se trouve sur le magicien, qu'il soit porté, tenu, posé sur sa tête, dans une poche, dans une sacoche, etc. S'il vient à être écarté ou s'il est lâché, il est immédiatement désactivé.

Focus Sorciers

Les Focus Sorciers fournissent aux magiciens des dés supplémentaires qu'ils peuvent employer pour des sorts ou des classes de sorts spécifiques. Ils n'aident pas le magicien à apprendre des sorts.

Les **Focus Sorciers Catégoriels** s'appliquent à tous les sorts qui procèdent d'une même catégorie d'utilisations : Combat, Détection, Santé, Illusion ou Manipulation. L'Indice d'un Focus Sorcier Catégoriel représente le nombre de dés qui peuvent être employés au cours d'une Action donnée. Ces dés doivent être employés lors de Tests pour ou contre des Sorts appartenant à la Catégorie d'utilisations pour lequel le focus est efficace. Cela comprend la Résistance à de tels sorts

lorsqu'un autre magicien les lance. En sacrifiant de façon définitive des points de l'Indice du Focus, le magicien peut obtenir des Succès automatiques au lieu de simples dés. Chaque point de l'Indice peut ainsi permettre d'obtenir un Succès automatique. Le sacrifice étant permanent, l'objet peut tomber à l'Indice 0, auquel cas il n'est plus enchanté du tout.

Un *Focus Sorcier Spécifique* fournit des dés supplémentaires pour un seul sort et uniquement pour l'opération de lancement de ce sort et non pas pour la Résistance. Les *Focus Sorciers Spécifiques* ont des Indices comme les *Focus Sorciers Catégoriels* et les points de ces Indices peuvent être sacrifiés pour obtenir des Succès automatiques de la même façon que pour les Catégoriels.

Focus Spirites

Les *Focus Spirites* fournissent des dés supplémentaires pour les *Evocations/Conjurations d'esprits* de types spécifiques (Esprit du Désert, Élémental d'Eau, etc.). Les dés en nombre maximum égal à l'Indice du Focus peuvent être employés pour tous les Jets en rapport avec l'évocation, la conjuration ou le contrôle de l'esprit auquel il s'applique.

Focus de Pouvoir

Un *Focus de Pouvoir* augmente l'Attribut Magie du magicien, lui permettant ainsi de lancer des sorts plus puissants sans risque. Il fournit aussi des dés supplémentaires qui rejoignent directement la Réserve Magique. Ces dés peuvent être employés pour tous les Tests magiques. Il est possible de sacrifier définitivement des points de l'Indice d'un *Focus de Pouvoir* pour obtenir des Succès automatiques, aux conditions habituelles.

Focalisateurs de Sorts

Les *Focalisateurs de Sorts* sont des *Focus de Pouvoir* d'Indice 1 destinés à une seule utilisation : focaliser un sort sur une cible de façon permanente. Après la réussite du sort, le magicien doit attacher physiquement le focus à la cible. Il peut être enfermé dans une poche, endossé, accroché, attaché, cloué, etc. Il n'est pas indispensable que ce soit le magicien qui lance le sort qui attache le Focalisateur mais seul un magicien peut entreprendre cette opération. Une fois en place, le Focalisateur entretient le sort automatiquement en tirant la puissance de l'Espace Astral.

Il y a quelques inconvénients à utiliser ce type d'objets. Si un magicien retire l'objet de la cible, le sort est brisé. Un être normal ne peut pas retirer un Focalisateur; il ne peut même pas le toucher. Pour lui, tout se passe comme si l'objet se trouvait dans une autre dimension. Autre désavantage : tant que le Focalisateur fonctionne, un fil d'énergie astrale le relie au lanceur du sort. Ce lien peut être suivi dans l'Espace Astral et il forme l'équivalent d'un lien matériel qui rend le lanceur vulnérable à la Sorcellerie Rituelle. Les magiciens ne devraient pas laisser traîner ce genre de choses.

Armes Magiques

N'importe quelle arme peut être enchantée, lui conférant du même coup un Indice comparable à celui d'un *Focus de Pouvoir* ainsi que d'autres propriétés magiques. Le commun des mortels peut toucher et utiliser un tel objet mais seul un magicien peut en exploiter les propriétés spéciales.

Une arme magique peut remplir toutes les fonctions d'un *Focus de Pouvoir* normal. Elle peut aussi provoquer des dommages sur des créatures qui sont normalement immunisées contre les armes normales. Un magicien a la possibilité d'emmener une arme magique dans l'Espace Astral et de l'utiliser contre des créatures qui pourraient s'y trouver. Si l'arme contient de l'*Orichalque*, le métal magique, l'Indice de l'arme peut être ajouté à la Compétence en Combat armé du magicien. L'*Orichalque* est un alliage de cuivre, or, argent et mercure. Un véritable cauchemar de métallurgiste qui ne pourrait pas exister sans la magie. Il se présente sous une riche couleur jaune orangée et la légende raconte qu'il aurait été découvert en Atlantide.

11.4 SORCELLERIE

La Sorcellerie dépend fortement de l'Attribut Magie du praticien et elle peut prendre deux formes. La Compétence peut être employée pour lancer rapidement des sorts de portées limitées (Concentration en Lancement de sorts). Elle peut aussi se pratiquer sous forme de longs rituels élaborés qui engendrent des sorts à long termes sur de grandes distances (Concentration en Sorcellerie Rituelle).

Un sort doit être appris par le magicien avant qu'il puisse le lancer. Quand cet apprentissage est acquis, il peut lancer le sort à tout moment en effectuant, chaque fois, un Test de Résistance pour limiter les effets du Drain.

11.4.1 TYPES DE SORTS

Les sorts se différencient par leurs *Codes de Drain*, leurs *Classifications* (Physique ou Mental), leurs *Catégories d'utilisations*, leurs *Durées* et leurs *Effets Spéciaux*. Les sorts de Combat ont aussi un Seuil de Palier comme les armes.

Tous les sorts affectent les choses vivantes. Seul un Sort Physique peut affecter des objets inanimés. Seuls des Sorts Mentaux (ou Mana) peuvent affecter des cibles purement magiques ou mentales telles que les Esprits, les émotions, les autres sorts, etc.

Les sorts se répartissent en cinq Catégories d'Utilisations :

- Les **Sorts de Combat** engendrent des énergies violentes et destructives;
- Les **Sorts de Détection** améliorent les sens ou analysent l'environnement;
- Les **Sorts de Santé** traitent les dommages, les maladies, les folies et autres affections;
- Les **Sorts d'Illusion** trompent les sens;
- Les **Sorts de Manipulation** peuvent transformer, transmuter, contrôler ou animer la matière ou l'énergie.

Trois durées sont possibles pour les sorts :

• Les **Sorts Instantanés** prennent effet et disparaissent dans la même Action. Leurs effets, eux, peuvent être durables. Les Sorts de Combat ont ce type de durée.

• Les **Sorts Maintenus** peuvent être Maintenus dans le temps. En fait, ils durent tant que le magicien les Maintient. Les effets de ces sorts disparaissent à l'instant où le magicien cesse de les Maintenir.

• Les **Sorts Permanents** doivent être Maintenus pendant une certaine période au bout de laquelle leurs

effets deviennent permanents. Les *Sorts de Santé* en sont un exemple. Si le magicien cesse de les Maintenir avant que leurs effets aient acquis la permanence, ces effets disparaissent.

11.4.2 PUISSANCE DES SORTS

Le magicien choisit l'Indice maximum d'un sort au moment où il l'apprend pour la première fois. A partir de ce moment, il lui sera toujours possible de le lancer avec un Indice de Puissance moindre mais, pour augmenter la Puissance maximale du sort, il lui faudra l'apprendre de nouveau (voir le paragraphe consacré à l'*Apprentissage des Sorts* dans le chapitre *Après la Course*). L'Indice choisi de la Puissance du sort représente le nombre de dés que le Magicien utilisera pour le Test de Réussite qui conditionne son lancement du sort. Mais c'est aussi le Seuil de Réussite qui sera appliqué à son Jet de Résistance contre le Drain. Si l'Indice choisi pour la Puissance du sort excède l'Indice de Magie du lanceur, tous les dommages dus au Drain seront appliqués à sa Condition Physique (sous forme de Blessures) et non à sa Condition Mentale (Fatigue). Cet Indice de Puissance du sort peut être affecté par des modificateurs introduits par des objets magiques ou des processus spéciaux d'apprentissage de sorts.

11.4.3 LANCEMENT DE SORTS

Le Lancement de Sorts est une activité qui appartient au domaine de la Sorcellerie et qui se consacre à l'utilisation impromptue de sortilèges rapides à portées limitées et d'effets relativement faibles. La Concentration Lancement de Sorts s'applique à tous les Tests exposés dans cette section.

Le processus de Lancement d'un Sort est à considérer comme une Action qui se résout en plusieurs étapes; les voici :

- Restauration de la Réserve Magique
- Déclaration de Sort
- Test de Réussite
- Test de Résistance
- Détermination des Résultats

Restauration de la Réserve Magique

C'est l'Indice de Sorcellerie du personnage qui conditionne l'état de sa Réserve Magique pour l'Action qui commence. Si le personnage a déjà utilisé des dés de sa Réserve, ils ne lui seront plus accessibles jusqu'à l'instant qui précède sa prochaine Action.

Déclaration de Sort

A ce moment, le personnage doit nommer le ou les sorts qu'il lance, préciser s'il Maintient ou abandonne d'éventuels sorts encore en vigueur, indiquer quelle est sa (ou ses) cible(s), définir la Puissance du ou des sorts, l'instantanéité ou le retard (immédiat, retardé ou conditionnel) et l'aire d'effet s'il y a lieu. **Note de l'Éditeur:** Pour un souci d'équilibre de jeu, un personnage ne devrait être autorisé à ne pouvoir lancer qu'un seul sort par Action, un même sort pouvant néanmoins être lancé sur plusieurs cibles.

Si le magicien décide de lancer un sort unique et qu'il ne Maintient aucun sort en activité depuis une Action précédente, la première partie de cette étape est facile à résoudre.

Certains sorts sont désignés par le terme *Exclusif*. Les Sorts Exclusifs ne peuvent se combiner à aucun autre sort, que ce soit un effet prolongé d'un sort anté-

rieurement lancé ou que l'on envisage de le lancer dans la même Action. Si ce n'est pas le cas, le magicien qui Maintient ou entretient un sort qu'il a lancé lors d'une Action précédente se trouve distrait par ce sort Maintenu et cela se traduit par une pénalité de +2 à tous ses Seuils de Réussite et ce, pour quelque Test que ce soit, magique ou non.

Un magicien qui envisage de lancer un sort sur plusieurs cibles divise, à son gré, son nombre de dés disponibles entre ses différentes cibles. L'ordre dans lequel il va tenter d'affecter ses cibles doit être spécifié. Il doit en effet effectuer un Test de Résistance contre la Fatigue à la suite du lancement du sort contre chacune de ses cibles. Il peut à tout moment abandonner l'enchaînement de ce lancement d'un sort sur de multiples cibles.

En ce qui concerne le choix des cibles, un magicien a la possibilité de lancer un sort sur toute personne qu'il est en mesure de voir. Tout système direct de modification de sa vision peut être employé comme intermédiaire: qu'il s'agisse de jumelles, de lentilles ou de procédés magiques ou technologiques permettant de voir dans le noir. Toutefois, les systèmes de transmission d'images (écrans-caméra, etc.) sont inutilisables pour le Lancement de sort. Un magicien ne peut pas non plus lancer des sorts sur des créatures invisibles ou sur des êtres dans l'Espace Astral, même s'il est en mesure de les repérer par la Perception Astrale ou des améliorateurs de vision.

Le magicien doit ensuite choisir la Puissance de son sort. Il choisira souvent la Puissance maximale qu'il est capable d'employer mais il se peut que, pour diverses raisons, il choisisse de n'employer qu'un Indice inférieur pour son sort. La volonté de réduire la Fatigue possible peut être l'une de ces raisons. Il voudra souvent économiser des dés de sa Réserve Magique (qu'il peut utiliser pour améliorer le lancer de ses sorts) pour les sorts de défense. Ces dés peuvent servir pour les Tests de Résistance du magicien ou de ses amis lorsqu'un ennemi se met à lancer des *Boules de Feu*.

La plupart des sorts ont un effet immédiat. Certains peuvent avoir un effet retardé et un personnage peut aussi appliquer une condition au lancement (« je lancerai un *Eclair de Force* si l'ennemi tente de passer par cette porte »). Il ne lancera pas le sort si la condition ne se présente pas. Le sort avorte sans difficulté (pas de Drain, pas de douleur).

Il est possible de modifier le rayon d'effet lors du lancement d'un sort de zone. Le rayon de base est un nombre de mètres égal à l'Attribut Magie du magicien. Celui-ci peut tenter d'augmenter ou de réduire cette distance en retirant des dés à son Test de Réussite de départ pour contrôler la zone d'effet. Il peut augmenter le rayon d'un mètre par dé retiré; il peut le réduire d'un mètre pour deux dés retirés. Il est bien plus difficile de contrôler ce genre de pouvoir que de le laisser s'exprimer librement.

Test de Réussite

Le lancement du sort se fait avec un Test Résistant basé sur l'Indice de Puissance. Le Seuil de Réussite est généralement égal à l'Indice de l'attribut servant au Test de Résistance. Les dés supplémentaires que la cible peut recevoir pour son Test de Résistance n'augmentent pas le Seuil de Réussite.

Les blessures, distractions et conditions de visibilité affectant le magicien, ainsi que les abris dont bénéficia la cible, entraînent des modificateurs. Utilisez la liste qui fi-

gure dans le chapitre Combat à Distance, sans appliquer les modificateurs dus au déplacement de la cible. Les abris protègent les cibles aussi bien des sorts physiques que mana. Une barrière magique (Cercle Hermétique ou Loge de Médecine) ajoute un modificateur au Seuil de Réussite égal à l'Indice de Barrière.

Le Seuil de Réussite des Sorts de Santé est 10 - l'Indice d'Essence de la cible. Le Seuil de Réussite est 3 pour les autres sorts qui ne sont pas suivis d'un Test de Résistance.

Le magicien peut obtenir des dés supplémentaires dus à des objets magiques ou de modificateurs totémiques. Il peut aussi ajouter des dés puisés dans sa Réserve Magique. Un magicien doit déclarer le nombre total de dés lancés avant de faire le Test. Lorsqu'il lance un sort à effet de zone, il lance une seule fois les dés pour son Test, mais les Seuils de Réussite peuvent varier d'un individu à un autre dans le rayon d'effet. Déterminez séparément les Succès pour chaque cible.

Neddy lance une Boule de Feu avec une Puissance de 7. Trois cibles se trouvent à portée du sort. Neddy lance 7 dés pour son Test de Réussite et obtient 1, 3, 4, 5, 5, 6, 6. Il relance les deux 6 et obtient 1 et 6. Il relance encore le 6 et obtient 4. Ses résultats sont donc finalement 1, 3, 4, 5, 5, 7, 16. Neddy n'a pas encore de Seuil de Réussite.

La première cible est à découvert. Sa Constitution est d'Indice 4 ; le Seuil de Réussite de Neddy est donc 4. Il obtient 5 Succès contre elle.

La cible 2 se trouve derrière un mur bas, que le Maître de Jeu considère comme une couverture partielle, accordant +2 au Seuil de Réussite. Son Indice de Constitution est aussi 4 et le Seuil de Réussite de Neddy contre elle est 6, il obtient donc 2 Succès.

La cible 3 vient juste de plonger à travers une arche, à la limite du souffle. Le Maître de Jeu considère qu'il dispose d'une couverture presque totale, ajoutant +4 au Seuil de Réussite. L'Attribut Constitution vaut aussi 4 et le Seuil de Réussite est 8; un seul Succès.

Test de Résistance

Certains sorts, comme les soins, sont favorables à la cible. Ils ne demandent pas de Tests de Résistance. D'autres exigent un Test de Résistance même si la cible est un objet inanimé. Cela représente la résistance naturelle que l'environnement oppose à la magie. Comme Seuil de Réussite, on considère l'Indice de Compétence Sorcellerie du magicien lançant le sort, sans modificateur.

Les Sorts Physiques attaquent le corps et les Sorts Mana attaquent l'esprit. Les êtres vivants se servent de leur Indice de Constitution pour résister aux Sorts Physiques et de leur Indice de Volonté contre les Sorts Mana. La valeur protectrice des armures ne compte pas comme autant de Succès automatiques contre les sorts physiques et l'armure dermale augmente l'Indice de Constitution. Un Shaman ajoute des dés de Totem lorsqu'il résiste à un sort, si cela est approprié. Un magicien peut aussi obtenir des dés supplémentaires offerts par un éventuel objet magique.

Les objets inanimés possèdent une Résistance basée sur leur lien avec la nature. Cet Indice de Résistance fournit le Seuil de Réussite du magicien pour son Test.

INDICES DE RESISTANCE DES OBJETS	
Catégorie	Indice
Objets Naturels (Arbre, Sol, Eau non-traitée)	3
Matériaux et Objets Manufaturés de basse technologie (Brique, Cuir, Plastique de base)	5
Matériaux et Objets Manufaturés "high-tech" (Plastique évolué, Alliage, Equipment Electronique)	7
Objets à haute complexité technologique (Ordinateur, déchet toxique complexe)	9 +

Défense contre les sorts

Les magiciens peuvent s'aider, ou aider d'autres personnages, en ajoutant des dés aux Tests de Résistance. Si le magicien a attribué une partie de sa Réserve Magique à la Défense contre les sorts, ces dés peuvent s'ajouter à un Test de Résistance de chaque personne que le magicien voit. Il peut répéter cela, en répartissant tous les dés, un nombre de fois égal à sa compétence Sorcellerie. L'addition de dés à la défense doit être annoncée lors du lancement du sort, avant que le magicien adverse réalise ses Tests.

Un Mage se positionna dans l'encadrement de la porte, il fit une incantation ! Neddy cria quelque chose alors qu'un jet d'une substance verte et sifflante volait vers nous. La chose brûla la peinture du mur et dévora un bureau sur son passage, puis nous submergea comme une vague de mort. Je crus disparaître, mais la substance m'avait juste effleuré, ainsi qu'Iris. Grinder jurait abondamment, même pour un Troll, mais au moins il était encore debout. Nous écrasâmes le Mage et poursuivîmes notre voyage. Neddy proclama qu'il nous avait sauvés, mais il faut bien dire qu'il serait prêt à affirmer que c'est lui qui fait briller le soleil... s'il pensait que quelqu'un accepterait de le croire. Neddy a accordé quatre dés à la Défense contre les sorts pour sa dernière Action. Ces dés se sont ajoutés à l'Indice de Constitution des autres personnages lorsqu'ils ont fait leurs Tests de Résistance contre le sort Vague Toxique. Les dés ajoutés ont effectivement sauvé leurs ingrates petites personnes. Remarquez que chacun a ajouté quatre dés; les dés défensifs n'ont pas été partagé entre eux trois.

Détermination des Résultats

Le sort agit lorsque le Test de Puissance obtient plus de Succès que le Test de Résistance de la cible. Les Succès nets sont comme tous les Succès de Shadowrun, plus vous en avez, meilleur est le résultat. Cela se passe de façon légèrement différente dans chaque catégorie de sort.

Lorsque les Succès de la cible égalent ou dépassent ceux du lanceur, les sorts de combat sont effectivement lancés, mais ne provoquent pas de dommages. Lorsque le lanceur obtient des Succès Excédentaires, vous déterminez les dommages un peu comme pour les combats normaux. Tous les Sorts de Combat ont pour code de Blessure la lettre "L", suivie d'un Seuil de Palier. Plus ce Palier est faible, plus le sort est mortel. Chaque fois que le nombre de Succès Excédentaires égale le Palier, la Catégorie de Fatigue ou de Blessure augmente d'une catégorie.

11.5 SORCELLERIE RITUELLE

La Sorcellerie Rituelle construit des sorts graduellement, pendant des heures. Ainsi, les magiciens peuvent coopérer et réunir leurs Compétences. Ils peuvent lancer leurs sorts sur des cibles ne se trouvant pas dans leur champ de vision. C'est l'Indice de la Concentration en Sorcellerie Rituelle qui intervient pour tous les Tests de cette section.

Un Shaman doit se trouver dans une Loge de Médecine dont l'Indice est au moins égal à la Puissance du sort. Un Mage doit se trouver dans un Cercle Hermétique approprié au sort qu'il lance, son Indice étant au moins égal à la Puissance du sort.

La Sorcellerie Rituelle demande des matériaux spéciaux. Ces matériaux sont répandus et le magicien doit simplement en payer le coût et noter les matériaux dont il dispose. Pour la Sorcellerie Rituelle de Détection, le coût est de 100 ¥ multiplié par la Puissance du sort, les matériaux de Santé coûtent 500 fois la Puissance, d'Illusion 100 fois la Puissance et les matériaux de Manipulation coûtent 1 000 fois la Puissance du sort. Les magiciens ne peuvent pas lancer de sorts de combat en employant la Sorcellerie Rituelle. Le lancement du sort consomme le matériau, quel que soit son résultat.

11.5.1 LIEN MATERIEL

Lorsque le magicien ne peut pas voir la cible, il lui faut un lien matériel pour exécuter la Sorcellerie Rituelle. Si la cible est un être vivant, le lien matériel doit être constitué d'un échantillon de tissu contenant son schéma d'ADN. Si ce n'est pas un être vivant, le magicien a besoin d'un échantillon de sa structure. Il pourrait viser un immeuble avec une brique prise dans un des murs mais pas avec un tableau qui aurait été accroché à l'intérieur.



Neddy cria quelque chose de magique et fit des mouvements de mains comme s'il écrasait des insectes. L'ork qui chargeait s'immobilisa et vira au blanc, la grenade toujours serrée dans la main.

« Eh, Neddy, tu n'avais pas dit que la magie était incapable changer les gens en pierre ? »

« Ce n'est pas de la pierre, tête à puces ! J'ai calcifié ses tissus et ... MAIS VAS-TU NOUS DEBARRASSER DE CETTE SALETE DE GRENADE ? »

« Pfff, sorciers ! » Je frappai le poignet de la statue avec la crosse de mon fusil, ce qui sectionna la main tenant la grenade et la jeta par la fenêtre. Lorsque je me retournai vers la pièce, le délai expira et l'ork se mit à hurler, son sang jaillissant de son poignet tranché. J'aimerais bien que Neddy n'abandonne pas ses sorts aussi rapidement ...

11.5.2 EQUIPES RITUELLES

La Sorcellerie Rituelle permet aux magiciens de coopérer dans le lancement d'un sort, mais tous les membres d'une *Equipe Rituelle* doivent le connaître. Les magiciens doivent tous appartenir à la même tradition, mais des Shamans de totems différents peuvent coopérer. La taille maximum d'une équipe rituelle est le plus bas Indice de Compétence Sorcellerie parmi les membres. La force maximum d'une chaîne dépend de son maillon le plus faible. Si le plus faible magicien a un Indice 4 en Sorcellerie, son équipe ne peut comprendre que trois autres magiciens.

Après le début du rituel, les magiciens sont tous liés magiquement. Le rituel complet est considéré comme une action de lancement de sort. Cela affecte l'utilisation des objets magiques. Par exemple, un focus d'Indice 4 ajoute quatre dés sur l'ensemble du rituel et non pas à chaque étape. Les joueurs devront désigner un magicien comme leader. Tous les Tests utiliseront leurs propres modificateurs totémiques et d'équipements et non pas ceux du totem de la Loge de Médecine.

Au début du rituel, tous les magiciens réunissent leurs Réserves Magiques en une seule. Le rituel entier étant une seule action, cette Réserve n'aura pas l'occasion d'être reconstituée et les membres de l'équipe ne pourront pas recourir à leur propre Réserve Magique sans se retirer de l'équipe. Dans le cas où cela se produirait, réduisez les dés restants dans la Réserve Magique de l'Indice de Compétence Sorcellerie du membre s'étant retiré. Si cela épouse la Réserve, le sort est interrompu et tous les membres de l'équipe devront tenter un Test de Résistance contre le Drain, qu'ils se soient retirés ou non.

Un membre de l'équipe peut "repérer" la cible s'il se trouve dans l'Espace Astral et éliminer ainsi la nécessité de disposer d'un lien matériel. Ce membre n'apporte pas de contribution à la Réserve Magique du rite, mais il est sujet au Drain comme les autres. Si cet hardi observateur est tué ou éloigné de la cible, le sort est interrompu et tous les membres de l'équipe doivent faire un Test de Résistance contre le Drain. L'observateur doit rester dans l'Espace Astral jusqu'à ce que l'Envoi du sort soit achevé.

Les modificateurs affectant un membre de l'équipe (blessures par exemple) n'affectent que lui. Ils ne changent pas l'efficacité générale de l'équipe, à moins que le leader ne soit concerné.

11.5.3 PROCEDURE DE SORCELLERIE RITUELLE

Les étapes du lancement d'un sort par la Sorcellerie Rituelle sont :

- Préparation
- Formation du Lien Magique
- Envoi
- Détermination des Effets
- Résistance au Drain

La dernière étape doit se produire même si la Sorcellerie Rituelle est interrompue à n'importe quelle étape.

Préparation

Après la préparation du lieu de travail (Loge de Médecine ou Cercle Hermétique), les membres de l'équipe combinent leurs Réserves Magiques. Le leader annonce la Puissance du sort à lancer. Les membres de l'équipe ne peuvent pas Maintenir d'autres sorts lorsqu'ils interviennent dans une Sorcellerie Rituelle et l'abandon de ces sorts fait partie de cette étape de préparation.

Formation du Lien Magique

Si la cible est en vue, ou observée depuis l'Espace Astral, sautez cette étape. Sinon, l'équipe doit se verrouiller sur la cible par l'intermédiaire du lien matériel. Cela prend un nombre d'heures égal à la Puissance du sort. A la fin de cette période, le leader attribue des dés de la Réserve Magique commune pour un Test Irrésistible. Le Seuil de Réussite dépend de la précision avec laquelle l'équipe peut repérer la position de la cible, comme le montre la table ci-dessous.

TABLE DE LIEN MAGIQUE

Localisation de la Cible	SR
Cité ou Comté Connus	5
Etat, Province ou Pays Connus	7
Continent Connus	9
Inconnus	11

Un seul Succès est suffisant. Si l'équipe n'en obtient aucun, le sort est interrompu et les membres de l'équipe doivent faire leur Test de Résistance contre le Drain.

Envoi

Cette étape construit le pouvoir du sort et le dirige sur la cible. Le leader attribue des dés de la Réserve Magique commune pour un Test Irrésistible. Vous obtiendrez le Seuil de Réussite dans la table suivante.

SEUILS DE REUSSITE D'ENVOI

Type de cible	SR
Lieu Spécifique	6
Humain ou Métahumain	6
Objet Spécifique	8

Deux modificateurs possibles sont applicables à ce Seuil de Réussite. Le premier est de +2 lorsque la cible est en mouvement. Cela s'applique au mouvement plus rapide que la course, comme les voyages en avion, en voiture ou en train. Le deuxième est de -1 si l'équipe lance un sort de zone.

Le temps nécessaire à l'Envoi est un nombre d'heures égal à la Puissance du sort, divisé par le nombre de Succès obtenu. Le temps minimum est d'une heure. Si aucun Succès n'est obtenu, le sort est interrompu et tous les membres de l'équipe doivent faire un Test de Résistance contre le Drain.

Pendant cette période, tout magicien voyant la cible saura ce qui se passe. Si la cible est un magicien, il saura immédiatement qu'il est sujet à un Envoi. L'utilisation de certains sorts de Détection ou de Projection Astrale permettra au magicien de remonter jusqu'à la source de l'Envoi. La défense magique peut augmenter la résistance de la cible au sort. Par exemple, plusieurs magiciens pourraient Maintenir une défense contre sort pour améliorer la résistance de la cible.

L'équipe rituelle peut être localisée et attaquée dans l'Espace Astral (voir *Combat Astral*). Durant l'Envoi, elle est considérée comme présente dans l'Espace Astral et donc vulnérable au combat astral.

Si le temps et la distance le permettent, les défenseurs peuvent réaliser une attaque physique sur l'équipe. Si celle-ci n'a pas de défenseurs physiques, cela se passe à merveille. Ou les magiciens ne retirent pas leurs dés de la Réserve et ils se retrouvent donc sans aucune défense ou ils le font et le sort est alors interrompu.

Détermination des Effets

Le rayon de base en mètre d'un sort de zone est égal à l'Attribut Magie du leader et il peut le modifier en sacrifiant des dés de la Réserve.

Faites un Test de Puissance Résistible normal. Le Seuil de Réussite du Test de Résistance de la cible est l'Indice de Compétence Sorcellerie du leader. Les modificateurs dus aux couvertures, visibilité, terrain, etc., ne s'appliquent pas au Seuil de Réussite, au contraire de ceux dus aux propres Blessures et aux distractions du leader. Les modificateurs totémiques d'un Shaman leader sont applicables.

Lorsque les Succès du lanceur dépassent ceux du Test de Résistance de la cible, le leader peut répartir les dés restants dans la Réserve Magique pour Maintenir le sort. Un sort rituel peut être Maintenu pendant un nombre de jours égal à ce nombre de dés restants. Les Mages peuvent employer un Élémental pour Maintenir le sort (voir les règles sur les *Élémentaux* dans la suite de ce chapitre); il est alors possible de combiner les dés puisés dans la Réserve Magique et l'Indice de Puissance de l'Élémental.

Les magiciens de l'équipe rituelle peuvent aussi Maintenir le sort par eux-mêmes. Ils continuent à constituer une équipe soudée en se concentrant sur le sort. Il reste toujours un chemin astral menant vers l'équipe et cela compte comme un Maintien de sort, ajoutant +2 au Test de Résistance de Drain pour tous les membres.

Résistance au Drain

Et maintenant l'équipe rituelle doit résister au Drain. Chacun de ses membres agit comme s'il avait lancé le sort lui-même en faisant un Test de Résistance régi par sa Volonté. Chacun reçoit un nombre de dés supplémentaires égal au nombre restant dans la Réserve Magique. S'ils disposent de dés supplémentaires pour le sort à cause d'objets magiques ou d'aides spirituelles qui n'ont pas déjà été utilisés dans le lancement du sort, ils peuvent alors les ajouter.

11.6 EVOCATION/CONJURATION

L'Evocation/Conjuration permet d'appeler, de contrôler et de bannir différents types d'esprits. Des arguments séparent toujours les magiciens et les occultistes, sur la nature des esprits: ont-ils une existence indépendante ou jaillissent-ils des énergies sans forme de l'Espace Astral lors de leur Evocation? Pour beaucoup de personnes, cela n'a pas vraiment d'importance.

Il existe de nombreux types d'esprits. Chacun peut apparaître avec l'Indice de Puissance choisi par le magicien réalisant l'Evocation. Les Esprits de la Nature et les Élémentaux sont les plus faciles à appeler. Les Esprits de la Nature personnifient les forces de l'environnement. Seul un Shaman peut les évoquer ou les contrôler. Les Élémentaux proviennent des quatre éléments hermétiques : Feu, Eau, Air ou Terre. Seul un Mage peut évoquer ou contrôler un Élémental. Les capacités des Esprits de la Nature et des Élémentaux apparaissent dans le chapitre *Métacréatures*.

D'autres types d'esprits se trouvent dans le Monde du Sixième Cercle. La plupart ne peuvent être contactés que par des magiciens très expérimentés disposant de points Karma à dépenser. Ils seront décrits dans de prochains suppléments de Shadowrun.



11.6.1 EVOQUER LES ESPRITS DE LA NATURE

Un Shaman ne peut évoquer un esprit que dans son environnement approprié. Le Shaman déclare d'abord la Puissance de l'Esprit qu'il souhaite appeler. C'est son Seuil de Réussite pour un Test d'Evocation Irrésistible.

Après l'addition de dés dus au modificateur totémique, le Shaman réalise son Test. Chaque Succès représente un service que lui rendra l'esprit. Si le Shaman n'obtient pas de Succès, aucun esprit ne vient. Le Shaman fait ensuite un Test de Résistance contre le Drain, qu'un esprit soit venu ou non. La fatigue peut rendre inconscient le Shaman et l'esprit n'est alors pas contrôlé. La Puissance du sort détermine les Indices d'Attributs de l'Esprit.

Quoiqu'il arrive, les Esprits de la Nature disparaissent au lever et au coucher du soleil et tous leurs services prennent fin à ces moments. Ceux qui n'ont pas été rendus ou spécifiés à cette heure limite sont perdus.

Homme-Qui-Voit-Beaucoup-Choses entendit le vrombissement des motos des sables. Les gardes corpo l'avaient rattrapé. Le soleil cognait impitoyablement, privant son corps d'une précieuse humidité. Levant ses mains, il entonna le chant du pouvoir à travers ses lèvres craquelées. Le chant s'éleva vers le ciel de cuivre battu avec les tonalités sifflantes de Serpent et la peau du Shaman devint écailleuse avec les marques brillantes en forme de diamant de son totem.

Beaucoup-Choses évoqua un Esprit du désert avec un Indice de Puissance de 6. Sa Compétence Evocation/Conjuration est d'Indice 7. Il obtient 2 dés supplémentaires parce qu'il est un Shaman Serpent avantage pour l'Evocation/Conjuration des Esprits du Désert. Il lance 9 dés et obtient 3 Succès.

Un vent brûlant se leva. Il passa d'un murmure sifflant à une tempête rugissante alors qu'un tourbillon de sable s'éleva devant le Shaman psamoldiant. La chaleur du soleil en fit briller et reluire le centre.

Beaucoup-Choses désigna ses poursuivants, leurs rapides engins visibles au loin, et sa voix monta pour n'être plus qu'un cri. Le vent rugit de plus belle et les adversaires disparurent dans un nuage de poussière lorsque la tempête de sable les frappa.

Le chant du magicien s'atténua et devint un fredonnement. Une ombre fraîche l'enveloppa et le protégea des brûlures du soleil. **Beaucoup-Choses** se retourna et se mit à glisser sur le désert. Il se déplaçait à la vitesse d'un homme qui court, mais ses pas n'étaient pas plus rapides qu'avant.

Le Shaman a obtenu trois Succès lui accordant trois services de la part de l'esprit. Dans ce cas, l'Esprit du Désert a utilisé son pouvoir d'Attaque sur les ennemis, puis le Shaman a invoqué ses pouvoirs de Garde et de Transport.

11.6.2 EVOQUER LES ELEMENTAUX

Seul un Mage peut évoquer un Elémental. Avec l'équipement nécessaire et le temps, il peut évoquer un Elémental de n'importe quel Indice de Puissance qu'il choisira mais il lui faut pour cela une Bibliothèque d'Evocation et un Cercle Hermétique dont les indices sont au moins égaux à la Puissance de l'Elémental. Le rite exige

des matériaux spéciaux disponibles chez le Marchand de Talismans local en payant simplement leur coût, 1 000 ¥ fois l'Indice de Puissance de l'Elémental.

Chaque Elémental a aussi besoin d'une source. Les Elémentaux de Feu surgissent d'un grand feu de joie (Mages d'intérieur, attention aux systèmes d'extinction automatique), d'un foyer ou d'un grand brasero. Les Elémentaux d'Eau sortent d'une grande piscine ou d'une baignoire pleine d'eau. Cette condition est remplie si le Cercle Hermétique est près d'un plan d'eau à ciel ouvert. Les Elémentaux d'Air exigent de grandes quantités d'encens allumés (là aussi attention aux détecteurs de fumée). Les Elémentaux de Terre nécessitent un tas important (de taille humaine) de terre, d'argile ou de pierre. Cette exigence est satisfaite si l'évocation se fait en extérieur sur un terrain dégagé.

Le rituel dure un nombre d'heures égal à l'Indice de Puissance de l'esprit. A la fin de ce délai, le magicien tente un Test d'Evocation/Conjuration Irrésistible. Le Seuil de Réussite est égal à l'Indice de Puissance de l'Elémental. Un focus spirite peut lui fournir des dés supplémentaires.

Le nombre de Succès indique le nombre de services rendu par l'Elémental. Si le joueur n'en obtient aucun, l'Elémental n'apparaît pas mais les matériaux nécessaires au rite sont consommés. Quel que soit le résultat de l'Evocation, le magicien doit effectuer un Test de Résistance contre le Drain. Lorsqu'un esprit vient mais que la fatigue a rendu inconscient le Mage, l'Elémental n'est pas contrôlé.

Un Elémental qui doit un service à un Mage est lié. Ces services ne sont pas forcément rendus tous au même moment. Le magicien doit consacrer une Action à l'appel de l'Elémental lié pour avoir recours à ses services. Il apparaîtra devant lui immédiatement, dans l'Espace Astral, et sera rendu visible par un léger miroiteme de l'air. Plus l'Elémental est puissant, plus il est visible.

Tant qu'il n'est pas appelé, les pouvoirs de l'Elémental ne sont pas accessibles au Mage. Celui-ci peut lier simultanément un nombre d'Elémentaux égal à son Charisme. S'il a atteint cette limite et qu'il souhaite Evoquer un Elémental supplémentaire, il lui suffit de libérer un des esprits contrôlés de son lien.

Un Elémental préfère rester dans l'Espace Astral. Il ne se manifestera physiquement que s'il doit accomplir un travail précis pour son patron.

A l'exception d'un service distant, l'Elémental doit rester à portée de vue du Mage. L'utilisation de sens astraux, de sorts de clairvoyance ou d'autres sens magiques satisfait cette obligation, mais pas la vision électronique. Vous ne pouvez pas "contrôler à distance" un Elémental avec une caméra vidéo. Si le magicien qui le contrôle est inconscient ou tué, l'Elémental devient immédiatement incontrôlé.

Le magicien qui appelle un Elémental peut lui ordonner d'obéir à un autre personnage, magicien ou ordinaire. Les personnages ordinaires ne peuvent pas faire lancer de sorts par l'Elémental, mais peuvent obtenir les mêmes services qu'un Mage : Assistance Sorcière (la "potion" de défense contre sort), services physiques, etc. Les gardes du corps Elémentaux sont rares, mais certains protègent les politiciens, les Directeurs de corporations, les patrons Yakuzas et autres gros bonnets.

Les Elémentaux peuvent accomplir cinq types de services : l'Assistance Sorcière, l'Assistance d'Etudes, le Maintien de Sorts, les Services Physiques et Distants.

Assistance Sorcière

Un Elémental peut offrir au magicien des dés supplémentaires pour le lancement de sorts. Il agit comme une Réserve Magique auxiliaire de dés que le magicien peut employer à tout moment jusqu'à l'épuisement de l'esprit et sa disparition. Ces dés peuvent augmenter les Tests à n'importe quel stade de la Sorcellerie, y compris les défenses contre sort.

Chaque type d'Elémental n'aidera que dans une catégorie de sort :

les Elémentaux de Feu aident les Sorts de Combat, les Elémentaux d'Eau aident les Sorts d'Illusion, les Elémentaux d'Air aident les Sorts de Détection, les Elémentaux de Terre aident les Sorts de Manipulation,

aucun Elémental n'aide les Sorts de Santé.

Le nombre de dés est égal à l'Indice de Puissance de l'Elémental. Chaque dé utilisé réduit la Puissance de l'Elémental de 1 point. Lorsqu'elle atteint 0, l'esprit disparaît. Il peut être rappelé s'il est encore lié. A son retour, sa Puissance est à son maximum.

Vous pouvez aussi utiliser ces dés pour acquérir des Succès Automatiques qui réduisent en permanence la Puissance de l'Elémental de 1 point pour chaque dé. Si cette Puissance permanente est réduite à 0, l'esprit est détruit. Sinon, lors d'un rappel, l'Elémental n'aura plus que la Puissance que vous lui aurez laissée.

« Oh, Saleté de cochonnerie — AAAAAAAIIIIIGH ! » Je fis volte face juste à temps pour voir Neddy être enveloppé dans un souffle de flammes bleues provenant d'un sort du Mage Corporatiste. Nous venions de perdre notre sorcier et, dans cette petite course, cela faisait de nous de la viande froide.

Une brume scintillante apparut autour des flammes. Neddy m'avait dit un jour que cela signifiait qu'un Elémental agissant était là. Cela vacilla, et vacilla encore, et s'affaiblit, et se réduisit, comme une allumette en fin de course. Puis cela disparut. Le tout n'avait duré qu'une fraction de seconde. Si je n'avais pas eu autant de puces dans la tête, je n'aurais rien vu de particulier.

Et soudain Neddy était là. Il aurait dû être complètement ratatiné, mais il avait l'air d'aller. « Désolé, mon vieux. » murmura-t-il, « mais il me fallait le tout. Et TOI, salopard ... prends ça ! »

Wouah ! Je n'avais jamais vu Neddy faire cela jusqu'à présent. Le corpo aussi avait l'air surpris, enfin, tant qu'il ressemblait encore à quelque chose. Neddy n'avait pu échapper aux effets d'un Sort de Combat. Il lui manquait trois Succès. Lorsque cela se produisit, un Elémental de Feu avec une Puissance 3 l'assista. En sacrifiant les 3 dés de l'esprit, Neddy a annulé les effets restants du sort et a ainsi évité les dommages.

Assistance d'Etudes

Un Elémental peut fournir à son maître des dés supplémentaires qui l'aideront à apprendre de nouveaux sorts. Cette aide ne s'applique qu'aux sorts de la catégorie appropriée : Feu pour le Combat, Eau pour les Illusions, Air pour la Détection ou Terre pour la Manipulation.

Maintien de Sorts

Un magicien peut demander à un Elémental de se servir de sa Puissance pour Maintenir un sort de la catégorie correspondante. L'Elémental peut Maintenir le sort pendant trois secondes par point de son Indice de Puissance. Il disparaît ensuite. Le magicien peut reprendre le Maintien avant la disparition de l'esprit, de sorte que le sort ne disparaît pas avec celui-ci.

Le magicien peut aussi lier un Elémental à un sort pour qu'il le Maintienne pendant des périodes plus longues. L'Elémental Maintient le sort pendant un nombre de jour égal à son Indice de Puissance, mais ce service épouse sa Puissance. Lorsque la tâche est achevée, l'Elémental disparaît même s'il devait d'autres services au Mage. Si l'esprit est Conjuré avant l'expiration du délai, le sort se termine. Une fois que cette tâche est assignée à l'Elémental, il ne peut rien accomplir d'autre. Le Mage peut le libérer avant l'épuisement de sa Puissance et ainsi stopper le sort avant terme, mais l'esprit est quand même libéré de ses liens et disparaît.

Services Physiques

Le Mage peut demander à l'Elémental de se manifester et d'utiliser ses pouvoirs pour accomplir un travail. Vous pouvez demander à un Elémental de Feu de brûler une porte, par exemple, ou à un Elémental de Terre de déplacer une lourde charge, ou à n'importe quel esprit de combattre un ennemi. Voir le chapitre Métacréatures pour les pouvoirs physiques des Elémentaux.

Services Distants

Un magicien ne peut demander de service distant à un Elémental que lorsqu'il vient d'être évoqué. L'Elémental est lié et disparaît après avoir rendu ce service. Par conséquent, un service distant annule tout autre Succès et donc les autres services.

Le Mage envoie l'Elémental accomplir un travail particulier, comme pour le service physique. Une fois qu'il a reçu ses ordres, l'Elémental les exécutera résolument jusqu'au bout ou jusqu'à ce qu'il soit Conjuré. Même l'Evocateur ne peut arrêter l'Elémental lorsqu'il est lancé. Il agira selon les ordres à moins qu'il ne soit détruit avant d'avoir pu les exécuter.

11.7 DRAIN

Un magicien utilisant sa Compétence Evocation/Conjuration doit résister au Drain d'une façon similaire à la Sorcellerie. Il existe cependant des différences importantes. Dans la Sorcellerie, le magicien a recours à son Attribut Volonté pour le Test de Résistance alors que, dans l'Evocation/Conjuration, il utilise son Attribut Charisme. Des objets ou des totems peuvent lui fournir des dés supplémentaires. En Sorcellerie, chaque sort a son propre Code de Drain, alors qu'en Evocation/Conjuration, le Code de Drain est la différence entre l'Attribut Charisme du magicien et l'Indice de Puissance de l'esprit.

Si le Charisme égale ou dépasse la Puissance de l'Esprit, le Code de Drain est M1 et tout dommage est appliqué sur le Moniteur de Condition Mentale (Fatigue).

Si la Puissance de l'Esprit dépasse le Charisme, le Code de Drain est G1 et les dommages sont appliqués sur la partie Physique du Moniteur de Condition Physique (Blessure).

Si la Puissance de l'Esprit dépasse le double du Charisme du magicien, le Code de Drain est F1; le magicien mourra s'il ne compense pas le Drain avec son Test de Résistance. Rappelez-vous que si le personnage a

des amis puissants qui sont en position de l'aider, la mort n'est pas forcément une fin dans Shadowrun.

Si le Drain rend le magicien inconscient, l'esprit n'est pas contrôlé. Lorsqu'ils Evoquent un esprit, la plupart des magiciens s'entourent d'assistants qui tenteront de Conjurer l'esprit si l'évocateur en perd le contrôle.

« Par les Pouvoirs des Profondeurs, je t'Evoque ! » Les derniers mots de l'évocation revinrent en écho puis s'éteignirent. Harlequin rassemblait toute la force de sa magie pour ouvrir les portes menant au pouvoir des plans astraux. Une lumière bleu-vert fit scintiller l'espace défini par le dessin compliqué alors que l'Elémental d'Eau commençait à se matérialiser. « J't'ai eu, mon gars » murmura le Mage.

Sa grimace de satisfaction disparut lorsqu'un éclair de douleur le transperça. La réalisation écoeurante qu'il avait poussé ses pouvoirs à l'extrême s'éteignit en même temps que sa conscience. La dernière chose que vit Harlequin, ce fut la masse informe de l'Elémental qui s'éculait du dessin devenu inutile du cercle.

Harlequin a un Charisme de 3 et un Indice de Magie de 5. Il Evoque un Elémental ayant un Indice de Puissance de 8. Le calcul du Drain donne :

Seuil de Réussite = Puissance de l'esprit = 8
Le Charisme est inférieur à la moitié de la Puissance = F1

Harlequin devait résister à un Drain de 8F1 avec son Charisme. N'ayant que trois dés à lancer, il estima pouvoir obtenir au moins un Succès. Harlequin a obtenu 3, 3 et 5. Il avait amené le rite à ses limites et, lorsqu'il a encaissé le Drain, cela l'a tué. Bien sûr, s'il avait simplement été rendu inconscient, l'Elémental en aurait fait son repas; Harlequin a donc peut-être connu la fin la plus douce.

11.7.1 ESPRITS INCONTROLES

Lorsqu'un Elémental ou un Esprit de la Nature n'est pas contrôlé, il est libéré de tout service restant et peut devenir violent. Lancez 2D6. Si le résultat est plus grand que l'Indice de Puissance de l'esprit, il disparaît tout simplement. Dans le cas contraire, il se manifeste physiquement et attaque son maître précédent et tout ce qui se trouve sur son chemin, être ou objet.

Si son maître meurt, l'Elémental disparaîtra. Il fuita s'il encaisse trop de dommages, s'il perd de la Puissance à cause d'une Conjunction ou, de façon générale, s'il passe un mauvais moment.

11.7.2 LUTTES POUR LE CONTROLE

Deux magiciens peuvent se battre pour le contrôle d'un esprit. Seul un Shaman peut tenter de contrôler un Esprit de la Nature; seul un Mage peut tenter de contrôler un Elémental.

Le magicien tentant de prendre le contrôle déclare que la tentative constitue son action. Le magicien contrôlant l'esprit peut résister, qu'il ait des actions disponibles ou non. Le challenger attaque la force du lien déjà créé avec l'esprit et donc cette action hors séquence est un cas particulier et ne réduit pas les dés dont dispose le défenseur pour ses actions futures.

Le combat est composé d'un Test d'Opposition d'Evocation/Conjunction entre les deux magiciens. Tous deux ont le même Seuil de Réussite: l'Indice de

Puissance de l'esprit. Tous deux peuvent utiliser des dés supplémentaires provenant de focus spirites ou de modificateurs totémiques.

Si le magicien contrôlant gagne, il garde le contrôle de l'esprit et seul son challenger doit tenter un Test de Résistance contre le Drain. Si le challenger prend le contrôle de l'esprit, chaque magicien doit tenter un Test de Résistance contre le Drain. Si aucun d'eux n'obtient de Succès, ils doivent Tester le Drain et l'esprit n'est plus contrôlé. Le Drain est le même que pour l'Evocation de l'esprit. Si le magicien qui gagne le combat est rendu inconscient par le Drain, l'esprit devient immédiatement incontrôlé.

11.7.3 CONJURATION

La Conjunction (bannissement) demande une grande concentration et fait appel à la Compétence Evocation/Conjunction comme si le magicien lançait un Sort Exclusif. Le magicien ne peut pas Maintenir d'autres sorts, ni entreprendre d'autres actions lorsqu'il tente de Conjurer un esprit.

Un magicien de l'une ou de l'autre tradition peut bannir un esprit d'un type ou de l'autre. Il doit d'abord réussir un Test d'Opposition avec sa Compétence Evocation/Conjunction contre l'Indice de Puissance de l'esprit. Les focus spirites et les modificateurs totémiques sont applicables. S'il s'agit du magicien qui a Evoqué l'esprit à l'origine, il ajoute un nombre de dés égal à son Indice de Charisme. Le Seuil de Réussite du magicien est égal à l'Indice de Puissance de l'esprit. Le Seuil de Réussite de l'esprit est égal à l'Indice de Magie du magicien.

Les Succès nets du gagnant réduisent temporairement l'Indice du perdant de 1 point chacun. Par exemple, si le magicien obtient 4 Succès et l'esprit 2, réduisez l'Indice de Puissance de l'esprit de 2.

Le gagnant du Test décide s'il y aura une autre Action d'affrontement. S'il continue le combat, aucun des personnages ne peut rien faire d'autre jusqu'à la prochaine Action du gagnant. Ils sont bloqués en un combat magique.

Recommencez le processus jusqu'à ce qu'un des participants soit vaincu ou que le gagnant d'une Action décide d'arrêter le combat. Si la Puissance d'un esprit atteint 0, il est détruit. Si l'Indice de Magie du magicien atteint 0, il s'évanouit, totalement Fatigué, et l'esprit est libre de faire ce qu'il veut. Lorsqu'un esprit décide d'abandonner un combat, c'est généralement pour fuir. Sinon, le magicien (ou un autre) peut tenter de le Conjurer à nouveau.

Les points d'Indices perdus reviennent au rythme de 1 par heure.

11.8 ESPACE ASTRAL

L'Espace Astral, ou plan astral, est une dimension parallèle qui touche le plan physique. C'est la source d'énergie magique et son moyen de déplacement. Bien que très différent de l'espace physique, l'Espace Astral partage une dimension commune : le temps. Tout ce qui existe sur la Terre physique a une contrepartie astrale. Mais les lois de la physique connues des scientifiques ne s'appliquent pas à l'Espace Astral.

Les choses magiques (esprits, focus, sorts, certaines créatures magiques, équipes rituelles, magiciens ayant recours à la projection ou à la perception astrales, etc.) sont des entités vivantes dans l'Espace Astral. Elles y sont visibles, matérielles et capables d'actions. Les

Le magicien peut percevoir l'énergie magique entourant tout ce qui est magique en lui-même ou ce qui est affecté par la magie : objets enchantés, personnages sous l'effet de sorts, magiciens en train de lancer ou de Maintenir des sorts, etc. Il peut percevoir les sorts, focus et autres objets magiques comme des êtres vivants.

Le magicien peut détecter l'Envoi de Sorcellerie Rituelle. Une toile d'énergie, que le sens astral peut percevoir, remonte à la source du sort, permettant ainsi au magicien de le suivre grâce à la Projection Astrale. Les sorts Maintenus par la Sorcellerie Rituelle et les sorts verrouillés sur une cible présentent aussi cette même toile, conduisant jusqu'au lanceur du sort.

La Perception Astrale permet au magicien de voir l'aura de toute chose vivante ou magique. La vision de l'aura révèle des informations sur la nature ou la forme véritable de la créature. Un zoocanthrope présente toujours sa forme animale dans l'Espace Astral, par exemple. Un personnage affecté par un sort de déguisement montrerait aussi sa forme réelle. L'aura d'un sort l'identifie comme appartenant à la Sorcellerie. Les focus sont visibles comme tels. L'aura des êtres vivants révèle leur état général de santé, leurs blessures, maladies, drogues en activité dans leur organisme, etc. Le magicien peut aussi percevoir leurs Attributs Essence et Magie. Le Maître de Jeu peut choisir de ne pas en annoncer la valeur exacte et d'indiquer simplement au magicien si le score est supérieur, inférieur ou similaire à son propre Indice de Magie. L'aura d'un magicien montre à la fois la Magie et l'Essence, révélant ainsi la nature du magicien.

Le magicien peut obtenir d'autres informations sur les choses magiques en faisant un Test de Compétence Irrésistible. La Sorcellerie serait utilisée pour deviner la nature d'un sort. L'Evocation/Conjunction ou la Sorcellerie, respectivement, pourraient être employées pour lier la Puissance et les Indices de Magie à des Esprits ou des objets enchantés. Utilisez un Seuil de Réussite de 4. Le nombre de Succès contrôle la quantité d'informations obtenue. Un ou deux Succès signifient que le magicien apprend la classe générale de la chose (un Elémental de Feu, un Sort de Manipulation, un Focus de Sort de Combat). Trois Succès lui donnent l'Indice de Puissance ou de Magie et quatre ou plus révèlent tout ce qu'il y a à savoir sur le sujet. Le magicien peut faire des jets supplémentaires pour obtenir encore plus d'informations, jusqu'à un nombre égal à sa Compétence. Chaque tentative supplémentaire ajoute +2 au Seuil de Réussite.

11.8.2 PROJECTION ASTRALE

N'importe quel magicien peut percevoir l'Espace Astral, mais il doit consacrer une Action à passer de ses sens normaux à ses sens astraux, ou l'inverse. Lorsqu'il regarde dans l'Espace Astral, il peut :

- Percevoir tout ce qui est réellement là;
- Percevoir l'énergie magique entourant un objet;
- Percevoir l'Envoi d'un sort de Sorcellerie Rituelle;
- Percevoir l'aura d'une créature pour déterminer sa véritable nature.

Le magicien peut percevoir tous les esprits, les créatures magiques, etc., qu'ils soient visibles dans le monde physique ou non. S'il possède un sort affectant l'Espace Astral, il peut le lancer (tout Sort Mana fonctionnera). Le magicien est aussi vulnérable au Combat Astral.

N'importe quel magicien peut utiliser la Projection Astrale en se plongeant dans une transe. Pendant cette transe, il est comme mort pour le monde; son pouls et sa respiration sont presque nuls et ses sens sont inopérants. En termes magiques, le magicien "quitte son corps" pour voyager dans l'Espace Astral. Jusqu'à son retour, le corps physique est comateux.

La forme astrale du magicien possède des attributs basés sur ses Attributs du monde physique, comme suit :

- Son Charisme devient sa Force Astrale;
- Son Intelligence devient sa Rapidité Astrale;
- Sa Volonté devient sa Constitution Astrale.

Les Attributs Spéciaux ne changent pas quand le magicien passe dans l'Espace Astral.

La forme astrale du magicien apparaît comme celui-ci s'idéalise. Bien entendu, la forme idéalisée d'un Shaman Ork ou d'un Mage assassin corporatiste peut donner une Perception Astrale plutôt terrifiante.

Des copies astrales des fétiches et des objets magiques du magicien l'accompagnent pendant son voyage. Le matériel non magique reste avec le corps comateux dans le monde physique. Le magicien astral peut former tout vêtement ou toute décoration souhaitée, simplement en le voulant, mais rien de cela n'aura de valeur magique ou protectrice. Ce n'est que du tape à l'œil.

Tweezil regarda la frêle silhouette de son maître avec l'odieuse compassion d'une jeunesse inconsciente avant d'entrer dans sa propre transe. Alors que l'Espace Astral l'enveloppait, une voix retentit derrière lui : « Qu'est-ce qui t'a donc retenu, mon garçon ? » Tweezil fit volte-face et fixa une silhouette palpitrante, puissante, musclée, vêtue d'habits de lumières. Il portait une épée large familière et ses mains tenaient négligemment un bâton que Tweezil avait perçu précédemment. « P-p-patron ? » « Vous autres, jeunes dédaigneux, vous ne comprenez jamais ça, n'est-ce pas ? » dit le Mage avec un petit rire. « Une fois de ce côté, vous êtes ce que vous voulez, pas ce que vous pensez ! Et maintenant suis-moi. Nous avons du travail. »

11.8.3 DEPLACEMENT DANS L'ASTRAL

Le déplacement dans le paysage de l'Espace Astral s'effectue à l'allure normale ou rapide. Le mouvement normal est égal à la Rapidité Astrale multipliée par 3 pour les Nains et les Trolls, ou par 4 pour les Humains, Elfs et Orks. C'est le nombre de mètres parcourus par Tour de trois secondes. Cela ne produit pas de fatigue. Les personnages utilisent cette allure quand ils doivent faire attention à l'environnement.

Le mouvement rapide est effectivement rapide ! Le magicien peut se déplacer à 1000 kilomètres multipliés par son Attribut Magie, par heure. A cette allure, l'environnement du magicien ne sera qu'un brouillard. Il sait où il est et peut éviter les obstacles astraux, mais il ne peut pas percevoir ou voir une scène en détail sans ralentir jusqu'à l'allure normale. Des combats peuvent se produire entre deux personnages se déplaçant à l'allure rapide.

Aux deux vitesses, le magicien peut voler, ou plutôt, il peut se déplacer jusqu'à n'importe quelle altitude dans la limite de l'atmosphère. Ne quittez pas l'atmosphère (80 kilomètres) ! Les magiciens qui ont tenté de franchir cette barrière en sont généralement morts ou devenus fous et les souvenirs du voyage qu'ont pu garder les survivants ont été complètement brouillés par une sorte de traumatisme mental profond.

11.8.4 PENDANT QUE VOUS ETIEZ AILLEURS ...

Plus un magicien reste dans l'Espace Astral, plus sa forme physique s'affaiblit. Il a emmené avec lui son Essence dans l'Espace Astral et son corps commence à déprimer.

Le corps physique perd 1 point d'Essence par heure que le magicien passe en balade astrale. Celui-ci meurt lorsque l'Essence est réduite en dessous de 0. Même lorsque le corps physique dépérît, la forme astrale du magicien dispose de la totalité de ses Indices d'Es-

sence et de Magie. Après le retour dans son corps, l'Essence remonte au rythme de 1 point par minute jusqu'à l'Indice original.

Tant qu'il est dans l'Espace Astral, le magicien n'a pas conscience de l'environnement de son corps physique jusqu'à ce qu'il puisse le voir. Si quelqu'un ou quelque chose déplace son corps alors qu'il se trouve au pays des auras, il ne le saura qu'à son retour. En revenant à l'endroit où il a laissé son enveloppe chancelante, il s'apercevra qu'elle n'est plus là et devra la chercher. Pour cela, il devra réaliser un Test basé sur son Attribut Constitution ou Volonté, celui qui est le plus élevé. Le Seuil de Réussite est 4 et le temps de recherche est égal à 6 heures divisées par le nombre de Succès. Au bout de ce délai, il se trouvera en présence de son corps. Bien entendu, si ce sont ses ennemis qui l'ont déplacé, le magicien peut trouver des adversaires astraux en travers de son chemin.

Ses ennemis pourraient aussi tuer tout simplement le corps physique. Pratiquement n'importe quelle blessure infligée à la forme comateuse peut lui être fatale. Le magicien est alors immédiatement conscient de la mort de son corps. Sa forme astrale survit jusqu'à ce que son Essence soit épuisée, puis elle s'évapore. Un tel malheur peut le décider à passer ses dernières heures à chercher vengeance et le Maître de Jeu peut utiliser de tels personnages sans corps comme des fantômes.

11.8.5 COMBAT ASTRAL

Tout chose magique ou créature présente dans l'Espace Astral peut s'engager dans un Combat Astral. Tout ce qui n'a pas de présence astrale active ne peut combattre ou être blessé en aucune façon dans l'Espace Astral.

Le Combat Astral se déroule comme le Combat au Contact, avec une option pour une contre-attaque résultant d'un Test d'Opposition réussi. La nature de l'Espace Astral interdit les attaques à distance. Les déplacements, couvertures, etc., ont les mêmes effets que dans l'espace physique, avec les différences précisées ici. Un magicien peut attaquer d'autres formes astrales pendant ses actions, en n'ayant aucune pénalités pour le "mouvement".

Dans l'Espace Astral, les sorts sont des entités vivantes. Lorsque vous regardez depuis le plan astral un magicien lancer un sort, vous percevez le sort qui prend une forme vivante autour du lanceur puis charge vers la cible à grande vitesse. En atteignant la cible, il disparaît et entre dans l'espace réel où il libère son pouvoir.

Un magicien situé dans l'Espace Astral peut intercepter un sort qui se trouve dans la ligne de son sens astral et le combattre, ce qui l'empêche d'atteindre la cible aussi longtemps qu'il le combat. S'il le détruit, la cible n'est jamais atteinte. Le sort peut cependant endommager ou tuer le magicien qui le combat.

La procédure du Combat Astral varie légèrement avec chaque type de forme astrale.

Autres Magiciens

Les magiciens disposent dans l'Espace Astral de leurs Attributs Mentaux et Spéciaux normaux, mais possèdent leurs Attributs Physiques Astraux. Pour toutes les actions dans l'Espace Astral (esquive, combat, diminution des dommages), les magiciens n'ont qu'une réserve de dés, la Réserve Astrale qui provient de la Compétence Sorcellerie du magicien, de son Attribut Magie et de sa Rapidité Astrale. Elle associe les fonctions des Réserves d'Esquive et de Défense en combat

normal et les fonctions habituelles de la Réserve Magique. Répartissez soigneusement vos dés !

Les attaques réelles se déroulent comme le Combat au contact, le Test de Réussite étant basé sur la Compétence Sorcellerie plutôt que sur toute compétence de combat. Le Seuil de Réussite est 4. Le magicien qui remporte le combat astral peut provoquer des dommages impressionnantes.

Le magicien attaqué peut contre-attaquer en se servant de sa Réserve Astrale comme Réserve de Défense. Le nombre de Succès nets détermine la Catégorie de Blessure. Un Succès inflige une Blessure Légère, deux une Blessure Modérée, trois une Blessure Grave et quatre une Blessure Fatale.

Les Tests de Résistance se font selon la procédure normale, en utilisant l'Indice de Constitution Astrale, l'Indice de Sorcellerie de l'adversaire étant le Seuil de Réussite. Le Palier est 1 si le magicien attaque à mains nues. S'il utilise une arme magique, le Palier est égal à l'Indice de l'arme. Si vous contre-attaquez, vous ne pouvez pas utiliser votre Réserve Astrale pour esquiver.

Le corps physique affiche les dommages à cause du phénomène occulte de "répercussion". Cela signifie que si vous êtes Légèrement Blessé dans l'Espace Astral, votre corps physique est aussi Légèrement Blessé au même moment. Si vous êtes tué, le corps astral et le corps physique meurent en même temps. Les techniques de soins appliquées sur un corps soignent aussi l'autre, qu'elles soient magiques ou ordinaires.

Barrières Magiques

Les Cercles Hermétiques et les Loges de Médecine agissent comme des protections dans l'Espace Astral. Pour franchir une telle barrière, un magicien doit venir à bout de sa Valeur Protectrice. La barrière reste intégrale contre tous les autres intrus. Les sorts lancés sur des cibles protégées par une telle barrière doivent d'abord pénétrer celle-ci avant d'attaquer la cible. Le sort accuse les dommages qu'il a pu subir en combattant la barrière. Le créateur de la barrière saura si quelqu'un l'attaque.

La barrière résiste à une tentative d'intrusion, mais ne continuera pas à combattre l'intrus qui abandonne son essai. Si vous laissez passer une Action sans attaquer la barrière, elle réparera tous ses dommages et tout est à recommencer. La tentative pour percer une barrière se résout par un Test d'Opposition, pour lequel un simple Succès net suffit à forcer le passage. Si la barrière l'emporte, elle inflige les mêmes dommages que ceux que provoquerait un magicien adverse, en augmentant la Catégorie de blessure avec chaque Succès net. L'indice de la barrière est employé pour le Test de Réussite et pour le Test de Résistance si le premier échoue.

Objets Magiques

Comme les barrières, les objets magiques ne combattront que s'ils sont attaqués. Comme les barrières, ils réparent leurs dommages dès que l'assaillant fait une pause dans ses attaques. Lorsqu'il est "détruit", un objet magique perd son enchantement, mais ne change que rarement de forme physique. L'Indice de l'objet sert comme valeur d'attaque lors du premier Test de Réussite et comme Constitution pour le Test de Résistance suivant.

Créatures Magiques

Les deux types de créatures magiques sont les êtres à double existence et les êtres astraux.

Les êtres doubles existent en permanence dans les deux plans. Ils y ont les mêmes Indices. Les êtres as-

traux vivent dans l'Espace Astral, la plupart ayant la capacité, mais pas l'inclinaison, de se manifester dans le monde physique.

Les êtres doubles doivent se déplacer simultanément dans les deux plans, de même que les êtres astraux lorsqu'ils se manifestent dans le monde physique. Ils ne peuvent pas se trouver à un endroit du monde physique et à un autre dans l'Espace Astral. Ils sont ainsi limités à leur vitesse de déplacement du plan physique.

Le combat avec les créatures magiques suivent les règles générales de l'environnement, physique ou astral, où se déroule la bataille. Dans le monde physique, utilisez les Attributs de la créature pour les Tests appropriés et autres comme s'il s'agissait d'un Humain ou d'un Métahumain. Par exemple, vous utiliserez la Constitution pour les Tests de Résistance. Pour le combat astral, utilisez l'Indice d'Essence de la créature pour tout.

Equipes Rituelles

Les magiciens engagés dans une Equipe de Sorcellerie Rituelle sont présents dans l'Espace Astral lors de l'Envoi ou bien s'ils maintiennent un sort rituel. Le Cercle Hermétique ou la Loge de Médecine agit comme une barrière dans l'Espace Astral, mais n'importe quel membre, sauf le leader, peut en sortir pour affronter des attaquants astraux. Ils ne peuvent pas lancer de sorts depuis l'intérieur de la barrière, mais ils peuvent le faire librement de dehors. Si un membre de l'équipe meurt ou perd connaissance, réduisez la Réserve Magique du rituel de sa Compétence Sorcellerie. Si cela réduit la Réserve à 0, ou si le leader perd connaissance, le rituel est interrompu et tous les membres restants doivent faire des Tests de Résistance contre le Drain. Ceux qui sont en dehors du Cercle ou de la Loge encaissent le Drain en Dommages Physiques.

Sorts

Un sort utilise son Indice de Puissance pour tous ses jets lors d'un affrontement avec un magicien dans l'Espace Astral. Le lanceur du sort, bien que dans le monde physique, sait qu'il est attaqué et peut attribuer des dés de sa Réserve Magique, ainsi que tout focus ou modificateur totémique disponibles pour ce sort, les utilisant comme une Réserve d'Esquive afin d'aider sa création à survivre.

Un sort n'a pas d'esprit. S'il ne rencontre pas d'opposition, il ignorera toute autre forme astrale et se dirigera vers sa cible, l'atteignant pendant l'Action même de sa création. S'il est bloqué, il combattra. Là aussi, cela se passe un peu comme le Combat au contact et le gagnant de chaque Action (le magicien qui intercepte ou celui qui lance) décide de poursuivre ou non. Si l'attaquant quitte son chemin (ou s'il est tué) au bout d'une ou plus Action de combat, le sort se dirige vers sa cible initiale. Le dommage infligé dans l'Espace Astral ne réduit pas la Puissance du sort lorsqu'il atteint sa cible.

Si un magicien dans l'Espace Astral intercepte un sort, le lanceur de ce sort peut secourir sa création comme décrit ci-dessus. Il peut le faire aussi longtemps qu'il le veut, jusqu'à ce que le sort gagne le combat, ou soit détruit, ce qui a pour effet de l'annuler. Il peut, au cours de toute Action, décider d'arrêter le lancement du sort qui disparaît immédiatement. Il peut lancer d'autres sorts (en respectant les règles de magie) tout en soutenant celui qui combat. Son soutien compte comme une distraction, comme s'il maintenait le sort. Le magicien lanceur fait un Test de Résistance contre le Drain dans l'Action qu'il a passée à lancer le sort, quoiqu'il arrive. Si

le Drain ou quoi que ce soit d'autre rend le lanceur inconscient, le sort disparaît.

Si aucun des deux magiciens ne se retire d'un tel affrontement, il continue jusqu'à la destruction du sort ou la mort du magicien intercepteur. Chaque Action est composée d'un Test d'Opposition, avec un Seuil de Réussite 4, opposant la Puissance du sort à la Compétence Sorcellerie du magicien. Les Succès nets déterminent la Catégorie de Blessure, comme dans les autres formes de Combat Astral. Le perdant fait un Test de Résistance pour réduire la Catégorie de Blessure: le magicien en utilisant son Attribut Constitution Astrale avec un Seuil de Réussite égal à la Puissance du sort et le sort utilisant sa Puissance avec un Seuil de Réussite égal à la Compétence Sorcellerie du magicien. Le sort gagne un tel combat lorsqu'il rend inconscient le magicien. Le magicien détruit le sort s'il lui inflige une Catégorie de Blessure égale à l'Indice de Puissance du sort.

Un magicien dans l'Espace Astral ne peut pas lancer de sort sur un autre sort mais il peut en lancer un à n'importe quel autre être astral. Dans ce cas là, le sort ne peut pas être intercepté. Seuls les sorts qui pourraient affecter physiquement l'être ou l'objet fonctionneront. Vous ne pouvez pas lancer un sort de *Sommeil* sur un objet magique pour l'endommager, mais cela fonctionnera sur un magicien dans l'Espace Astral.

Quelle que soit la Puissance du sort, lorsqu'un magicien lance un sort dans l'Espace Astral, le Drain provoque toujours des Dommages Physiques (Blessures).

11.9 GRIMOIRE

Tous les sorts sont issus du *Manuel de Thaumaturgie Pratique*, 14ème édition — 2050, reproduit avec l'aimable autorisation d'Ambrosius Publications, New York.

La portée des sorts dépend de la ligne de vue: si vous pouvez voir votre cible, vous pouvez l'affecter. La notion de "vision" de la cible doit se faire par un moyen naturel, par exemple des jumelles, un télescope, etc. mais pas par une caméra, ni par Clairvoyance ou moyen similaire car l'image de ce que vous regardez est rapportée par ces instruments. Un personnage avec des Cyberyeux peut lancer des sorts car il a dépensé des points d'Essence pour rendre cet appareillage "naturel" pour lui.

11.9.1 SORTS DE COMBAT

Les dommages causés par les sorts de combat sont déterminés de la même façon que ceux dus aux armes, le Seuil de Palier du sort étant employé comme celui d'une arme. La Catégorie de Blessure Initiale de tous les sorts de combat est Légère. Tous les Succès des Tests de Puissance augmentent la Catégorie de Blessure chaque fois qu'ils atteignent le Palier. Plus ce Palier est bas, plus le sort est mortel. Avec un Palier 3, la Catégorie de Blessure du sort augmente de une pour 3 Succès Excédentaires. Avec un Palier 2, il suffit de 2 Succès Excédentaires pour l'augmenter. Le Palier 1 est très désagréable car chaque Succès Excédentaire augmente la Catégorie de Blessure.

La victime fait alors un Test de Résistance pour réduire la Catégorie de Blessure de la même façon, en se basant sur le Palier du sort. Rappelez-vous que la cible utilise son Attribut Constitution contre les sorts

Physiques et son Attribut Volonté contre les sorts Mana. L'armure ne compte pas comme succès automatiques contre les sorts physiques et mentaux. Si les Succès de la victime réduisent la Catégorie de Blessure en dessous de Légère, le sort n'inflige aucun dommage, mais il part quand même.

BELIER

Drain : G2 Type : Mana Durée : Instantané
Effet Spécial : Le sort affecte des cibles inanimées en créant un trou d'un mètre de large lorsque la Valeur Protectrice est réduite à 0. Palier 1. Faire un Test de Résistance en employant la Valeur Protectrice avec la Puissance du sort comme Seuil de Réussite. Si le sort obtient suffisamment de Succès pour percer, chaque Succès Excédentaire augmente d'un mètre la largeur du trou.

BOULE DE FEU

Drain : F3 Type : Physique Durée : Instantané
Effet Spécial : Un sort de zone qui provoque des Dommages Physiques. Palier 2. Le sort peut enflammer des matériaux combustibles dans sa zone d'effet.

BOULE DE FORCE

Drain : G2 Type : Physique Durée : Instantané

BOULE MANA

Drain : G1 Type : Mana Durée : Instantané
Effet Spécial : Un sort de zone qui provoque des Dommages Physiques. Palier 2. La version mana n'affecte que des cibles vivantes et la couverture physique n'offre pas de protection.

DARD DE FORCE

Drain : L2 Type : Physique Durée : Instantané

DARD MANA

Drain : L1 Type : Mana Durée : Instantané
Effet Spécial : Un éclair de pouvoir magique qui provoque des Dommages Physiques. Palier 3.

ECLAIR DE FORCE

Drain : G2 Type : Physique Durée : Instantané

ECLAIR MANA

Drain : G1 Type : Mana Durée : Instantané
Effet Spécial : Un éclair d'énergie magique qui provoque des Dommages Physiques. Palier 1.

FEU D'ENFER

Drain : F4 Type : Physique Durée : Instantané

Effet Spécial : Un sort de zone qui provoque des Dommages Physiques. Palier 1. Le sort peut enflammer des matériaux combustibles dans sa zone d'effet.

MISSILE DE FORCE

Drain : M2 Type : Physique Durée : Instantané

MISSILE MANA

Drain : M1 Type : Mana Durée : Instantané
Effet Spécial : Un éclair de pouvoir magique qui provoque des Dommages Physiques. Palier 2.

SOMMEIL

Drain : G1 Type : Mana Durée : Instantané

Effet Spécial : Un sort de zone qui provoque des Dommages Mentaux uniquement sur des cibles vivantes. Palier 1.

11.9.2 SORTS DE DETECTION

Certains sorts de détection, appelés extra-sensoriels, donnent au magicien de nouveaux sens tant qu'ils sont Maintenus. La portée d'action d'un tel sort est déterminée par un Test de Puissance Irrésistible contre un Seuil de Réussite de 4. La distance de fonctionnement, en mètre, du nouveau sens est obtenue en multipliant les Succès par l'Attribut Magie du magicien.

Certains sorts de détection, appelés généraux, ne sont pas dirigés contre une ou plusieurs cibles spécifiques; il n'est pas nécessaire de faire des Tests de Résistance pour chacune des centaines de personnes dans la portée d'un sort de *Détection de la Vie*, par exemple. Le magicien déclare la nature de l'information recherchée. Cela fixe le Seuil de Réussite, qui est 4 si le magicien examine toutes les cibles visibles, 6 pour tous les sujets hors de vue ou 10 pour les êtres dans l'Espace Astral. Dans le cas de sujets hors de vue derrière une barrière magique, ajoutez l'Indice de cette barrière au Seuil de Réussite. Le magicien peut alors tenter un Test de Puissance Irrésistible.

Un seul Succès lui accorde une information mais le nombre de Succès indique la qualité de cette information. Un Succès ne fournit que des connaissances générales, sans détails. Deux Succès donnent au magicien une information détaillée, mais quelques éléments mineurs sont erronés. Avec trois Succès, tous les détails sont exacts mais des éléments mineurs sont obscurs ou manquants. Avec quatre Succès, le magicien obtient une information détaillée et précise. Si un magicien Maintient un sort de détection générale, il recueille de nouveaux sujets lorsqu'ils pénètrent dans la zone couverte par le sort. Les résultats de son Test de Réussite original sont toujours applicables.

ANALYSE DE VERACITE

Drain : M1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Sort extra-sensoriel. Le magicien peut savoir si une cible dit la vérité. La cible fait un Test de Résistance basé sur son Attribut Volonté. Ce sort ne fonctionne pas sur des éléments écrits. Le magicien doit entendre un énoncé pour savoir s'il est vrai ou non.

ANALYSE TECHNIQUE

Drain : G2 Type : Physique Durée : Maintien

Effet Spécial : Le magicien peut analyser l'usage et le fonctionnement de base d'un appareil ou d'une pièce d'équipement. Si le magicien a une connaissance antérieure de l'appareil ou d'objets similaires, cela compte comme un Succès automatique pour l'analyse.

CLAIRVOYANCE

Drain : M1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Sort extra-sensoriel. Le magicien peut voir des scènes éloignées comme s'il était présent, grâce à la portée de ce nouveau sens, sans tenir compte des murs ou autres obstacles. Il doit se concentrer pour utiliser ce sens et, pendant ce temps, il n'utilise pas sa vision physique. Un magicien ne peut pas lancer de sort sur une cible qu'il voit par *Clairvoyance*.

DETECTION DE LA VIE

Drain : M1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Sort de détection générale à effet de zone. Le magicien détecte tous les êtres vivants à portée et connaît leur nombre et leur position. Dans une zone

peuplée, le sort est particulièrement inutile car il recueille une masse confuse de traces.

DETECTION DES ENNEMIS

Drain : G1 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Sort de détection générale à effet de zone. Le magicien détecte les êtres vivants à portée qui ont des intentions hostiles envers lui spécifiquement. Il ne détectera pas un piège (ce n'est pas vivant), ni un terroriste qui s'apprête à tirer au hasard dans la foule (l'intention n'est pas personnelle).

DETECTION D'UN INDIVIDU

Drain : L1 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Sort de détection générale à effet de zone. Le magicien détecte la présence d'un individu particulier. Le magicien nomme l'individu lorsqu'il lance le sort. Si celui-ci ne veut pas que le magicien le trouve, il fait un Test de Résistance en utilisant son Attribut Volonté.

DETECTION SPECIFIQUE (ETRES VIVANTS)

Drain : L1 Type : Mana Durée : Maintien

DETECTION SPECIFIQUE (OBJETS)

Drain : M2 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Sort de détection générale à effet de zone. Le magicien détecte un type spécifique de cible : Détection d'Orks, Détection de Dragons, Détection d'armes à feu, Détection d'ordinateurs, Détection de Caméras, etc. Chaque application constitue un sort séparé.

SENS DU COMBAT

Drain : G2 Type : Physique Durée : Maintien

SENS DU COMBAT—PERSONNEL

Drain : M2 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Sort extra-sensoriel s'appliquant à un volontaire. Le sujet peut alors analyser subconsciemment un combat ou autres situations dangereuses. En théorie, le sort accorde une prescience, le sujet sentant les événements une demi-seconde avant leur réalisation. Ajoutez les Succès du magicien à l'Indice de Réaction du sujet. La forme Personnelle du sort n'affecte que le magicien lui-même.

SONDE PSYCHIQUE

Drain : M1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Le magicien peut sonder télépathiquement l'esprit d'un sujet. La cible fait un Test de Résistance basé sur son Attribut Volonté. Si elle ne parvient pas à annuler tous les Succès, le nombre restant détermine à quel point le magicien peut sonder l'esprit de sa victime. Un Succès lui permet de lire les pensées superficielles; le magicien sait ce que la cible pense à ce moment mais il ne peut pas influencer ses pensées, ni lui soutirer d'autres informations. Avec deux Succès, le magicien peut sonder les pensées; il peut découvrir tout ce que le sujet connaît conscientement. Essentiellement, il peut poser n'importe quelle question et la cible doit lui répondre la vérité telle qu'elle la connaît. Avec trois Succès ou plus, le magicien peut atteindre le subconscient de la cible et distinguer la différence entre les faits et les opinions. Il peut voir des scènes dont le sujet a été témoin comme s'il y avait assisté lui-même. Il peut aussi avoir un aperçu de la psychologie du personnage.

11.9.3 SORTS DE SANTE

Les sorts de santé peuvent infliger des maladies ou les guérir, rendre des poisons ou des drogues non toxiques ou imiter leurs effets; certains peuvent aussi modifier temporairement des attributs. A moins d'indications différentes, le magicien doit toucher sa cible pour utiliser un sort de santé.

La plupart des sorts de santé sont curatifs et soignent les dommages physiques et les maladies. Aucune technique connue dans la magie ne permet d'éliminer la fatigue ou de traiter des états mentaux. Chaque sort curatif peut affecter une Catégorie de Blessure maximum. *Soins de Blessures Modérées* est inutile pour quelqu'un qui est Gravement blessé. Si un magicien emploie un sort plus puissant que ce qui est nécessaire (*Soins de Blessures Graves* pour soigner des dommages Modérés), il doit résister au Drain normal du sort. Cela s'applique aussi aux sorts qui guérissent les maladies. Le Drain est déterminé par la catégorie maximum que le sort puisse affecter.

Le Seuil de Réussite d'un sort curatif ne provient pas de l'Attribut Volonté du sujet car le magicien fait un transfert mana dans le propre mécanisme de guérison du sujet. Le Seuil de Réussite du Test de Puissance est égal à 10 - l'Indice d'Essence du sujet, arrondi à l'entier le plus proche. Les sorts curatifs sont tous de durée permanente. N'oubliez pas que l'écoulement du temps applique des modificateurs à ce Seuil de Réussite.

Contrairement au Drain, le temps de base nécessaire au sort dépend de la Catégorie de Blessure à soigner, de la drogue à neutraliser, ou de la maladie à guérir, et non pas de la Catégorie de Blessure maximum du sort. La Table de Soins donne les temps de base de tous les sorts de soins. Divisez le temps de base par tout Succès du Test de Puissance. Si le magicien abandonne son sort ou si le patient est blessé pendant ce délai, le sort échoue et aucun dommage n'est soigné. Les poisons ou les drogues peuvent continuer à agir. Chaque nouvelle tentative pour soigner le même sujet augmente le Seuil de Réussite pour le Test de Puissance de +2, que ce soit parce que le sort a été interrompu ou parce que le Test de Puissance n'a pas obtenu de réussite.

TABLE DE SOINS

Catégorie	Temps
Fatale	20 Tours
Grave	15 Tours
Modérée	10 Tours
Légère	5 Tours

ANTIDOTE TOXINE (CATEGORIE DE BLESSURE)

Drain : (Catégorie de Blessure)2

Type : Physique Durée : Permanent

TRAITEMENT MALADIE (CATEGORIE DE BLESSURE)

Drain : (Catégorie de Blessure)2

Type : Mana Durée : Permanent

Effet Spécial : Ces sorts curatifs agissent sur la toxine (poison ou drogue) ou la maladie et non pas sur la personne affectée. Le Test de Puissance est Irrésistible et son Seuil de Réussite est égal au Niveau de Virulence de l'infection ou de la toxine. Le sort doit atteindre un nombre de Succès au moins égal au Palier pour agir. Les Succès supplémentaires peuvent réduire le temps d'action du sort. La Catégorie de Blessure du sort doit

égalier ou dépasser la Catégorie de Blessure de la maladie ou de la toxine. Par exemple, pour soigner quelqu'un infecté par une maladie 6G2, le Seuil de Réussite du Test de Puissance est 6 et il faut 2 Succès pour guérir le patient. Le magicien doit employer *Traitements Maladie Grave* ou *Traitements Maladie Fatale*. Le sort *Antidote* doit être appliqué avant que la toxine endommage la victime. *Traitements* peut être appliqués à tout moment après l'infection; il tue les germes contenu dans le système du patient et élimine immédiatement tous les symptômes, mais il ne soigne pas les dommages déjà infligés par la maladie. Il faut pour cela un sort de soins différent. Chaque Catégorie de Blessure a ses propres sorts *Antidote* et *Traitements*.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT +1

Drain : L2 Type : Mana Durée : Maintien

AUGMENTATION D'ATTRIBUT +2

Drain : M2 Type : Mana Durée : Maintien

AUGMENTATION D'ATTRIBUT +3

Drain : G2 Type : Mana Durée : Maintien

AUGMENTATION D'ATTRIBUT +4

Drain : F2 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Le sort augmente un Attribut physique ou mental, ou la Réaction. Cette dernière version agira comme des réflexes câblés, en augmentant aussi bien les dés d'initiative que l'Attribut. Le sort ne fonctionne pas sur les autres Attributs Spéciaux. Le Test de Puissance est Irrésistible, son Seuil de Réussite est égal au double de l'Indice de l'Attribut à augmenter. Un seul Succès est suffisant. Ce sort n'affecte pas les traits cybernétiques, car il faudrait pour cela un sort physique ayant un plus grand Palier dans le Code de Drain. Cela signifie qu'une personne ayant un Substitut Musculaire ne tirera aucun bénéfice d'un sort d'Augmentation de Force. Chaque Attribut dispose de quatre sorts spécifiques; vous pouvez donc avoir un magicien qui connaît *Augmentation de Force* +2, *Augmentation de Rapidité* +1, etc.

PREMIERS SOINS BLESSURES (CATEGORIE DE BLESSURE)

Drain : (Catégorie de Blessure)1

Type : Mana Durée : Permanent

SOINS BLESSURES (CATEGORIE DE BLESSURE)

Drain : (Catégorie de Blessure)2

Type : Mana Durée : Permanent

Effet Spécial : Les sorts de *Premiers Soins* doivent être appliqués dans l'heure qui suit la dernière blessure infligée au sujet. Les sorts de *Soins* peuvent être appliqués à tout moment. Les deux types sont des sorts curatifs.

REDUCTION DE (ATTRIBUT)

Drain : Spécial Type : Physique Durée : Maintien

Effet Spécial : Le sort peut être lancé à distance et nécessite un Test de Puissance Résistible normal. Chaque Attribut soumis à *Réduction* justifie de trois sorts différents avec des Paliers 1, 2 et 3. Chaque Palier atteint réduit d'un point l'Indice de l'Attribut de la victime. Le Palier du sort détermine le Code de Drain, L2 pour un Palier 3, M2 pour un Palier 2 et G2 pour un Palier 1. La cible résiste avec l'Attribut attaqué et pas forcément avec son Physique. Si un Attribut est réduit à 0, la cible est incapacitée: s'il s'agit d'un Attribut physique, la victime est inconsciente ou paralysée; dans le cas d'un Attribut mental, la victime reste debout, l'esprit vide. Il existe une

version du sort pour la Réaction, mais les autres Attributs Spéciaux ne peuvent pas être affectés. C'est un sort physique qui affectera aussi des cibles dont les Attributs ont des modificateurs dus au Cyberware.

TRAITEMENT TOXINE (CATEGORIE DE BLESSURE)

Drain : (Catégorie de Blessure -1)2

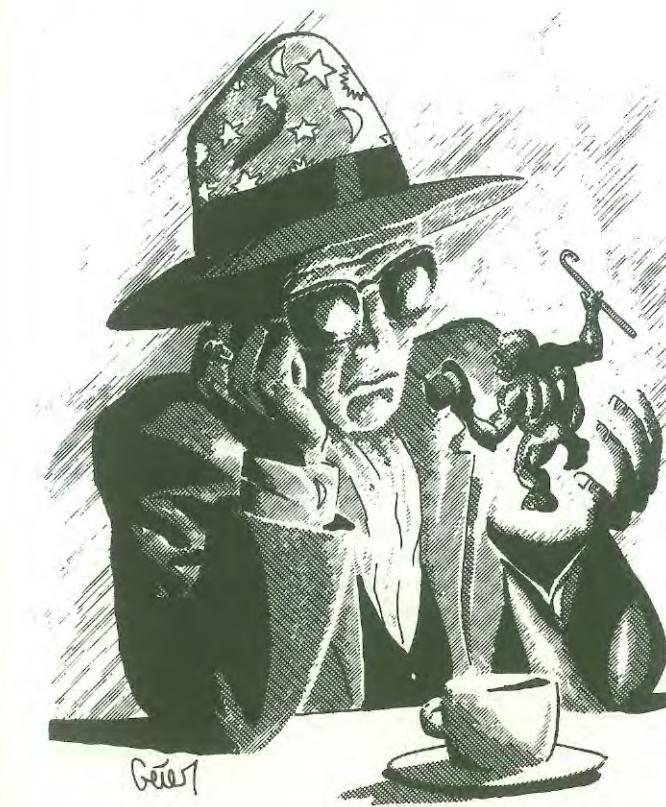
Type : Physique Durée : Permanenter

Effet Spécial : *Traitements Toxine* soulage des effets d'une drogue ou d'un poison. Il doit vaincre la toxine comme l'*Antidote*, mais le soulagement étant symptomatique, le Code de Drain est réduit (le minimum est Léger). *Traitements Toxine* ne soigne pas les dommages dus aux toxines, mais il élimine tous les autres effets que peut subir la victime (vertige, hallucinations, nausée, douleur et autres). *Traitements Toxine* est le soin parfait des "gueules de bois" ... pour ceux qui peuvent se le permettre. Chaque Catégorie de Blessure est un sort curatif séparé.

11.9.4 SORTS D'ILLUSION

Quel que soit leur réalisme, les illusions ne peuvent pas blesser physiquement ou mentalement un personnage de façon permanente. Elles peuvent provoquer des distractions, des pertes d'équilibre ou d'orientation ou même des symptômes tels que nausées ou douleur. Ces symptômes disparaissent dès que le magicien abandone l'illusion.

L'objectif des illusions est souvent de tromper ou de distraire. Dans ce cas, la cible fait un Jet de Résistance avec son Attribut Volonté, la Puissance du sort étant le Seuil de Réussite, comme d'habitude. Certaines illusions sont destinées à des sujets volontaires, auquel cas le Test de Puissance est Irrésistible, le Seuil de Réussite étant 3.



Les illusions peuvent être conçues comme sorts de zone, de sorte que tous ceux qui se trouvent dans la zone ressentent l'illusion, ou être destinées à un seul sujet qui sera donc le seul à ressentir l'illusion. Un magicien peut aussi lancer le sort sur un sujet de sorte que tous ceux qui le voient perçoivent une illusion.

Les illusions flagrantes servent généralement pour les spectacles, bien que des sorts puissants puissent au moins distraire des ennemis, même s'ils savent que c'est une illusion. Les illusions mono-sensorielles ne semblent réelles que pour un sens physique. Les illusions multi-sensorielles paraissent totalement réelles aux cibles.

CHAOS

Drain : G2 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Une cible qui ne peut résister est soumise à d'importantes distractions. Un nuage d'images aveuglantes, d'odeurs violentes et de sensations irritantes agresse ses sens. Il souffre d'une distraction majeure (+2 à tous ses Seuils de Réussite) pour chaque Succès Excédentaire obtenu par le sort. Ce sort affecte aussi bien les appareillages senseurs que les propres sens d'un personnage.

CHAOS ETENDU

Drain : F2 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : C'est une version de Chaos à effet de zone.

CONFUSION

Drain : G1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Un sort de zone. Des illusions visuelles remplissent la zone et en font un lieu plein de formes changeantes, de lumières éblouissantes et de nappes d'ombre. Ceux qui ne résistent pas subissent une distraction égale au nombre de Succès Excédentaires. Ajoutez le nombre de Succès Excédentaires à tous les Seuils de Réussite de la victime. Ce sort n'affecte pas les appareillages senseurs.

INVISIBILITE

Drain : L2 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Le Mage doit toucher le sujet qui devient invisible à la lumière normale. La vision thermographique détecte toujours la chaleur du corps et le sujet reste tangible et détectable par l'ouïe, l'odorat, etc. Doublez le nombre de Succès pour obtenir le Seuil de Réussite d'un Test de Perception d'un observateur. En cas de réussite, il remarque la personne ou la chose invisible. Le sort n'affecte pas des observateurs ayant une vision thermographique, ceux utilisant des détecteurs audio, des Récepteurs Chimiques ou des appareils similaires. Il affecte les caméras n'utilisant que la lumière visible et les Cyberyeux dépourvus de vision thermographique.

MASQUE

Drain : L1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Pour ce sort, le magicien doit toucher un sujet volontaire. Le sujet prend une apparence physique (forme et taille générales identiques) choisie par le lanceur. Le nombre de Succès indique le Seuil de Réussite de jets de perception d'observateurs.

PUANTEUR

Drain : G2 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Ce sort de zone stimule l'odorat. Les sujets dans la zone d'effet font des Tests de Résistance

normaux en utilisant leur Attribut Volonté. Chaque Succès Excédentaire augmente tous les Seuils de Réussite de la victime de 1 à cause des effets écoeurants de la puanteur.

SIMULATION

Drain : M1 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Le sujet volontaire expérimente une illusion sensorielle totale de ce que souhaite le lanceur. C'est généralement un sort de luxe acheté par les riches et les nantis qui recherchent des sensations qu'ils ne peuvent pas trouver dans le monde réel. Les Succès indiquent le niveau de plaisir du sujet.

SPECTACLE

Drain : L1 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Ce sort à effet de zone nécessite des sujets volontaires. Il crée des illusions flagrantes mais distrayantes pour tous ceux qui désirent les voir. Le nombre de Succès indique à quel point l'audience trouve l'illusion distrayante.

11.9.5 SORTS DE MANIPULATION

Il existe des milliers de sorts de manipulation possibles et, au niveau potentiel, c'est la classe de sorts la plus puissante de Shadowrun. Les sorts de manipulation peuvent transformer ou contrôler la matière et l'énergie. Les sorts de contrôle affectent les actions et les pensées des êtres vivants. Les sorts de transformation changent la structure matérielle d'une cible. Les sorts télekinétiques sont des formes variées du pouvoir de l'esprit sur la matière qui vont des phénomènes sauvages de poltergeists aux subtiles activités de contrôle de machines.

De nombreux sorts de manipulation ont un Seuil d'Efficacité. Si, après les Tests de Résistance de la cible, il ne reste pas assez de Succès pour égaler ce Seuil d'Efficacité, le sort est sans effet. Par exemple, le Seuil d'Efficacité de la plupart des sorts de contrôle est égal à l'Attribut Volonté de la cible. Si le magicien n'atteint pas ce nombre de Succès, le sort n'a aucun effet.

• Manipulations de Contrôle

CONTRÔLE DES ACTIONS

Drain : M2 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Le magicien contrôle les actions physiques d'une cible, comme un pantin. La conscience de la victime n'est pas atteinte mais elle n'est qu'un passager dans son propre corps. La victime utilise toute compétence qu'elle possède, selon les ordres du magicien, mais avec un +4 à tous ses Seuils de Réussite. Le Seuil d'Efficacité est l'Attribut Volonté de la cible.

CONTRÔLE DES EMOTIONS

Drain : L1 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Le sujet ressent une émotion irrésistible. Cela peut être n'importe quoi choisi par le magicien quand il lance son sort. Il peut faire en sorte que la victime aime quelqu'un, haisse quelqu'un ou ressente toute autre émotion simple. Le Seuil d'Efficacité est l'Attribut Volonté de la cible. L'application des effets de ce sort est plus une question de jeu de rôle que de chiffres. Les victimes croient de tout leur cœur à l'émotion induite, mais n'en perdent pas l'esprit pour autant. On pourrait résumer grossièrement en disant que si un personnage en-

treprend quelque chose qui va dans le sens de l'émotion (combattre alors qu'il est plein de haine ou de colère), il n'y a pas de pénalité. S'il fait quelque chose qui n'a pas de rapport avec l'émotion (conduire pendant qu'il rit à perdre haleine), il est certainement distrait (+2 ou plus aux Seuils de Réussite). S'il tente d'agir directement contre l'émotion (tenter d'attaquer un magicien qu'il "aime"), il doit réussir un Test de Volonté Irrésistible avec la Puissance du sort comme Seuil de Réussite. Même en cas de réussite, il aura une pénalité due à la distraction.

CONTRÔLE DES PENSEES

Drain : L2 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Le magicien contrôle les pensées du sujet. La victime exécutera les ordres de bon cœur tant que le magicien maintiendra le sort. C'est l'équivalent magique de la suggestion sous hypnose profonde. Le Seuil d'Efficacité est l'Attribut Volonté de la cible. Celle-ci pourra combattre le sort pour les actions qui ont des effets destructeurs sur elle ou sur des êtres qui lui sont chers. Elle doit réussir un Test de Volonté Irrésistible avec la Puissance du sort comme Seuil de Réussite. Un simple Succès suffira en l'absence du magicien. S'il est présent, faites un Test d'Opposition de Volonté pour déterminer si la cible peut briser le contrôle.

HIBERNATION

Drain : L2 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Le magicien doit toucher un sujet volontaire. Le sort le place dans une forme d'animation suspendue. Doublez les Succès du Test de Puissance pour obtenir le facteur de ralentissement des activités corporelles. Si vous obtenez 4 Succès avec *Hibernation*, vous ralentirez le métabolisme du sujet avec un facteur 8. Si le sujet souffre d'une Blessure Fatale, le Seuil de Réussite de son jet de sauvegarde contre la mort devrait augmenter de 1 par tranche de 8 minutes avant l'application du traitement au lieu de chaque minute. S'il souffre d'une maladie qui l'affaiblit toutes les heures, elle agira alors toutes les 8 heures. S'il est enfermé dans une chambre avec suffisamment d'air pour le Maintenir en vie pendant un jour, il pourra alors tenir 8 jours.

• Manipulations Télékinétiques

DOIGTS TELEKINETIQUES

Drain : M2 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : *Doigts Télékinétiques* est de la télékinésie classique. Le magicien crée des "mains invisibles" et peut tenir ou manipuler des objets par son pouvoir mental. Le Test de Puissance est Irrésistible et son Seuil de Réussite est 6. Le nombre de Succès devient l'Indice du sort pour la Force et la Rapidité. Le magicien peut utiliser ses propres compétences avec *Doigts Télékinétiques*, mais tous les Seuils de Réussite reçoivent un +2 à cause des problèmes dus au contrôle à distance. Même une action simple peut nécessiter un Test de Rapidité (comme prendre un verre et le renverser sur le pantalon d'un Corpo, n'est-ce pas Sally ?). Le magicien peut combattre, crocheter une serrure, ou autre, avec ses *Doigts Télékinétiques*. Les *Doigts* peuvent atteindre n'importe quel point visible pour le magicien, mais il peut avoir recours à la *Clairvoyance* ou à une technologie de vision à distance pour voir la scène de plus près. Ce sort est des plus pratiques pour désamorcer des bombes.

LEVITATION (OBJET)

Drain : L2 Type : Physique Durée : Maintien

LEVITATION (PERSONNE)

Drain : M2 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : La *Lévitation* permet à un magicien de soulever un objet ou une personne au-dessus du sol et de le déplacer. La hauteur maximum en mètres est le produit de l'Attribut Magie du magicien par le nombre de Succès Excédentaires. Le Seuil de Réussite du magicien pour le jet de Puissance est augmenté de 1 par 100 kilos à déplacer. Un magicien peut déplacer un objet en lévitation n'importe où tant qu'il Maintient le sort et qu'il garde l'objet en vue. Les objets se déplacent avec une Rapidité égale à l'Attribut Magie du magicien.

POLTERGEIST

Drain : G2 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Tous les petits objets et les débris, pesant jusqu'à un kilo, tourbillonnent de manière aléatoire dans la zone de ce sort. Le facteur de visibilité de cette zone est réduit (+2 à tous les Seuils de Réussite jusqu'à un modificateur maximum de visibilité de +4). Le sort provoque aussi des Dommages Etourdisants, en frappant les victimes avec les débris volants. Les Tests de Résistance aux blessures des cibles se font avec l'Attribut Rapidité et non pas Volonté; le Seuil de Réussite est la Puissance du sort. La Catégorie de Blessure est Légère et le Palier est 3. Les armures ne fournissent pas de protection contre ces dommages.

• Manipulations de Transformation

ARMURE

Drain : L3 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Ce sort demande un sujet volontaire. Le magicien lui fournit une armure intégrée en transformant ses tissus en un composé plus résistant. Traitez les Succès du Test de Puissance comme un Indice d'Armure Dermale tant que le sort est Maintenu.

BARRIERE

Drain : F2 Type : Physique Durée : Maintien
BARRIERE MANA

Drain : F1 Type : Mana Durée : Maintien
Effet Spécial : Sort de zone. Le magicien forme un champ de force d'énergie grésillante. Le Test de Puissance est Irrésistible et le Seuil de Réussite est 6. Le magicien peut former la *Barrière* comme un sort de zone normal, ce qui créerait un dôme d'énergie, ou il peut former un mur. La hauteur du mur en mètres est égale à la Puissance du sort, sa longueur ou son rayon est égal à l'Attribut Magie du magicien. Cette longueur peut être ajustée de la même manière que le rayon d'un effet de zone: en sacrifiant des dés du Test. Le magicien peut donner n'importe quelle forme au mur. Tout ce qui a la taille d'une molécule (ou moins) peut franchir cette *Barrière*, y compris l'air ou d'autres gaz. Tout ce qui est plus grand considère la *Barrière* comme une Couverture Totale avec une Valeur Protectrice égale à la Puissance du sort. Les attaques portées à travers la *Barrière* se retrouvent avec une visibilité réduite.

Les *Barrières Mana* n'arrêtent pas les armes physiques mais bloquent les mouvements des êtres vivants. Les objets non vivants (comme les balles) peuvent la franchir. Les passagers d'un véhicule fermé ne seront pas affectés, mais un motard sera désarçonné. Les *Barrières*

Mana servent aussi de défense contre les sorts. Ajoutez la Valeur Protectrice de la barrière aux Seuils de Réussite de tous les magiciens qui lancent des sorts à travers cette barrière. Sa Valeur Protectrice compte comme des Succès automatiques pour les Tests de Résistance de ceux qu'elle protège. C'est aussi une barrière astrale.

IGNITION

Drain : G4 Type : Physique Durée : Permanent
Effet Spécial : Le magicien accélère l'agitation moléculaire chez une cible, ce qui la fait s'embraser. Tout ce qui peut brûler peut être affecté par ce sort. Le temps de base pour enflammer la cible est de 10 Tours, divisés par les Succès du magicien. Quand la cible est enflammée, les flammes brûlent pendant 1D6 Tours ou jusqu'à ce que le feu soit étouffé ou éteint avec de l'eau ou un extincteur. Le Seuil d'Efficacité d'*Ignition* est le Physique des cibles vivantes ou la Valeur Protectrice de base des objets inanimés. Le sort *Ignition* enveloppe une créature de flammes, provoquant 6M2 de dommages lors du premier Tour. Le Palier augmente de +1 à chaque Tour supplémentaire. L'application des dommages se fait à la fin de chaque Tour. Les munitions ou les explosifs transportés peuvent exploser.

LIQUEFACTION

Drain : G4 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Ce sort transforme la cible en boue épaisse, sa cohésion moléculaire étant brisée. Le Seuil d'Efficacité est l'Attribut Constitution des cibles vivantes ou la Valeur Protectrice de base des objets inanimés.

PETRIFICATION

Drain : M3 Type : Physique Durée : Maintien
Effet Spécial : Toute cible vivante se transforme en substance similaire à la pierre, la chair se transformant en un carbonate de calcium dont la consistance est semblable à celle du marbre. Les vêtements, l'équipement et le Cyberware ne sont pas affectés. La victime n'est pas consciente pendant sa calcification. Le Seuil d'Efficacité est l'Attribut Constitution de la victime.

VAGUE TOXIQUE

Drain : F4 Type : Physique Durée : Instantané
Effet Spécial : Une vague d'acide toxique remplit la zone. Le Palier du Test de Puissance Résistible est 1. Les armures portées aident à résister au sort, mais leur Valeur Protectrice est réduite de moitié. De plus, les conditions visuelles appliquent un modificateur de visibilité de +4 à tous les Seuils de Réussite dans la zone pour le reste du Tour à cause des vapeurs corrosives.



12.0 LA MATRICE

«Tu Vis et tu Apprends. Tu Meurs et tu Oublies ... à moins que tu ne sois un Système Expert.»

— Zapper Weisman, le Decker Légendaire.

La Matrice, que l'on nomme aussi la *Grille*, est le réseau des ordinateurs interconnectés par le système des télécommunications mondiales. Si un ordinateur est connecté à n'importe quel endroit de la Matrice, alors vous pouvez y accéder de n'importe quel autre point de la Grille.

12.1 ACCES A LA MATRICE

Il n'existe qu'un seul ticket pour la Matrice et ce ticket a pour nom *Système Interface Cybérétique à Représentation Symbolique Matricielle*, autrement dit un *Cyberdeck* (que l'on nomme aussi parfois *Console*). Il existe bien d'autres systèmes d'interfaçage mais ils appartiennent à une technologie dépassée. Le Cyberdeck est le seul choix possible pour ceux qui veulent être à la pointe. Laissez donc les vieux trucs moches et lents aux larbins des Corporations !

Pour se connecter à la Grille, toutes les consoles sont dotées d'un câble en fibre optique terminé par une fiche standard, un *Jack*. Avec des outils adéquats, vous pouvez installer une dérivation correcte sur n'importe quelle *ligne* de communication existante et y adapter la fiche. Il ne restera plus qu'à mettre la console sous tension, enfoncez la touche "GO" et à s'insérer dans la Matrice.

Après une petite seconde de désorientation, vous (en fait le *Construct* qui représente votre *Persona*) apparaîtrez au cœur de la Matrice, au point qui représente l'endroit à partir duquel vous vous êtes connecté. Ainsi, par exemple, si vous vous êtes branché par une dérivation illégale dans l'arrière salle d'un bar, vous apparaîtrez dans la ligne de télécom qui dessert l'établissement.

Vous apparaîtrez juste à côté du *Construct* de votre Cyberdeck. Il s'agit, généralement, d'une petite pyramide blanche; la même que celle qui représente les terminaux cybérétiques légaux. Vous pourrez la façonnier à votre guise mais, généralement, les pirates tels que vous ont tendance à se montrer discrets et à laisser leur point d'entrée dans le plus grand anonymat. Ce n'est pas toujours vrai, on peut citer l'exemple de feu le grand St Louis Blue qui avait l'habitude de donner à son Cyberdeck l'aspect d'une tente de fête foraine surmontée d'une enseigne au néon qui disait "Cette Console Appartient au Plus Grand de Tous les Visiteurs de la Matrice" ... Sacré vieux Blue !

Généralement vous vous connectez dans le Réseau de Télécommunications Locales ou *RTL*. Dans l'antique système de télécoms, le RTL serait équivalent à un indicatif local. Il est très facile d'entrer dans le RTL; c'est lorsque l'on veut voyager vers une autre partie de

la Matrice, ou vers n'importe quel ordinateur relié au RTL, que les choses commencent à devenir intéressantes.

12.2 TEMPS ET MOUVEMENT DANS LA MATRICE

Pour diverses raisons, l'univers de l'informatique en 2050 est plutôt paranoïaque. Le Secteur Corporatiste semble se sentir menacé par les pirates qui se promènent dans la Matrice ... et il n'a pas tort de s'en préoccuper ! L'information est la plus grande industrie du monde et son marché est toujours à l'affût du petit élément qui permettrait d'incriminer un cadre ou de permettre aux gars du département de Recherche et Développement (R&D) de prendre une petite avance sur la concurrence. Les fichiers financiers sont des cibles particulièrement tentantes pour les requins du Cyberspace. En effet, des milliards de nuyens n'ont aucune existence matérielle, ils n'existent que sous forme de données enregistrées et, comme toutes les autres données informatiques, elles peuvent être effacées, modifiées ou transférées.

Où que vous alliez de façon légale dans la Matrice, il vous faut un code d'accès, un *mot de passe*. Même l'entrée dans le RTL requiert un mot de passe afin que la compagnie du téléphone sache à qui envoyer sa facture. Heureusement, la porte des RTL est grande ouverte pour qui dispose du matériel adéquat; même une console de pacotille vous permettrait d'y entrer gratuitement.

Chaque point de connexion entre deux systèmes ou deux réseaux est appelé *Noeud d'Accès aux Systèmes* (NA). Ce n'est que l'un des nombreux types de noeuds qui forment la Matrice. L'entrée dans un NA requiert généralement un mot de passe, tout simplement parce que les propriétaires de systèmes tiennent à savoir qui accède à leurs équipements. Pour interdire la visite de personnes non autorisées, les propriétaires installent des logiciels de protections : les *Contre-mesures d'Intrusion* ou CI.

Les CI sont prévues pour refuser l'accès de ce qu'elles protègent à toute personne qui ne peut fournir le code d'accès approprié. Ceux qui peuvent le faire sont autorisés à passer mais leurs indicatifs sont enregistrés; les propriétaires savent qui ils sont et la facture est déjà au courrier.

Les CI sont prévues pour refuser l'accès de ce qu'elles protègent à toute personne qui ne peut fournir le code d'accès approprié. Ceux qui peuvent le faire sont autorisés à passer mais leurs indicatifs sont enregistrés; les propriétaires savent qui ils sont et la facture est déjà au courrier.

12.2.1 MOTS DE PASSE

Au sein de la Matrice, les déplacements sont instantanés tant que vous n'avez pas à traverser de noeud. C'est lorsque vous en atteignez un et commencez à jouer avec sa CI que vous êtes ralenti.

Si vous disposez d'un mot de passe valable, vous passez en coup de vent. Il suffit de lui lancer le code et de passer le noeud. Mais si vous ne l'avez pas, il vous faut traiter d'une quelconque manière avec la CI — la détruire ou la duper — pour franchir le noeud qu'elle défend. Quoique vous entrepreniez pour passer, vos Actions vont s'inscrire dans le cadre de *Tours de Cybercombat*. S'il vous faut deux Tours (soit six secondes) pour battre une CI, le monde extérieur — en dehors de la Matrice — aura également tourné pendant six secondes.

12.2.2 BIENVENUE

Bien ! Vous êtes donc dans le RTL; chaque RTL fait partie d'un RTR (un Réseau de Télécommunications Régionales). Si l'on compare le RTL à un indicatif local, on peut dire que le RTL est équivalent à un indicatif régional. La carte de la page 101 indique les RTR d'Amérique du Nord ainsi que les Classifications de Sécurité qui leur sont associées. Les corps savent que des pirates sont là, qu'ils tentent de s'infiltrer dans leurs systèmes et d'utiliser les réseaux de télécoms sans payer. C'est pourquoi chaque NA a une Classification de Sécurité que l'on nomme aussi *Code de Sécurité* ou plus simplement *Code* (Voir les *Codes de Sécurité*).

Lorsque vous êtes dans un RTL, vous avez plusieurs choix. Vous pouvez :

- Tenter d'entrer dans tout *Système informatique* accroché au RTL dans lequel vous êtes. Il vous faut pour cela en connaître l'adresse (voir la *Cartographie du Système*).

- Tenter d'entrer dans un autre RTL au sein du même RTR. Cela nécessite que vous traversez un NA qui aura le même Code de Sécurité que le Réseau Régional dont il dépend.

- Tenter d'entrer dans le RTR. Le NA aura le Code de Sécurité du Réseau Régional dans lequel vous tentez d'entrer.

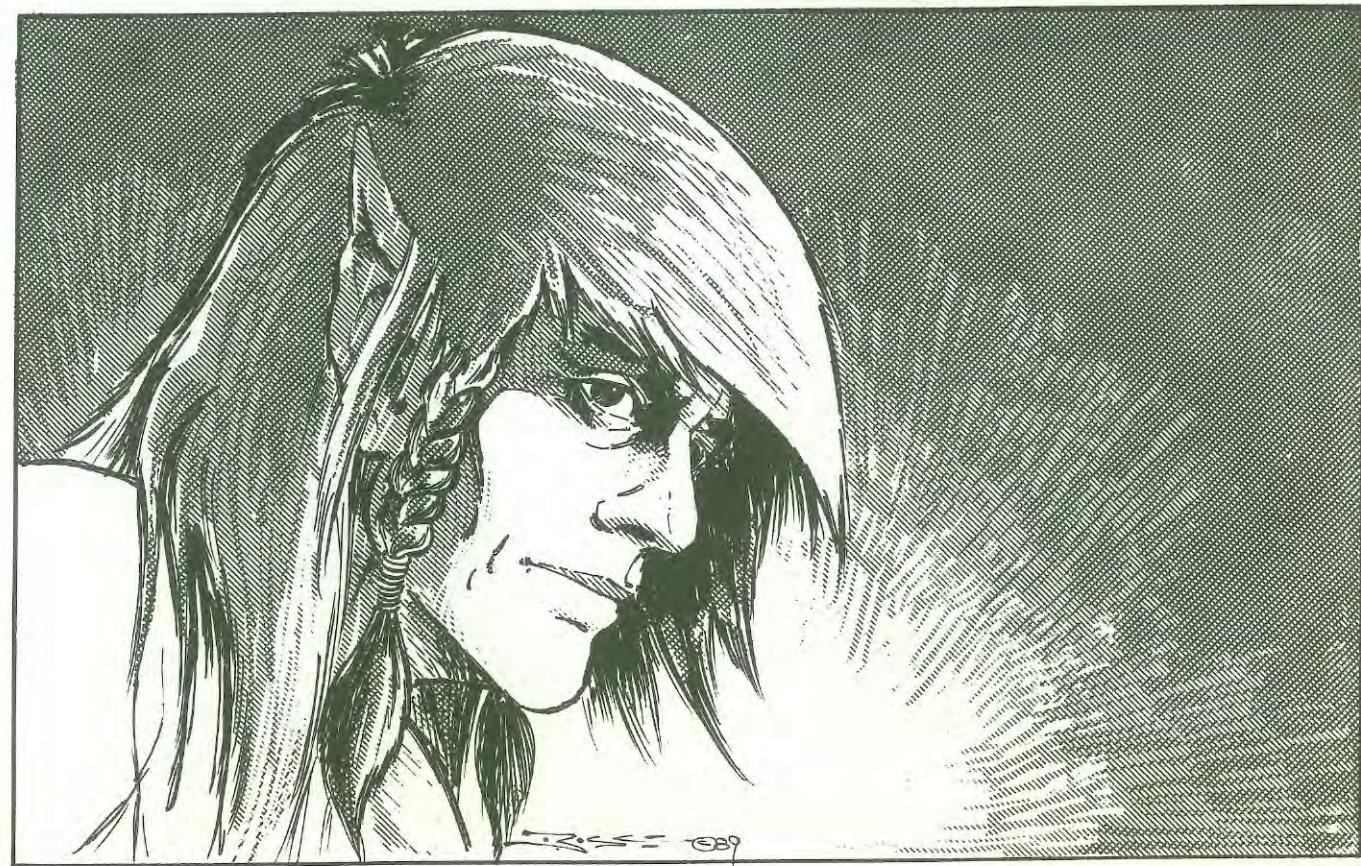
Il faut savoir que pour accéder à un système informatique qui ne se trouve pas dans une localité (un RTL) voisine de celle à partir de laquelle vous entrez, il vous faudra passer par le RTR. De là, vous pourrez accéder à tous les RTR du monde en établissant la connexion à travers les lignes nationales, les câbles trans-océaniques et/ou les liaisons satellites. L'accès à un autre RTR sera soumis à votre passage par un NA de Code identique à celui du RTR dans lequel vous voulez entrer.

Ainsi, par exemple, FastJack se branche dans le RTL 2206 de Seattle. Il veut accéder à l'ordinateur principal de la Renkaru dans le RTL 4206. Ce dernier se trouvant également dans le RTR de Seattle (Code de Sécurité : Vert-4), FastJack aura à traverser un NA qui aura lui aussi le Code de Sécurité Vert-4.

Si sa cible avait été un ordinateur de Tir Tairngire, il lui aurait fallu quitter le RTR de Seattle (NA/UCAS-SEA) pour entrer dans celui de Tir Tairngire (NA/TT) et donc franchir un NA dont le Code de Sécurité aurait été celui du RTR de destination, soit Orange-5. Eh oui ! les Elfes sont assez sensibles sur les problèmes d'intimité !

12.2.3 CODES DE SECURITE

Tous les systèmes informatiques de la Matrice consistent en un groupe de noeuds, connectés au RTL par un NA. Tous les noeuds de la Matrice ont un *Code de Sécurité* général qui reflète la difficulté avec laquelle un Decker peut les manipuler. De plus, certains noeuds peuvent avoir des protections spéciales: les Contre-



mesures d'intrusion ou CI (ce que les initiés désignent souvent sous le sobriquet de "Glace" : pour les initiales G.L.A.C.E. — Générateur de Logiciel Anti-intrusion par Contre-mesures Electroniques).

Le Code de Sécurité général d'un nœud est caractérisé par une Couleur (le Niveau de Sécurité) et un Indice de Sécurité numérique. Le Code de Sécurité est très important car quelle que soit l'action que vous envisagez, si elle a un quelconque rapport avec un nœud, il vous faut tout d'abord venir à bout de son Code de Sécurité. A partir de là, il sera susceptible d'exécuter vos ordres, transmis par l'intermédiaire d'un programme.

La plupart des logiciels anti-intrusions vont tenter de faire en sorte que ce soit votre console qui exécute les ordres que leurs propres programmes tenteront d'y planter. Cela pourra entraîner votre *Ejection* de la Matrice ou tout autre désagrément. Au sein de l'environnement artificiel de la Matrice, cela se traduira par une attaque menée contre votre Persona; dans le monde réel, ce sera tout simplement une tentative menée par la CI pour prendre le contrôle de votre Cyberdeck, autrement dit l'équivalent de ce que vous serez en train de faire contre elle. "Œil pour œil, dent pour dent !" le slogan est encore en vigueur en 2050.

Le Niveau de Sécurité qui est le code couleur indique la difficulté avec laquelle il est possible de forcer le nœud à exécuter des programmes ou instructions non autorisés. Et il faut bien se rendre à l'évidence, rien de ce que vous envisagez de faire dans la Matrice n'est autorisé. Plus le niveau de Sécurité sera élevé, plus il vous faudra obtenir de Succès pour forcer le nœud ne serait-ce qu'à vous écouter. Par exemple, si vous voulez qu'une base de données de code bleu accepte de laisser lire un de ses fichiers, il faudra que vous obteniez 1 Succès dans un Test de Compétence en Informatique; si la base est de code Rouge, il vous en faudra 3.

Les nœuds de code Bleu sont ouverts et n'ont pas de mesures de sécurité appréciables. Ce sont les ordinateurs individuels, les bases de données publicitaires, les réseaux des services publics, etc. Pousser une base de données Bleue à délivrer ses informations ne requiert qu'un seul Succès au Test d'Informatique.

Les nœuds de code Vert ont des niveaux de sécurité minimes. Ce sont généralement des systèmes qui n'acceptent qu'un nombre restreint de membres ou qui facturent les accès à leurs informations. Les bibliothèques informatisées, les services d'abonnements et la plupart des réseaux de télécommunications sont de code Vert. Pour briser un code Vert, deux Succès suffisent au Test d'Informatique.

Les nœuds de code Orange sont considérés comme relativement sûrs. C'est le niveau de sécurité typique que l'on rencontre autour des systèmes gouvernementaux et corporatistes qui ne contiennent pas d'informations hautement classifiées. Les systèmes informatiques appartenant aux criminels sont souvent de code Orange. Il faut obtenir trois Succès au Test d'Informatique pour surpasser ce type de codes.

Les nœuds de code Rouge sont "Top Secret". Ce sont les systèmes classifiés des gouvernements, les données financières des Corporations ou celles des services de R & D. Les systèmes appartenant à des syndicats criminels ont aussi ce type de protection. Il faut obtenir quatre Succès au Test d'Informatique pour venir à bout de ces codes.

BRIS DE CODE

Niv de Sécurité du Code	Nb de Succès requis
Bleu	1
Vert	2
Orange	3
Rouge	4

Notez que l'Indice numérique de Sécurité représente généralement le Seuil de Réussite qu'il faut atteindre lorsqu'un Test est requis pour effectuer une opération en rapport avec le nœud. Par exemple, lorsque l'on attaque la CI d'un nœud de code Rouge-4, le Seuil de Réussite du Test est 4.

12.2.4 ANNUAIRE

Les Réseaux de Télécommunications Locales sont si compliqués qu'il est impossible d'en établir une carte détaillée. Une telle carte serait totalement illisible, même si les adresses des systèmes ne changeaient pas constamment, ce qui est le cas dans cet univers paranoïaque. Alors, comment donc est-ce qu'un pirate peut faire pour trouver le système qui va lui servir de proie ?

Les Adresses des systèmes sont des codes de RTL grâce auxquels il est possible d'accéder aux ordinateurs. Ce sont l'équivalent des numéros de téléphone de "Liste Rouge" et des informations qui ont une valeur intrinsèque. Dans le cadre d'une aventure, le MJ peut révéler certains éléments qui permettront aux personnages de découvrir l'adresse de l'ordinateur central des méchants. Des receleurs ou autres contacts pourraient aussi vendre des informations de ce type.

Si vous ne pouvez l'obtenir de personne d'autre, il vous faudra vous brancher dans le RTR et vous lancer dans la recherche de l'adresse convoitée. Il importe que vous sachiez précisément ce que vous cherchez; que vous puissiez, par exemple, déclarer à votre MJ que vous cherchez "l'adresse du RTL privé de l'Aztechnology" ou "l'ordinateur central du gang de Yakuzas de la 5ème avenue". Dès lors vous aurez la possibilité de tenir un Test Irrésistible de Compétence Informatique avec un SR égal à l'Indice de Sécurité du RTR. Le code couleur vous indique le nombre de Succès que vous devez obtenir. Cette procédure représente la recherche que vous effectuez dans les bases de données qui rassemblent les codes d'accès du RTR et de ses RTL associés, l'équivalent de la consultation d'un annuaire comportant des millions de pages.

Si vous ne réussissez pas à la première tentative, vous pourrez persévérer avec un Seuil de Réussite augmenté d'un +2 cumulatif à chaque nouveau Test. Chaque fois que vous exécutez un Test de Compétence Informatique, vous risquez de déclencher une Alerta dans le système auquel vous tentez d'accéder. Votre Maître de Jeu lancera secrètement 1D6; si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Tests réalisés, le système dont vous recherchez l'adresse sera en Alerta Interne (voir le paragraphe Alertes pour plus de détails). Si vous laissez le système tranquille pendant quelques temps, la mise en alerte sera annulée ... et le système aura certainement changé d'adresse.

LEGENDE DE LA CARTE

UCAS: Tous les RTR sont de code Vert-4
Northeast (NA/UCAS-NE)
North Central (NA/UCAS-NC)
South (NA/UCAS-SO)
Midwest (NA/UCAS-MW)
West (NA/UCAS-WE)
Seattle (NA/UCAS-SEA)

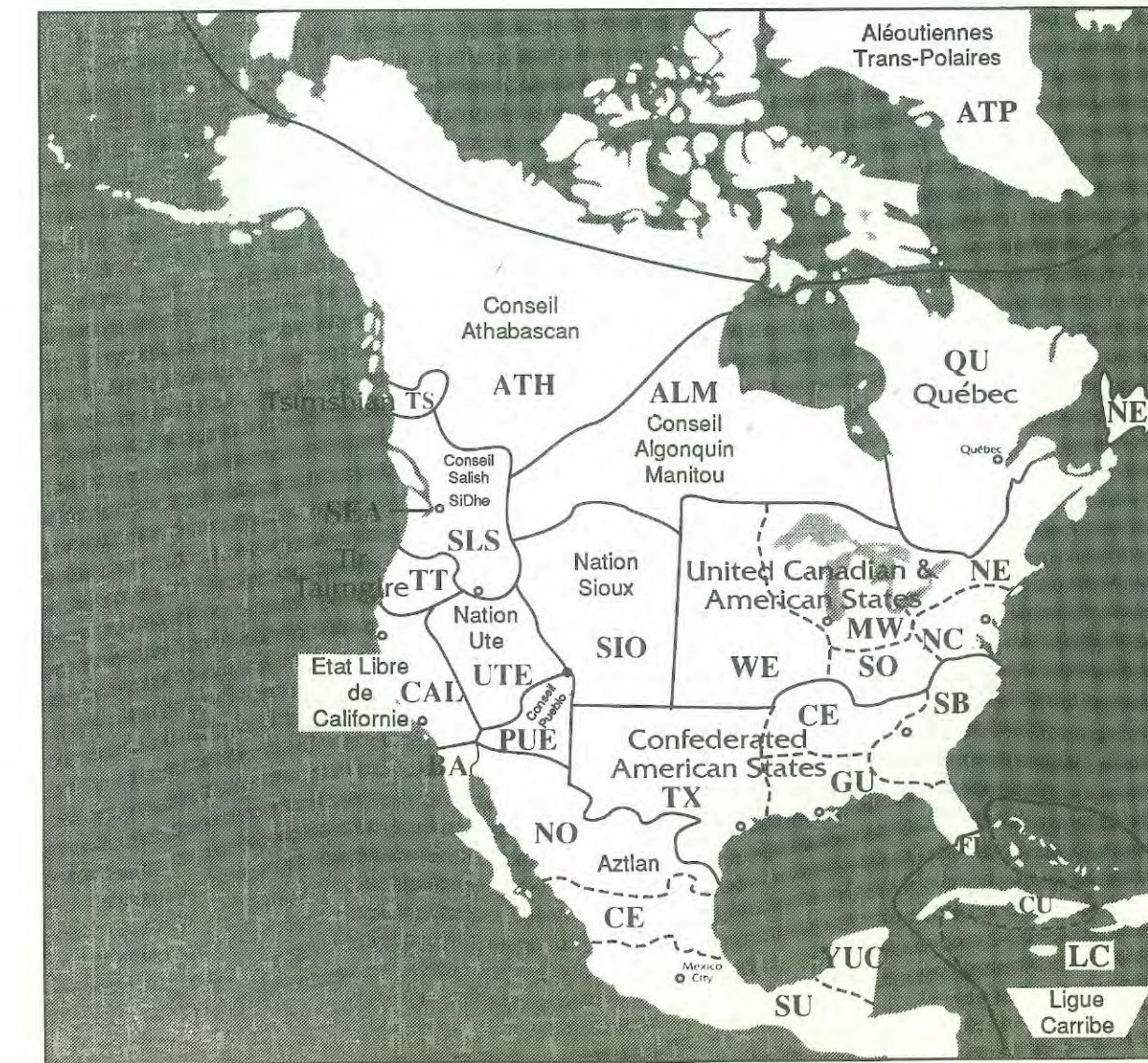
QUEBEC: (NA/QU) Code Vert-2
CAS: Tous les RTR sont de code Vert-3
Seabord (NA/CAS-SB)
Gulf (NA/CAS-GU)
Central (NA/CAS-CE)
Texas (NA/CAS-TX)

ETATS DE LA NAO:
Sioux (NA/SIO) Code Orange-3
Algonquin-manitou (NA/ALM) Code Vert-4
Athabascan (NA/ATH) Code Vert-3
Ute (NA/UTE) Code Orange-3
Pueblo (NA/PUE) Code Orange-4
Salish-Shidhe (NA/SLS) Code Vert-3

Etat Libre de Californie : (NA/CAL) Code Vert-4
Tir Tairngire : (NA/TT) Code Orange-5
Aléoutiennes Trans-Polaires : (NA/ATP) Code Vert-2
Tsimshian : (NA/TS) Code Orange-3

AZTLAN: Tous les RTR sont de Code Orange-3
Norte (NA/AZ-NO)
Centrale (NA/AZ-CE)
Sud (NA/AZ-SU)
Baja California (NA/AZ-BA)
Yucatan (NA/AZ-YU)

LIGUE CARRIBE
Floride du Sud (NA/LC-FL) Code Vert-2
Cuba (NA/LC-CU) Code Orange-3
Jamaïque (NA/LC-JA) Code Vert-3
Grenade (NA/LC-GR) Code Orange-4
Bermudes (NA/LC-BER) Code Vert-2
Îles Vierges (NA/LC-IV) Code Vert-2



12.3 POUR QUITTER LA MATRICE

Un Decker peut quitter le Cyberspace à n'importe quel moment en se déconnectant ou en débranchant la prise qui relie son *datajack* à la console. Il importe de garder à l'esprit que le Persona n'est qu'un programme opérant dans les ordinateurs de la Matrice. En réalité, il ne va nulle part et n'a aucune conscience indépendante. En dépit de la légende qui court chez les Deckers, il est impossible de rester prisonnier de la Matrice.

Si vous êtes Ejecté de la Matrice involontairement (les spécialistes emploient aussi pour désigner cela le verbe "dumper"), la rupture brutale du signal Simsens peut causer une légère désorientation, "le Choc d'Ejection". Cela peut durer jusqu'à trente secondes pendant lesquelles vous vous sentez désorienté. En termes de jeu, cela a pour effet d'ajouter +2 à tous vos Seuils de Réussite à l'exception de celui qui s'applique au Test Irrésistible de Volonté que vous pouvez tenter pour réduire la durée de cette désorientation. Ce Test se fait avec un SR de 4 et la durée de 30 secondes est divisée par le nombre de Succès que vous obtiendrez. Si le Test est raté, la durée de la désorientation est aussi de trente secondes.

12.4 LA GEOGRAPHIE MATRICIELLE

La Matrice est cartographiée par la localisation des nœuds et de leurs connexions. Chaque élément d'un système informatique est en fait un nœud. Chaque nœud, de quelque type qu'il soit, a un Code de Sécurité et peut contenir une CI.

Le Maître de Jeu devrait s'assurer qu'il dispose toujours des cartes des systèmes qui seront utiles à l'aventure. Lorsqu'il crée un système, le MJ a la possibilité d'assigner n'importe quel Niveau de Sécurité à chaque nœud et n'importe quel Indice à ses CI.

12.4.1 LES NŒUDS ET LEURS FONCTIONS

La Matrice est composée de milliards de nœuds. Un groupe de nœuds qui fonctionnent ensemble forment un Système. Un Système est généralement un ordinateur unique, souvent un ordinateur central, ou principal (une grosse unité non portable).

Pour effectuer une opération dans un nœud, le Decker doit faire un Test Irrésistible de sa Compétence Informatique avec un SR égal à l'Indice de Sécurité du Système. Pour accomplir quoi que ce soit, il lui faut obtenir assez de Succès pour surclasser le Niveau de Sécurité symbolisé par le code Couleur du système. Un Decker peut toujours tenter un Test plus d'une fois, mais un malus cumulatif de +2 est appliqué à son SR pour chaque tentative suivant la première.

Chaque fois que vous tentez un Test de Compétence Informatique, le MJ lance 1D6. Si le résultat de ce jet est inférieur ou égal au nombre de tentatives, le système cible se place en Alerte Interne (voir le paragraphe Alertes pour plus de détails).

Les nœuds sont interconnectés par des *lignes de transfert*. Ces lignes n'ont aucun code de sécurité et elles ne peuvent accepter aucune CI. Aucun Cybercombat ne peut s'y dérouler. Si un adversaire vous poursuit dans une ligne, le combat continuera dans le nœud auquel elle est connectée. Les lignes de transfert ressemblent à d'étrôts viaducs ou à des courants d'énergie qui pulsent au rythme des informations qui les parcourent.

Voici les descriptions des six types de nœuds de base, ce qu'ils sont, quelle est leur apparence vue de l'intérieur (en d'autres termes, la forme de leurs Constructs), ce que l'on peut faire lorsque l'on se trouve à l'intérieur et à quels types de nœuds ils peuvent se connecter.

12.4.2 MODULE ESCLAVE (ME)

Un Module Esclave contrôle un certain processus physique ou une machine, n'importe quoi depuis la cafetièrerie électrique jusqu'à la chaîne de fabrication en passant par les ascenseurs du QG d'une Corporation. Il est possible de s'insérer dans un système par l'intermédiaire d'un Module Esclave mais seulement via des Connecteurs Coniques et donc tout nu.

Construct: Une petite salle cylindrique dont les murs sont parcourus par des flashes de lumières colorées. Plus le dispositif est complexe et plus la salle est grande et ses schémas lumineux compliqués.

Opérations:

- **Prise de Contrôle:** Vous êtes en mesure de contrôler vous-même tout ce que le ME contrôle, qu'il s'agisse de faire chauffer le café ou de stopper la chaîne de montage.

Lecture de Senseurs: Vous pouvez lire les signaux transmis par tous les senseurs ou caméras que le ME contrôle. Ainsi, par exemple, le Module Esclave qui contrôle la sécurité d'un immeuble vous permettrait d'utiliser toutes les caméras de la sécurité.

Connectivité: Les ME peuvent se connecter aux UST ou à l'UC.

12.4.3 NŒUD D'ACCÈS AU SYSTEME (NA)

Un NA se connecte à d'autres systèmes ou à la Matrice. Ce sont les portes des systèmes.

Construct: Des portes complexes ou des sas incrustés dans les murs de l'architecture du système.

Opérations:

- **Verrouillage:** Le Decker peut verrouiller le NA interdisant ainsi à tout autre Persona de l'utiliser.

Connectivité: Les NA peuvent se connecter à une UST, parfois même directement à l'UC mais c'est une éventualité rare.

12.4.4 PORTS D'ENTREES/SORTIES (PE/S)

Un Port d'Entrées/Sorties est un nœud d'accès limité qui ouvre le système à divers dispositifs d'entrées/sorties comme les terminaux, les Cyberdecks, les imprimantes, les moniteurs, les lecteurs de données, etc. Il est possible de se connecter au système par l'intermédiaire de ces ports via un Cyberdeck ou des Connecteurs Coniques. Dodger s'est introduit dans l'ordinateur principal de la Mitsuhami par l'intermédiaire d'un terminal de sécurité. Il s'agissait là d'un Port d'E/S. Dans les gros systèmes, un unique nœud PE/S peut être le point d'accès à des centaines de dispositifs.

Construct: Une cavité blanche en forme de pyramide. Si le nœud PE/S contrôle plusieurs terminaux, vous êtes au cœur d'un amas de pyramides connectées par des lignes et généralement rayonnant autour d'une pyramide centrale plus grande.

Opérations:

- **Affichage de message:** Afficher un message sur un terminal que le PE/S contrôle.

- **Verrouillage:** Isoler le PE/S du système. Dès lors, rien de ce qu'il contrôle ne pourra plus communiquer

12.4.6 UNITE DE STOCKAGE DE DONNEES (USD)

Les Unités de Stockage de Données contiennent les informations ou fichiers. Du point de vue du Decker, c'est là que se trouve le butin. Les Unités de Stockage ont tendance à être très chargées en CI.

Construct: Un labyrinthe de blocs d'énergie cubiques, des fichiers remplis de tourbillons de lettres et de chiffres de différentes couleurs. Chaque fichier a une taille de 2D6 x 10 Mp.

Opérations:

- **Transfert:** Copier des données vers la mémoire de stockage du Cyberdeck (opération d'Extraction) ou, à l'inverse, insérer des données d'un stockage extérieur vers l'USD (opération d'Implantation). Ces opérations sont régies par la vitesse E/S de la console. Le Decker doit rester dans le nœud jusqu'à ce que le transfert soit terminé, faute de quoi l'opération avorte.

- **Effacement:** Elimination d'un fichier (un casier judiciaire, par exemple).

- **Édition:** Changement du contenu d'un fichier (ou comment faire obtenir d'excellentes notes sur un bulletin scolaire ...).

- **Lecture:** La lecture d'un fichier fonctionne comme l'opération d'extraction mais vous n'avez pas à copier le fichier, il n'est donc pas nécessaire de disposer d'une mémoire de stockage pour le recevoir. Vous vous contentez de le parcourir. Si vous voulez connaître le numéro de téléphone privé d'un agent corporatiste, il suffit de consulter le fichier du personnel. Le MJ est seul juge des informations qu'un Decker peut obtenir par la simple Lecture. De simples faits, des noms, des dates, des numéros de téléphones, des adresses et autres sont faciles à retenir. Des données hautement techniques le sont beaucoup moins. Si vous souhaitez, par exemple, revendre une formule complexe, il vous faudra l'Extraire et non vous contenter de la Lire.

Connectivité: Les Unités de Stockage de Données peuvent être connectées à d'autres USD, à des UST ou à l'UC.

12.4.7 UNITES DE SOUS-TRAITEMENT (UST)

Une Unité de Sous-Traitement est un petit ordinateur "esclave" d'un autre plus puissant. L'Unité Centrale lui donne ses ordres et l'UST accomplit différentes tâches pour le nœud directeur. Certaines UST ne sont que des "surveillants de trafic" installés sur les lignes connectant d'autres nœuds. D'autres peuvent mener à des unités de stockage ou autres points intéressants.

Construct: Une vaste chambre hexagonale remplie de banques de circuits pulsants et d'énergies grésillantes.

Opérations:

Connectivité: Les UST peuvent être connectées à n'importe quel autre type de nœuds du système.

Symboles normalisés de l'architecture des Cybersystèmes. Ils doivent être de la couleur du niveau de sécurité. Placez un chiffre, qui correspondra à l'Indice de Sécurité, dans chaque cercle.



UNITE CENTRALE DE TRAITEMENT (UC)



PORTS D'ENTREES/SORTIES (PE/S)



NŒUD D'ACCÈS AU SYSTEME (NA)



MODULE ESCLAVE (ME)



UNITE DE SOUS-TRAITEMENT (UST)



UNITE DE STOCKAGE DE DONNEES (USD)

TABLE DE CONNECTIVITE DES NŒUDS

Type de Nœud	ME	NA	PE/S	UC	USD	UST
ME	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui
NA	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui
PE/S	Non	Non	Non	Oui	Non	Oui
UC	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
USD	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui
UST	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

12.4.8 CARTOGRAPHIE DU SYSTEME

Le Maître de Jeu a la responsabilité de tracer la carte des systèmes dans lesquels les Deckers vont s'infiltrer. Le Chapitre intitulé Dans les Coulisses suggère une méthode destinée à bâtrir des systèmes aléatoirement lorsque le MJ n'a pas le temps ou l'inspiration nécessaire pour en créer un.

Voici une méthode permettant de créer son propre système et d'en représenter l'architecture.

Commençons par tracer un rectangle sur une feuille de papier. Il représente un Nœud d'Accès au système. Choisissons une couleur — disons Orange par exemple — et colorons le rectangle (vous pouvez vous contenter d'inscrire "Orange" à côté). Choisissons ensuite une valeur (elle peut être déterminée aléatoirement: 1D6 +2). C'est son Indice de Sécurité et disons, pour cet exemple, qu'il a une valeur de 4. On peut installer une CI dans le Nœud d'Accès (qui ne le ferait pas ?); il suffit d'en choisir une. Pour cet exemple, nous choisissons le programme de Contre-mesure Flux (voir page 116). Il est nécessaire de lui affecter aussi une valeur que l'on peut choisir ou obtenir au résultat de 2D6 — nous obtenons 9. Nous inscrivons donc Flux-9 dans le NA Orange-4. Voilà tout ce qui est nécessaire pour définir et représenter un nœud.

Il reste à ajouter d'autres nœuds et à les connecter entre eux par des lignes jusqu'à ce que l'aspect du système convienne au MJ. Nous conseillons toutefois au Maître de Jeu de ne pas trop torturer les Deckers jusqu'à ce que le MJ ait pris l'habitude des aventures dans la Matrice. Tuer tous les personnages dans le Nœud d'Accès est susceptible de menacer la confiance des joueurs.

Le butin se trouve généralement dans une Unité de Stockage de Données. Les fichiers ont une taille de 2D6 x 10 Mp. Attribuez une valeur monétaire au fichier. Si le Decker est à la recherche d'une information spécifique, vous devriez noter à l'avance dans quelle USD elle se trouve.

Il vous est possible également de cacher le "butin" dans d'autres nœuds: dans les Ports d'Entrées/Sorties (forcer le Decker à accéder au terminal personnel de quelqu'un pour obtenir une preuve incriminante), dans les Modules Esclaves (le Decker espionne l'immeuble des méchants par les caméras de surveillance) ou même dans l'Unité Centrale (planquer un programme dans l'UC pour débloquer le compte en Suisse du méchant). Les virements de crédits constituent aussi un butin appréciable. L'argent existe aussi sous forme de données et, comme toutes les autres données, il peut être transféré d'une Unité de Stockage à une autre. Il faudra tout de même retrouver les nuyens volés de cette façon car si cet argent n'est pas "blanchi", on peut en retrouver la trace assez aisément. Voir la Négociation du Butin.

Nous vous suggérons de survoler les descriptions des CI dans la Section Contre-Mesures d'Intrusion et montrez-vous raisonnable sur ce sujet car aucune Corporation ne pourrait se permettre de dépenser les sommes énormes que représenterait le fait de programmer des CI Noires dans tous ses nœuds.

Une architecture typique d'un Système dans la Matrice comportera plusieurs zones de Stockage, des Ports E/S et des Unités de Sous-Traitement, avec divers Niveaux de Sécurité. Les zones de hautes sécurités sont généralement gardées par des UST Orange ou Rouge, remplies de méchantes CI. L'UC est généralement

Orange ou Rouge, elle-aussi, et elle envoie des Contre-mesures Killers ou même (Oups !) des Glaces Noires.

TABLE DES CODES DE SECURITE

Niv. de Sécurité	Nb de Succès	Initiative	Indice de Sécurité	Indice de CI
Bleu	1	na	1D6	Néant
Vert	1	5+Indice	1D6+1	1D6+1
Orange	2	7+Indice	1D6+2	2D6
Rouge	3	9+Indice	2D6	2D6+1

12.4.9 CARTOGRAPHIE DES RESEAUX DE TELECOMMUNICATION

Il est impossible de tracer la carte des réseaux de télécoms en détails. Ils contiennent des milliards de connexions possibles et sont perpétuellement en cours de changement. Chaque RTR contient de nombreux RTL. Le moyen le plus simple de garder la trace des RTL consiste à leur assigner un code numérique et à tenir à jour un registre des systèmes les plus importants qui sont connectés à ces RTL; une sorte de répertoire téléphonique. Ainsi par exemple, le RTL 2206 de Seattle pourrait être désigné sous le code NA/UCAS-SEA-2206. Un nombre quelconque de RTL peuvent dépendre d'un même RTR. Notez quels systèmes sont accrochés à chaque RTL. Par exemple:

- NAUCAS-SEA-2206: Fichiers de la Sécurité Publique Lone Star.
- NAUCAS-SEA-2708: Banque Intercontinentale du Japon.
- NAUCAS-SEA-4938: Chez Mathilde (un endroit mal famé, la façade des Yakuza).
- NAUCAS-SEA-4206: QG Régional du Groupe Hemdall.
- NAUCAS-SEA-9431: Bureaux du Département des Ventes de EBMM.

Les joueurs n'ont pas à connaître ce qui figure dans le répertoire du MJ car les propriétaires de systèmes gardent jalousement la localisation de leurs RTL. Les Personnages Joueurs auront souvent à rechercher un code d'accès pendant une aventure afin de savoir où le système se connecte au RTL. Laissez-les donc tenir à jour leur propre répertoire.

RTL Privés

Les plus hauts degrés de sécurité sont rencontrés chez les Mégacorporations, chez le gouvernement et chez les citoyens privés qui ont les moyens de payer pour les obtenir (le chef local des Yakuza, par exemple). Ce sont des RTL Privés. La tendance s'est amorcée vers les années 1990, lorsque de grands gratte-ciels corporatistes de New-York se sont vu attribuer un indicatif spécifique à l'intérieur de la zone d'action de l'indicatif de zone 212 qui desservait Manhattan.

Les RTL privés sont désignés par un indicatif spécial qui est accolé à celui du RTL. Par exemple :

- NAUCAS-NE-3617-EBMMQG: Réseau privé du QG National UCAS de l'EBMM à Boston.
- Comptabilité
- Recherches et Développement (R&D)
- Relations Publiques
- Sécurité

Chacun de ces systèmes accrochés au RTL privé est affecté à des opérations de l'EBMM dans la région de Boston.

Un RTL normal a toujours le même Code de Sécurité que son RTR, mais il n'est pas surprenant que les RTL privés n'obéissent pas à cette règle. Ils ont en fait le Niveau de Sécurité que le propriétaire peut se permettre de payer. Ils sont souvent Orange, voire Rouge.

12.5 CYBERDECKS

Les Cyberdecks sont des instruments incroyablement complexes, même selon les critères de 2050. Non seulement ils contiennent l'interface Simsens qui permet de ressentir la Matrice dans toute sa splendeur omni-sensorielle, mais ils disposent d'une puissance de calcul plus grande que tout un magasin rempli d'ordinateurs du 20 ème siècle.

Examinons un peu ses principaux composants.

12.5.1 MAITRE PROGRAMME DE CONTROLE DU PERSONA (MPCP)

Le MPCP est une puce optique qui constitue le cœur de votre Cyberdeck. Il contient le maître-système qui intègre vos programmes. Il contrôle l'apparence de votre Persona et transcrit les signaux de la Matrice en stimuli sensoriels que vous pouvez recevoir par la vue, l'odorat, l'ouïe. Il transforme aussi vos impulsions neurales en instructions informatiques lorsque vous tentez de réaliser quelque chose dans le Cyberspace. Si le MPCP est planté, vous êtes Ejecté de la Matrice.

Le MPCP a un Programme de Moniteur de Condition pour votre Persona. Il a aussi un Indice qui représente sa capacité à subir des dommages avant de se planter. Le nombre de dés lancés pour Résister à des dommages est égal à cet Indice.

L'apparence de votre Persona est presque entièrement laissée à votre gré. Dans certaines limites, toutefois. D'abord, le Construct de votre Persona doit avoir un "look technologique", qu'il s'agisse d'une sirène à la peau chromée, d'un chevalier high-tech en électro-armure, d'un Cyber-samouraï au katana laser ou même d'un clone de BD armé d'un pistolet à eau. Quelle que soit votre inspiration, si vous voulez jouer techno, il vous faut un look techno.

Votre taille doit rester "humaine" à l'échelle de la Matrice. L'impressionnante base de données que vous proposez de piller doit rester écrasante pour vous, même si vous avez l'allure d'un tyranosaure robotisé.

Un programme utilitaire peut arborer n'importe quelle forme mais cela doit rester proportionnel à son Indice. Pas question qu'un programme Attaque-1 se présente sous l'aspect d'un canon de campagne à missiles nucléaires ou qu'un Attaque-7 ressemble à un Derringer. Renfort

C'est "l'armure" au sein de la Matrice. Si un attaquant réussit un Test de dommages contre votre Persona, vous pourrez réduire le nombre de ses Succès Excédentaires de l'Indice de votre Renfort.

Mémoire Vive

C'est la RAM de votre console. La taille totale des programmes en activité à un moment donné ne peut jamais excéder la taille de la Mémoire Vive de votre Cyberdeck. Si vous disposez de 10 Mp (Mégapulse) de Mémoire Vive, il vous sera impossible de lancer un Utilitaire de 11 Mp. Lorsque vous lancez un Utilitaire, il s'installe dans la RAM. La taille standard d'un programme est égale à son Indice. Un programme chargé reste en mémoire tant qu'il n'est pas effacé.

La mémoire RAM se compose de puces optiques mémorielles standard. Vous pouvez en installer dans votre console autant que vous pouvez en payer. Le prix normal de ces mémoires non cybernétiques est de 20 ¥ par Mp.

Mémoires de Stockage

C'est le dispositif de stockage intégré à votre console. Il fonctionne de manière similaire à celle des antiques lecteurs de disques mais se compose d'une banque de puces optiques dont le temps d'accès est de l'ordre de la nanoseconde. Vous pouvez y planter des Utilitaires que vous chargerez en temps voulu dans la Mémoire Vive. C'est là également que vous pourrez déposer les fichiers extraits dès USD de la Matrice en attendant de les vendre au plus offrant.

Comme les mémoires vives, les mémoires de stockage peuvent être étendues au prix de 20 ¥ par Mp. Vitesse de Chargement

Cela gouverne la vitesse à laquelle un Utilitaire dans la mémoire de stockage peut être chargé dans la Mémoire Vive. Il faut une Action pour activer le processus de chargement. A partir de ce moment, le chargement se mesure en Tours. Si le programme a une taille inférieure ou égale à la moitié de la vitesse de chargement, le chargement est accompli dans la même Action.

Par exemple, avec une console dotée d'une vitesse de chargement de 50 Mp par Tour :

TYPES DE CYBERDECKS								
Modèle	Indice MPCP	Indice de Renfort	Mémoire Vive	Mémoire de Stockage	Vitesse Chargement	Vitesse E/S	Pts de Conception	Prix en ¥
Radio-shack PCD-100	2	0	10	50	5	néant	5	6 200
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	néant	11	13 200
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10	108	111 000
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20	138	150 000
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30	352	364 000
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1 000	50	40	490	514 000
Fairlight Excalibur	12	5	500	1 000	100	50	960	990 000

- un programme de 25 Mp ou moins serait chargé à la fin de l'Action au cours de laquelle le Decker a activé le chargement.
- un programme de 50 Mp serait chargé à la fin du Tour.
- un programme de 100 Mp serait chargé à la fin du Tour suivant
- etc.

Pendant une opération de chargement, le Persona subit une pénalité de +2 à tous ses Seuils de Réussite. On ne peut charger qu'un seul programme à la fois. Un programme reste chargé jusqu'à ce qu'il soit effacé.

Vitesse d'Entrées/Sorties (E/S)

C'est la quantité de données que la console peut extraire ou implanter en un Tour. Une vitesse E/S de 10 Mp permettrait à la console d'extraire 10 Mp de données par Tour. La règle est identique à celle qui régit l'opération de chargement. Pendant le transfert des données, le Persona subit une pénalité de +2 à tous ses SR et il ne peut pas se déplacer vers un autre nœud. Tout déplacement ferait avorter l'opération de transfert de données.

12.5.2 SPECIFICATIONS DES CYBERDECKS

Le matériel hardware standard qui équipe les Cyberdecks comprend :

Un câble connecteur en fibre optique terminé par une fiche (jack) standard de télécommunication STJ-400.

Un clavier aux touches standard avec pavé numérique et de nombreuses touches de fonctions.

Des connecteurs (slots) sur la carte mère du MPCP prévues pour recevoir les puces programmes du Persona.

12.5.3 CONFIGURATIONS OPTIONNELLES

Voici quelques unes des options que l'on peut ajouter à un Cyberdeck:

Accroissement de Réponse

Il s'agit d'un dispositif analogue au câblage de réflexes; il améliore l'Attribut Réaction du Decker lorsqu'il évolue dans le Cyberspace. Des co-processeurs viennent épauler le MPCP pour entretenir cette configuration. Si la console est détruite par une CI Trace & Grille ou par toute autre CI aux effets similaires, les puces des co-processeurs sont également détruites.

Chaque niveau d'Accroissement de Réponse augmente de +2 la Réaction du Decker et son Jet d'Initiative de 1D6 ... mais seulement quand il évolue dans le Cyberspace.

Prix:	Niveau 1	25 000 ¥
	Niveau 2	100 000 ¥
	Niveau 3	250 000 ¥

Electrodes Parallèles

Ce sont des électrodes Simsens qui permettent à d'autres personnages de suivre le Decker dans son parcours Matriciel. Les Electrodes Parallèles permettent aux compagnons du Decker de percevoir tout ce que lui-même fait et de communiquer avec lui. Elles n'autorisent toutefois aucun contrôle sur les opérations.

Prix: 1 000 ¥ par fiche

Moniteur Vidéo

C'est un écran souple qui affiche le point de vue du Decker dans le Cyberspace. Le Decker peut aussi y insérer des messages à destination des spectateurs mais eux n'ont aucun moyen de se servir de cette extension pour communiquer avec lui.

Prix: 500 ¥



Quand vous avez besoin de l'un d'entre eux, il vous suffit de le prendre et de l'enlever quand vous en avez fini avec lui.

12.5.4 UTILISATION DES CYBERDECKS

Une console ne peut accepter qu'un seul Decker connecté à la fois. Si plusieurs Deckers veulent mener une opération de concert, ils doivent se connecter séparément, chacun utilisant son propre Cyberdeck. Les Personas peuvent communiquer entre eux à condition qu'ils se trouvent au Contact. Les personnages qui observent les événements par l'intermédiaire d'électrodes parallèles ne sont pas considérés comme connectés au Cyberdeck. Ils peuvent voir la Matrice et parler au Decker mais ils ne peuvent prendre aucune part à l'activité au sein du Cyberspace.

Deux consoles ne peuvent pas partager un même programme directement mais des Deckers peuvent s'échanger des données ou des utilitaires. Cela prend du temps. Le matériel doit être implanté dans la Matrice par son propriétaire puis extrait par le récipiendaire. Si ce dernier obtient un Utilitaire, il lui faudra encore le charger de sa mémoire de stockage vers sa Mémoire Vive. C'est une méthode très correcte lorsque deux Deckers s'échangent des programmes au "paradis des pirates" mais c'est beaucoup moins efficace en plein combat lorsqu'une CI est en train de se pointer sur sa victime.

Il est impossible de bidouiller le hardware de la console pendant une opération dans la Matrice. Si quelqu'un le fait, le Decker est Ejecté. Cela signifie donc qu'il est impossible de transférer des données ou des programmes vers — ou à partir — des unités de stockage externes, ni de remplacer des puces grillées. Rien de rien !

Le Decker doit être physiquement connecté à sa console par l'intermédiaire de la fibre optique et de son datajack. La console doit elle-même être connectée physiquement à la Grille par une ligne de communication ou par un quelconque point d'accès. Si quelqu'un a inventé un Cyberdeck sans fil, il ne l'a jamais dit.

12.6 CYBERPROGRAMMES

Il vous faut un Cyberdeck pour entrer dans la Matrice, mais il vous faut aussi des programmes pour y entreprendre quoi que ce soit. Sans les programmes adéquats pour vous amuser avec les Glaces, il vous faudra toujours disposer d'un mot de passe légitime pour accéder à quelque chose et vous limiter à y faire ce que votre passe vous autorise. Les programmes, c'est la liberté ! Ils vous permettent d'aller là où les corporations n'aimeraient pas vous savoir et d'y examiner des choses qu'elles auraient préféré que vous ne voyiez pas. Mais ce sont les seules choses qui, aux yeux d'un Technomancien tel que vous, valent la peine d'être vues ... n'est-ce pas ?

Votre Cyberdeck va accueillir deux types de programmes : les programmes Persona et les programmes Utilitaires. Tous vos programmes sont intégrés par le processeur central de votre console, le Maître Programme de Contrôle du Persona ou MPCP.

Les programmes Persona (ou Programmes-P) sont des éléments physiques, des microcircuits encodés installés directement sur la carte-mère de votre console. Chacun de ces programmes est activé par son propre petit ordinateur, enfiché dans le hardware de la console. Ces programmes constituent les Attributs de votre Persona.

Les programmes Utilitaires (Utilitaires ou Programmes-U) sont des software. Ils sont vos Compétences et votre équipement au sein de la Matrice.

12.6.1 PROGRAMMES PERSONA

Le MPCP entretient l'existence de votre Persona. S'il se plante, vous êtes Ejecté de la Matrice. Sans MPCP en activité, vous ne pouvez percevoir le Cyberspace et vous revenez à ce qui passe pour la réalité, l'extérieur. Il vous faudra tenir à jour un Moniteur de Condition pour votre MPCP afin de noter toutes les réductions de ses capacités qui pourraient survenir à la suite d'attaques. Avant de vous établir comme Decker actif, il vous faudra acquérir un Cyberdeck ou vous en construire un. Vous devrez ensuite y installer les puces de programmes-P. Voir la Cyberprogrammation à la fin de ce chapitre.

Les programmes-P étant installés dans des microcircuits indépendants, ils n'occupent aucun espace dans la Mémoire Vive de votre console. Il est cependant important de connaître la taille d'un Programme-P lorsque vous l'écrivez vous-même. La Taille d'un programme, en Mégapulse, est égal à son Indice multiplié par le coefficient indiqué pour chaque programme (voir le Chapitre Équipement pour les Indices et coefficients).

Il existe quatre programmes Persona. Leur Indice sert généralement de Seuil de Réussite pour tout ce qui peut vous attaquer ou s'opposer à vous dans le Cyberspace.

Force

C'est l'Attribut "Force" de votre Persona. Il est généralement utilisé par les CI qui réussissent à exécuter un programme attaque contre votre console et qui tente de la planter (voir la Section Cybercombat pour plus de détails).

Taille: 10 x Indice

Evasion

Cet Attribut permet à votre Persona d'éviter les programmes et commandes non autorisés qu'envoient les CI. Il est tout à fait comparable à l'Indice de Sécurité des nœuds.

Taille: 5 x Indice

Masque

C'est la capacité de votre Persona à se fondre dans le paysage de la Matrice. Cet attribut contribue à se défaire de certains programmes traceurs ou identificateurs.

Taille: 5 x Indice

Senseur

Cet attribut permet à votre Persona de détecter des choses dans la Matrice.

Taille: 3 x Indice

12.6.2 PROGRAMMES UTILITAIRES

Tous les autres programmes sont des Utilitaires, vos compétences et votre équipement au sein du Cyberspace. Avant d'être activés, les Utilitaires doivent être chargés dans la Mémoire Vive de la console. Chaque Utilitaire a un Indice qui mesure la qualité de son fonctionnement. Il a aussi un coefficient de taille qui mesure sa complexité. La Taille d'un programme Utilitaire, en Mégapulse, est égale à son Indice multiplié par le coefficient.

Les Utilitaires sont liés à la Mémoire Vive, même lorsqu'ils sont plantés. Si vous voulez charger un nouvel Utilitaire et que votre mémoire ne peut plus l'accepter, il

vous faut effacer un ou plusieurs programmes qui sont actuellement dans la Mémoire Vive. L'effacement d'un programme de la mémoire prend une Action.

Généralement, il ne faut qu'une Action pour charger un Utilitaire du stockage dans la Mémoire Vive. Toutefois, certains programmes de grandes tailles peuvent nécessiter un chargement sur plusieurs Tours (voir à ce propos les Spécifications des Cyberdecks).

Vous ne pouvez charger à la fois qu'une seule copie d'un Utilitaire donné dans la Mémoire Vive.

12.6.3 UTILITAIRES DEGRADABLES

Certains Utilitaires deviennent de moins en moins efficaces chaque fois qu'ils sont utilisés. Il y a de nombreuses raisons à cela; la capacité de la Matrice à corriger ses propres erreurs en est une, la façon dont le programme fonctionne en est une autre. Certains Utilitaires se dégradent chaque fois qu'ils sont lancés; ils perdent un point d'Indice à chaque utilisation au cours d'une même aventure. Dès que vous vous serez déconnecté, la réduction sera annulée.

12.6.4 ACTIVATION DES UTILITAIRES

Votre Indice de Compétence en Informatique (ou celui de votre Concentration en Software ou encore de la Spécialisation en Opération de Consoles) est le seul qui ait réellement de l'importance quand vous êtes connecté dans la Matrice.

Chaque fois que vous voulez donner des ordres à un nœud ou utiliser n'importe quel Utilitaire, vous devez déterminer si vous parvenez à faire en sorte que le nœud Exécute les programmes. Vos programmes et vos instructions ne peuvent affecter que le nœud dans lequel vous vous trouvez (voir la Section Les Nœuds et leurs Fonctions).

Pour obtenir qu'un nœud Exécute votre Utilitaire, effectuez un Test Résistible en utilisant l'Indice de votre programme comme nombre de dés. Le Seuil de Réussite est l'Indice du Code de Sécurité du nœud. Le Test de Résistance du nœud sera effectué selon son Indice de Sécurité; le Seuil de Réussite en sera l'Indice de Force, de Masque ou de Senseur de vos programmes-P en fonction de celui qui sera approprié à la tentative. Pour que votre programme soit Exécuté, il faudra que vous obteniez assez de Succès pour triompher du Niveau de Sécurité du nœud.

L'échec signifie que le système de sécurité qui protège le nœud est parvenu à rejeter votre Utilitaire. Vous pourrez effectuer d'autres tentatives mais chaque Test ultérieur se verra affecté d'une pénalité cumulative de +2 au Seuil de Réussite.

Les Utilitaires de Combat constituent des cas spéciaux. Leur utilisation et leurs effets figurent dans la Section Cybercombat.

Le nombre de dés qui compose votre Réserve Matricielle est égal à l'Indice de votre Compétence en Informatique (ou toute Concentration ou Spécialisation applicable) augmenté de votre Indice de Réaction. Les câblages de réflexes, les interfaces de contrôle de véhicules ajoutent des bonus à la Réaction mais n'entraînent pas de dés supplémentaires aux Jets d'Initiative. Souvenez-vous que les Indices qui figurent entre parenthèses dans les descriptions des Archétypes tiennent déjà compte des effets du câblage de réflexes. Le Niveau d'Accroissement de Réponse dont peut bénéficier votre console se traduit par une addition au nombre de dés de votre Réserve Matricielle.

Lorsque vous utilisez un Utilitaire, ou que vous effectuez n'importe quel autre Test de votre Compétence Informatique, vous pouvez faire appel à votre Réserve Matricielle selon les règles habituelles.

12.6.5 PROGRAMMATION IMPROVISEE

Si vous avez besoin d'un Utilitaire qui n'est pas chargé (ou que vous ne possédez même pas), vous pouvez en écrire une version à utilisation unique en faisant appel à votre Réserve Matricielle. Pour chaque paire de dés que vous préleverez dans votre Réserve, vous obtiendrez 1 point d'Indice pour votre version improvisée du programme. Si il s'agit d'un Utilitaire dégradable, vous ne pourrez concevoir cette improvisation qu'une seule fois pendant l'opération en cours dans le Cyberspace. Comme d'habitude, les dés ainsi prélevés dans votre Réserve seront indisponibles jusqu'au moment de la restauration de votre Réserve, soit juste avant votre prochaine Action.

12.6.6 UTILITAIRES DE COMBAT

Les *Utilitaires de Combat* sont les armes que vous allez utiliser dans le Cyberspace pour vous attaquer aux CI ou aux autres Persona qui défendent les nœuds. Les Utilitaires de Combat ne peuvent être utilisés qu'au Contact (voir le paragraphe Perception dans la Matrice).

Ce sont des programmes complexes destinés à planter plutôt qu'à manipuler les Constructs. En 2050, les Constructs sont conçus pour résister à des modifications aussi radicales; ils font appel, pour cela, à des processus de codages uniques. Pour avoir une quelconque chance d'infliger des dommages à sa cible, le Decker doit effectuer des "réglages" de dernière seconde pour que son programme soit ajusté à sa victime. Si l'on transposait cela dans le monde réel, on pourrait dire que le Decker doit "viser" soigneusement pour "attaquer" sa cible et avoir des chances de la "toucher".

Pour simuler cela, le Decker utilise sa Réserve Matricielle pour effectuer un Test de Réussite contre le Code de Sécurité du nœud. Si le programme "touche", effectuez alors un Test Résistible pour déterminer le niveau des dommages infligés. Tous les détails concernant cette procédure et ses effets figurent dans la Section Cybercombat.

Programme Attaque

Le programme Attaque est votre arme principale en Cybercombat et il inflige des dommages à la cible lorsque vous parvenez à l'Exécuter. A la suite du Test Résistible, tous les Succès Excédentaires se traduisent par une "blessure" sur le Moniteur de Condition de la cible. Dix de ces "blessures" aboutissent au planter de n'importe quel Construct de la Matrice (Voir la Section Cybercombat pour plus de détails).

Taille: 10 Mp x Indice

Programme Ralentisseur

Ce type de programme est capable de ralentir une CI mais il n'a aucun effet sur un Persona. Tous les Succès Excédentaires obtenus à la suite du Test Résistible sont soustraits à la Réaction de la cible. Si sa Réaction est amenée à 0 ou en dessous, le programme CI se fige et ne fonctionne plus pour une Action. Une CI figée ne peut lancer aucune alarme ni déclencher le moindre piège. Si les Succès Excédentaires ne sont pas suffisants, au cours d'une même Action, pour amener la Réaction à 0 ou moins, le programme CI est quand même figé pour une Action. Si aucun Succès

Excédentaire n'est obtenu au cours d'une Action, le programme CI ne sera pas figé et pourra alors agir.

Taille: 10 Mp x Indice

12.6.7 UTILITAIRES DEFENSIFS

Les Utilitaires Défensifs augmentent la capacité du Persona à éviter ou à résister à des dommages. Comme ils tournent à l'intérieur de votre console, ils ne nécessitent pas de Test de Réussite pour être Exécutés mais il en faudra un tout de même pour déterminer la quantité de dommages qu'ils réparent. Le nombre de dés lancés est égal à l'Indice du programme.

Tous les programmes qui réparent des dommages infligés à votre Persona font partie de cette catégorie.

Programme Médic

Le Programme Médic répare les dommages infligés à votre Persona. Le Seuil de Réussite du Test dépend de la Catégorie de blessure actuelle du Persona, selon les indications de la Table ci-dessous. Vous ne pouvez pas solliciter votre Réserve Matricielle pour augmenter le nombre de dés lancés.

TABLE DES PROGRAMMES MEDIC

Catégorie de Blessure	Seuil de Réussite
Légère	4
Modérée	5
Grave	6

Chaque Succès obtenu élimine une "blessure", rétablissant la disponibilité d'une case du Moniteur de Condition du Persona. Que le Programme Médic réussisse ou non, il se dégrade à chaque utilisation.

Taille: 10 Mp x Indice

Programme Miroir

En additionnant son Indice à l'Attribut Réaction de votre Persona, un Programme Miroir rend plus difficile l'exécution de programmes non autorisés contre votre Persona, lors d'un Cybercombat. Aucun Test n'est requis pour exécuter ce programme qui est Dégradable et perd 1 point d'Indice par Tour à partir du moment où il est lancé.

Taille: 10 Mp x Indice

Programme Bouclier

Un Programme Bouclier agit comme une armure supplémentaire au bénéfice de votre Persona. Le programme arrête automatiquement un nombre de blessures égal à son Indice. Il est Dégradable et perd 1 point d'Indice chaque fois qu'il arrête des dommages.

Taille: 10 Mp x Indice

Programme Fumée

Ce type de programmes simule, autour de votre Persona, le bourdonnement de l'activité d'un système de fort volume. Cela a pour effet de créer une certaine confusion qui entrave la perception autour de lui. L'exécution de ce Programme prend une Action mais aucun Test n'est requis. Quand vous vous trouvez dans le nœud, le Programme Fumée ajoute son Indice à tous les Seuils de Réussite pour tout ce qui peut être tenté dans le nœud, y compris vos propres Tests. Le Programme Fumée est un programme Dégradable dont les effets sont réduits d'un point à chaque Tour d'utilisation. Ses effets "suivent" le Persona s'il change de nœud.

Taille: 3 Mp x Indice

12.6.8 UTILITAIRES SENSEURS

Les Utilitaires Senseurs analysent les données et autres éléments de la Matrice. Pour utiliser l'un de ces programmes vous devez être à Portée de Senseur (voir le paragraphe Perception dans la Matrice). Cela signifie surtout que votre Persona ne sera pas assez près de la CI pour la réveiller et que cela vous donnera une chance de l'examiner avant d'avoir à l'affronter. Ce n'est pas toujours vrai, en particulier si la CI est en Alerta.

L'exécution d'un Utilitaire Senseur requiert un Test Résistible. Le nombre de dés de ce Test est l'Indice du programme et son Seuil de Réussite est l'Indice de Sécurité du nœud.

Comme la plupart des Utilitaires, les Senseurs sont complexes. C'est une faiblesse qui laisse aux nœuds une chance de faire avorter le programme avant qu'il ait pu provoquer des effets significatifs même si son exécution est réussie. Pour parvenir à provoquer l'avortement du programme senseur, la CI effectue un Test de Résistance avec son Indice comme nombre de dés et l'attribut Senseur du Persona comme Seuil de Réussite. Pour que son exécution soit réussie, l'Utilitaire Senseur doit obtenir un nombre de Succès Excédentaires au moins égal au Niveau de Sécurité du nœud.

Les MJ seraient bien inspirés de résoudre ces Tests secrètement, de façon à ne pas livrer d'information que les joueurs n'ont pas encore à connaître. En effet, si le joueur connaît le Seuil de Réussite, il apprend du même coup l'Indice de Sécurité du nœud et, de plus, s'il remarque qu'il a obtenu deux Succès Excédentaires et qu'il n'a tout de même pas obtenu l'exécution de son programme, il peut en déduire que le nœud est de Niveau Rouge. A moins qu'une mention spéciale ne l'interdise, un Decker peut toujours faire de nouvelles tentatives si son Utilitaire Senseur échoue. Le modificateur habituel de +2 cumulatif au SR à chaque nouvelle tentative s'applique.

FastJack a un Indice de Senseur de 5. Il lance l'Utilitaire Senseur Analyse-6 pour sonder un nœud qui a pour Code de Sécurité Rouge-4. Il lance donc 6 dés (l'Indice de son programme) avec un Seuil de Réussite de 4 (l'Indice de Sécurité du nœud). FastJack doit battre le nœud avec au moins 3 Succès Excédentaires puisque le Niveau de Sécurité est Rouge. Il obtient 3 Succès. Le nœud effectue son Test de Résistance avec 4 dés (son Indice de Sécurité) et un SR de 5 (l'Indice d'Attribut Senseur de FastJack). Il n'obtient qu'un seul Succès mais cela suffit à faire avorter le programme du Decker avant qu'il puisse obtenir la moindre information utile. FastJack pourra tenter une seconde fois de lancer son Analyse-6 mais, cette fois, son SR passera à 6.

Programme Analyse

Comme son nom l'indique, ce programme analyse les Constructs ou les nœuds. S'il est utilisé contre une CI, la CI effectue un Test de Résistance avec un nombre de dés égal à son propre Indice et un SR égal à l'Indice de l'Attribut Senseur du Persona. Le Test Résistible réalisé par le Decker utilise tout de même l'Indice de Sécurité du nœud comme Seuil de Réussite. Un Programme Analyse ne peut révéler aucune information sur un Persona.

Utilitaires de Masquage

Si le Test du Decker réussit, il obtient le nom du Construct ou une brève description de sa fonction. Ce sera une information du type «Tu es devant un programme de CI de type Barrière» ou «Ce Module Esclave contrôle la cafetière des employés du 37ème étage.» Vous pouvez aussi utiliser ce Programme pour analyser le Code de Sécurité d'un nœud dans lequel vous vous trouvez (exemple: «Tu es dans un nœud Rouge-8»).

Taille: 8 Mp x Indice

Programme Catalogue

Le Programme Catalogue analyse les contenus des Unités de Stockage. Il vous faut spécifier le sujet de votre recherche. Par exemple: «Je cherche des informations sur les opérations clandestines de la division Sécurité de la Corporation». Si le Decker parvient à lancer son programme avec succès, il saura quels fichiers de l'Unité de Stockage contiennent des références sur le sujet, ainsi que leur taille. Il n'obtiendra aucun autre détail de cette manière. Pour plus de renseignements sur les Unités de Stockage et les fichiers, voir la Section Les Nœuds et leurs Fonctions.

Taille: 3 Mp x Indice

Programme Décryptage

Le Programme Décryptage combat les effets de la CI Brouillage. Le Brouillage transforme des données en éléments inutilisables si quelqu'un tente d'y accéder sans le mot de passe légitime. C'est l'Indice de la CI Brouillage qui sera utilisé pour son Test de Résistance destiné à faire avorter le programme Décryptage. Si Brouillage n'est pas battue, il est possible que cela déclenche des instructions ayant pour but d'éliminer les informations qu'il garde. Voir la Section Contre-mesures d'Intrusion.

Taille: 3 Mp x Indice

Programme Evaluation

Le programme Evaluation est un *système expert*, complexe, qui examine les Unités de Stockage à la recherche d'informations ayant de la valeur sur le marché. Compte tenu des changements rapides des exigences du marché, ce programme devient vite obsolète.

Si le nœud ne parvient pas à faire avorter le programme Evaluation, le programme déniche toutes les informations monnayables dans l'Unité de Stockage. Il indique au Decker le nombre de fichiers de valeurs ainsi que leurs tailles et la valeur de chacun sur le marché.

Si votre opération consiste à rechercher une information sur un sujet spécifique, voire sur plusieurs, Evaluation vous indiquera si l'Unité contient cette information, tout comme Catalogue le ferait.

Evaluation est un programme Dégradable, qu'il soit utilisé ou non. Après chaque aventure que vous entreprenez dans la Matrice, réduisez son Indice d'un point. Cela simule les changements du marché qui le rendent obsolète. Si vous avez vous-même écrit ce programme d'Evaluation, vous pouvez le mettre à jour de temps en temps, de façon à combattre cet affaiblissement.

Taille: 5 Mp x Indice

12.6.9 UTILITAIRES DE MASQUAGE

Les Utilitaires de Masquage sont destinés à tromper les CI de façon à ce qu'elles ignorent le Persona. Ils ne peuvent être employés qu'au Contact. Un Test Résistible est nécessaire pour exécuter le programme; son nombre de dés est l'Indice du programme, son SR est l'Indice de Sécurité du nœud. La CI effectue un Test de Résistance avec un nombre de dés égal à son propre Indice et un SR égal à l'Indice de l'Attribut Masque du Persona. Pour

être exécuté correctement, le programme doit obtenir un nombre de Succès Excédentaires supérieur à ce qu'impose le Niveau de Sécurité du nœud.

Si la CI gagne le Test, elle peut lancer une Contre-mesure Attaque, déclencher une Alerte ou engager toute autre action programmée. Si le Test du Decker réussit, mais sans un nombre suffisant de Succès Excédentaires pour battre la CI, celle-ci ne réagit pas et le Decker peut faire une nouvelle tentative (qui sera pénalisée du +2 cumulatif inhérent aux tentatives multiples).

Programme Mystification

Le programme Mystification génère de faux mots de passe destinés à tromper la CI. Inconvénient: ces faux mots de passes sont enregistrés par le carnet de bord de la CI; Mystification laisse donc une trace. Ce programme peut vaincre la Contre-mesure Flux et les Glaces Grises, mais il n'affecte pas la Contre-mesure Barrière, ni les Glaces Noires.

Taille: 5 Mp x Indice

Programme Leurre

Le programme Leurre combat la Contre-mesure Trace, ce logiciel de sécurité qui traque le Decker jusqu'à son point d'entrée dans la Matrice. Si le Decker réussit son Test pour l'exécution de son programme, il lance la CI dans une vaine poursuite à travers la Matrice. La CI est persuadée de remplir sa fonction correctement et ne déclenche donc aucune alarme.

Taille: 5 Mp x Indice

Programme Invisibilité

Le Programme Invisibilité évite les Contre-mesures Flux, Barrière, les CI Grises et Noires sans laisser de traces. Si le Decker parvient à exécuter son programme, son Persona est "invisible" de la CI. Invisibilité ne fonctionne pas si la CI a déjà été attaquée ou si elle est activée.

Taille: 8 Mp x Indice



Opération dans la Matrice

RTR. Mais, s'ils sont nombreux, il est possible que votre vision soit occultée. Si vous êtes dans un nœud d'ordinateur, vous pouvez voir tous les nœuds adjacents du système. Vous ne pourriez toutefois pas dire ce qu'ils sont; seulement qu'ils sont là.

La Portée de Senseurs

Vous êtes en mesure d'utiliser n'importe quel Utilitaire Senseur quand vous entrez dans un nœud et avant d'avoir à affronter la CI. Cela permet aux Deckers d'examiner un nœud avant d'y entrer effectivement.

A Portée de Senseurs vous êtes en mesure de définir le type du nœud dans lequel vous êtes et d'identifier la nature générale des Constructs que vous voyez. Les CI, les fichiers et les Persona sont distinguables mais, pour obtenir de plus amples informations, il faut employer un programme Analyse.

Lorsqu'un système est en alerte, les CI Grises et Noires peuvent réagir à la présence d'un Persona à Portée de Senseurs.

Portée de Contact

Vous pouvez être à Portée de Contact de tout ce qui peut résider dans le nœud dans lequel vous êtes. Tout ce que vous avez à faire est de décider d'être au Contact. La plupart des éléments de la Matrice se tiennent tranquilles ce qui vous permet de décider d'établir le Contact quand vous le souhaitez. Malheureusement, les choses qui ne sont pas aussi passives sont aussi celles qui s'avèrent dangereuses: les autres Persona et les Glaces Grises et Noires.

Tous les Utilitaires peuvent être utilisés au Contact.

12.7.3 LES DINOSAURES DE LA MATRICE

Tous ceux qui s'insèrent dans la Matrice ne sont pas équipés d'un Cyberdeck. Tout d'abord parce que cet instrument coûte assez cher, mais aussi parce que les corporations ne sont pas disposées à confier un tel engin à tous ses marteleurs de claviers et autres employés de bureaux.

Dans Shadowrun, l'équivalent du vieux terminal est un clavier équipé d'un moniteur ou, éventuellement de simples électrodes sensorielles; on trouve parfois même des antiquités du genre souris ou joystick. Cet équipement a pourtant les mêmes caractéristiques de base que les Cyberdecks.

Au chapitre des avantages, il faut noter que les CI Noires sont incapables de blesser un utilisateur de terminal; elles ne peuvent que l'Ejecter. De plus, un terminal ne coûte guère plus du dixième du prix d'un Cyberdeck.

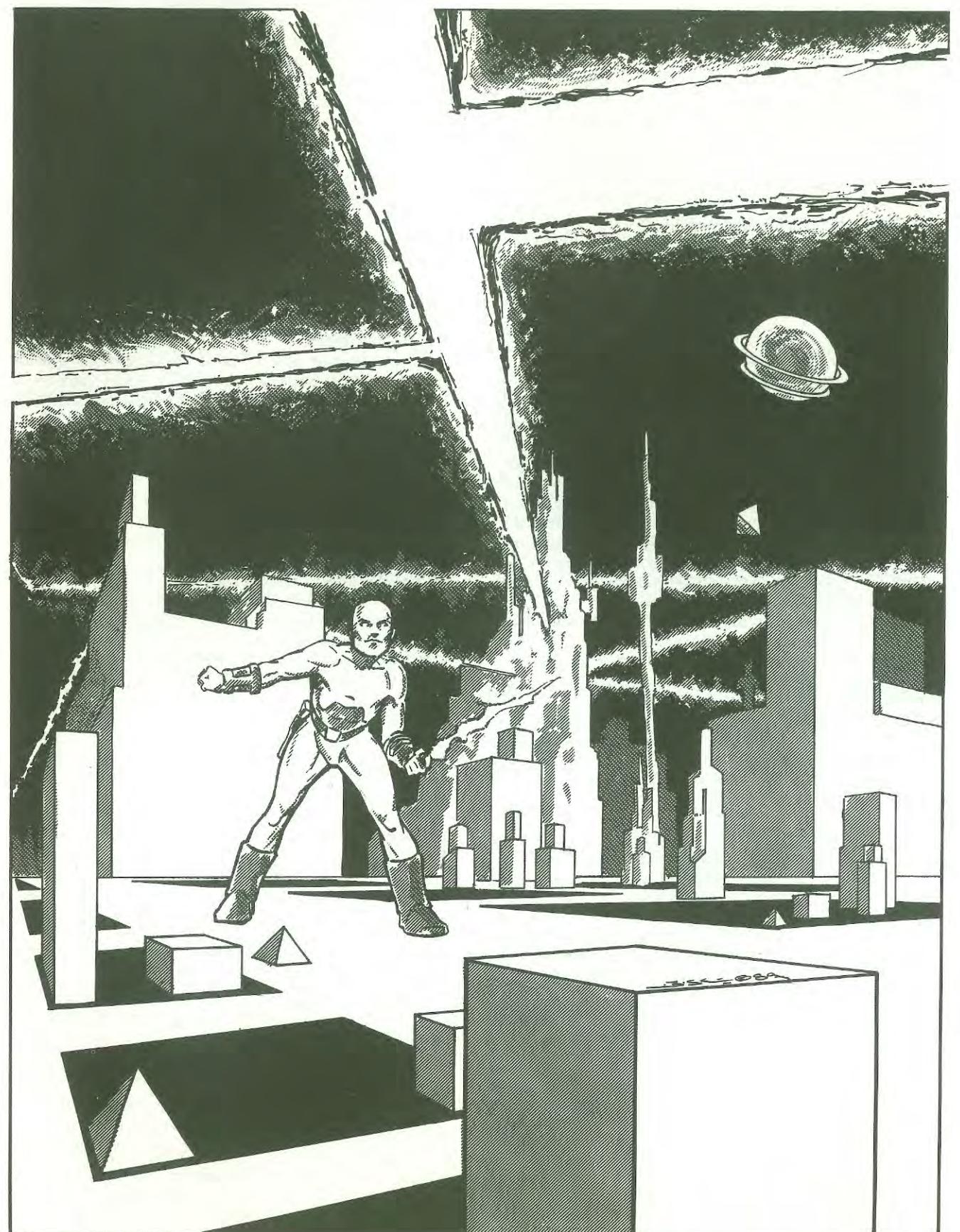
Parmi les inconvénients, les utilisateurs sont pénalisés en ce qui concerne leur Réserve Matricielle et leur Initiative. Leur Indice de Réaction est réduit de 1D6 (avec un minimum de 1).

La grossièreté du contrôle exercé par l'opérateur d'un terminal lui fait perdre 1 point d'Indice à chacun de ses programmes.

Enfin, les terminaux sont limités à un Indice de 3 pour tous les programmes-P qui régissent l'efficacité du Persona.

12.7.4 NUS DANS LA MATRICE

A la lumière de tout ce qui précède, certains d'entre vous sont en train de se demander comment Dodger a bien pu faire pour s'introduire dans le système de la Mitsuhami sans Cyberdeck. Et bien, l'Elfe a tenté l'un des trucs les plus risqués qu'un Decker fou puisse envisager: entrer tout nu dans la Matrice.

**VITESSE DE REACTION DES CONTRE-MESURES**

Niveau de Sécurité	Réaction
Bleu	non applicable (pas de CI)
Vert	5 + Indice
Orange	7 + Indice
Rouge	9 + Indice

12.8.2 ACTIONS DANS LE CYBERSPACE

Voici les actions typiques qu'il est possible d'envisager dans le Cyberspace:

Exécuter un Utilitaire: S'il s'agit d'un Utilitaire de Combat, vous attaquez votre (ou vos) cible (s). Sinon l'Utilitaire tente d'accomplir ce pourquoi il a été conçu.

Changer de Portée: Vous pouvez vous approcher d'un Construct ou tenter de vous en éloigner. Voir [Allées et Venues de Deckers](#) pour plus de détails.

Se déconnecter: Le seul moment où vous ne pourrez pas vous déconnecter de la Matrice à volonté, c'est lorsque vous combattez une Glace Noire.

Charger un programme: Déclencher le chargement d'un programme en Mémoire Vive. Cette opération se déroule selon la vitesse de chargement de votre console. Pendant toute la durée du chargement, vos Seuils de Réussite sont augmentés de +2.

Extraire ou Implanter un Programme ou un Fichier: Vers, ou à partir de, la mémoire de stockage de votre console et en provenance ou à destination d'un nœud de la Matrice. C'est la vitesse d'E/S de votre console qui régit la durée de l'opération et un modificateur de +2 à tous vos Seuils de Réussite vous est appliquée pour toute cette durée.

Effacer un Utilitaire de la Mémoire Vive.

Provoquer l'Exécution d'une Opération du Système: Cette action n'est possible que si aucune CI n'est active dans le nœud (Voir [Les Nœuds et leurs Fonctions](#)).

Exécution d'un Utilitaire de Combat

Un Persona peut attaquer s'il dispose d'un Utilitaire de Combat chargé en Mémoire Vive. Une CI dotée d'une capacité de combat attaque toujours.

Avant qu'un Utilitaire de Combat puisse être exécuté, le Decker doit le modifier, le régler afin qu'il puisse "toucher" sa cible. Cet impératif est dû au fait que les Utilitaires de Combat fonctionnent à un niveau où Constructs et Persona sont uniques. C'est la raison pour laquelle la version "prêt-à-lancer" du Programme Attaque-7 qui vient juste de détruire la Glace Noire Killer de la base de données des Yakuzas peut se révéler incapable de venir à bout de la Glace Noire Killer qui protège le NA que vous essayez de quitter. Mais, après tout, c'est bel et bien ce genre de programmation qui fait tout l'intérêt du métier de Decker. Il est possible que ce type d'ajustement draine votre Réserve Matricielle mais cela ne vous prendra pas un temps appréciable.

Pour toucher la cible, il faut réaliser un Test Irrésistible. Ce Test peut être effectué avec un quelconque nombre de dés de la Réserve Matricielle du Decker. Contrairement aux autres cas, le Decker n'utilise pas l'Indice du programme pour ce Test d'attaque. Si la cible est un autre Persona, le Seuil de Réussite est égal à l'Indice d'Evasion de la victime. Si c'est une CI qui est visée, c'est l'Indice de Sécurité du nœud qui représente le SR.

Ce haut fait nécessite un Connecteur Conique qui va vous permettre de brancher les puces du Persona dans une broche adéquate. Il vous faudra donc enficher les programmes Senseur, Masque et Evasion et vous brancher au même endroit. Pour entrer, il est indispensable de vous connecter sur un Port E/S ou sur un Module Esclave.

«Une minute !» direz-vous «et le Programme Force ? Où est le MPCP ?» C'est très simple, il n'y en a pas. C'est votre propre Volonté qui va remplacer le MPCP dans cette espèce de danse électronique. Les éventuels dommages qui devraient être infligés au MPCP, c'est vous qui les endurerez personnellement. Ils vont venir altérer directement votre Moniteur de Condition Mentale. Si vous êtes mis K.O., vous serez Ejecté de la Matrice. Pour ce qui est des Glaces Noires, elles agissent comme d'habitude ... elles vous tuent.

Si vous avez à procéder à une Extraction de données, vous pourrez employer votre Mémoire Cybernétique et, pour cela, la vitesse d'Entrée/Sortie sera égale à votre Indice d'Intelligence.

Les Utilitaires ? Désolé, vous ne pourrez pas emmener ce genre de choses. Si vous en avez besoin il faudra que vous procédiez à une Programmation Improvisée en faisant appel à votre Réserve Matricielle.

Tout n'est pas si sombre. Si vous avez des Réflexes Câblés ou un Interface de Contrôle de véhicule, vous bénéficierez tout de même des avantages qu'ils octroient au niveau du Jet de Réaction. Et, finalement, si vous rencontrez quelque chose de vraiment désagréable, ça ne fera que vous tuer plus vite.

12.8 CYBERCOMBAT

Tout comme les combats dans le monde réel, le Cybercombat se décompose en Tours et en Actions et la durée d'un Tour est la même, soit environ 3 secondes. Pour s'engager en Cybercombat, les Constructs doivent être au Contact.

12.8.1 INITIATIVE

La possibilité de multiples Actions est déterminée exactement comme dans le combat physique.

Le Decker lance 1D6 et ajoute son Indice de Réaction au résultat (souvenez-vous que les câblages de réflexes et les interfaces de contrôle de véhicules n'offrent aucun bonus au Jet d'Initiative dans le Cyberspace, sauf si vous y êtes entrés sans Cyberdeck, ni terminal).

Pour ce Jet d'Initiative, les Deckers, dont le Cyberdeck bénéficie de l'option Accroissement de Réponse, ajoutent +2 par niveau d'Accroissement à leur Indice de Réaction et lancent 1D6 de plus par niveau d'Accroissement pour l'Initiative.

A l'inverse, les "dinosaures" sur terminal réduisent leur Indice de Réaction d'1D6 point (avec un minimum de 1). Il n'en lancent pas moins 1D6 pour le Jet d'Initiative.

Le temps de réaction d'une CI est basé sur le Code de Sécurité du nœud qu'elle protège. Son Niveau de Sécurité — le code couleur — fournit la vitesse de base. Il faut y ajouter son Indice de Sécurité et le résultat de 1D6. Ainsi, une CI, dans un nœud Orange-3 aurait une Réaction de 7 (pour son Niveau de Sécurité) + 3 (pour son Indice) soit un total de 10 qui viendra s'ajouter au résultat du dé pour le Jet d'Initiative.

et le Decker attaquant doit obtenir assez de Succès pour surclasser son Niveau de Sécurité.

Les Succès Excédentaires sont ajoutés à l'Indice du programme pour effectuer le Test de Dommages.

Le Decker est en mesure d'attaquer plusieurs cibles en même temps et en utilisant le même programme. Il suffit pour cela qu'il répartisse les dés de sa Réserve Matricielle qu'il veut utiliser entre ses différentes cibles.

Si c'est une CI qui attaque un Persona, son Test s'effectue avec un nombre de dés égal à son Indice et un SR égal à l'Indice d'Evasion de sa victime. Elle n'a besoin que d'un seul Succès pour réussir son attaque et tous les Succès Excédentaires qu'elle peut obtenir viennent augmenter sa capacité à causer des dommages.

Les Persona "blessés" subissent des pénalités habituels selon leur état sur le Moniteur de Condition du MPCP. Si le Decker lui-même est blessé, ses pénalités s'appliquent également. Une CI "blessée" subit aussi des pénalités.

Les Utilitaires Fumée et Miroir affectent les Seuils de Réussite comme indiqué dans le paragraphe Utilitaires de Défense.

Cible Touchée

Si la cible est touchée, les effets dépendent de ce qui est touché et de ce avec quoi elle l'a été. Quel que soit le cas, les dommages sont toujours déterminés par un Test Résistible.

Persona Touché

Le programme attaquant lance un nombre de dés égal à son Indice avec un SR égal à l'Indice de Force du Persona. Tous les Succès Excédentaires obtenus lors de ce "Jet de Dommages" augmenteront l'Indice du programme attaquant. Le Persona a alors droit à un Test de Résistance avec un nombre de dés égal à l'Indice de son MPCP et un SR équivalent à l'Indice de Compétence Informatique de son attaquant s'il s'agit d'un autre Persona ou à l'Indice de Sécurité du nœud s'il s'agit d'une CI.

Un Decker peut puiser dans sa Réserve Matricielle pour améliorer ses chances de réussir ce test, qu'il soit attaquant ou défenseur.

Si la victime gagne le Test, elle évite tout dommage sinon, chaque Succès Excédentaire représente un point de dommages potentiel.

Si la victime a activé un Programme Bouclier, ses dommages sont réduits de l'Indice du Bouclier. (Souvenez-vous que ce programme se dégrade chaque fois qu'il agit efficacement).

L'Indice de Renfort est aussi soustrait du nombre de points de dommages potentiels.

Chacun des points de dommages restant se traduit par le remplissage d'une case du Moniteur de Condition du MPCP de la victime. Le cumul de 10 de ces points de dommages plante le MPCP et Ejecte le Decker. Le MPCP touché subit les mêmes modificateurs de condition qu'un personnage blessé, affectant l'initiative et les Seuils de Réussite.

MODIFICATEURS DE CONDITION

Dommages	Seuil de Réussite	Jets d'Initiative
Néant	—	—
Légers	+1	-1
Modérés	+2	-2
Graves	+3	-3

CI Touchée

Dans ce cas, l'attaquant est toujours un Persona car les Contre-mesures d'Intrusions ne peuvent s'attaquer entre elles. Lancez un nombre de dés égal à l'Indice de l'Utilitaire de Combat employé. Souvenez-vous que chaque Succès Excédentaire obtenu lors du Test d'Attaque ajoute un dé à ce jet de dommages. Le SR est l'Indice de Sécurité du nœud.

La CI effectue un Test de Résistance basé sur son Indice avec un SR égal à l'Indice de Compétence du Decker.

Si la CI gagne, elle est intacte. Si elle perd, elle subit une "blessure" pour chaque Succès Excédentaire obtenu par l'assaillant. Cela se traduit aussi par le remplissage d'une case de son Moniteur de Condition et dix points ainsi perdu la détruisent.

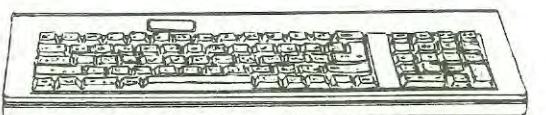
Allées et Venues des Deckers

En y consacrant une Action, un Construct mobile, comme un Persona ou un Programme de CI, peut tenter de changer sa distance relative par rapport à un adversaire en Cybercombat. Si l'adversaire veut empêcher que cela se produise, il y a lieu d'effectuer un Test d'Opposition. Pour le nombre de dés lancés, les Persona font appel à leur Attribut Evasion et les CI à leur Indice. Pour l'un et l'autre, le Seuil de Réussite est l'Indice utilisé par l'adversaire. Ainsi, par exemple, si FastJack (Evasion — 7) tente de s'éloigner d'une CI (Indice 5), il lance 7 dés avec un SR de 5 alors que la CI lance 5 dés avec un SR de 7. Le Decker peut également puiser dans sa Réserve Matricielle.

Le vainqueur du Test peut s'approcher d'une Portée, s'éloigner d'autant ou décider qu'il n'y aura pas de changement. Pour sortir de la Portée de Senseurs, un Persona doit quitter le nœud. Il ne doit plus se trouver dans un nœud adjacent à celui de son adversaire s'il veut être hors de Portée d'Observation.

Les CI Grises et Noires tenteront de rester au Contact du Persona. Si le Persona parvient à sortir de la Portée d'Observation d'une CI, la CI retournera à l'endroit où elle a été rencontrée la première fois. Quand elles ont commencé à combattre, les CI tentent toujours de s'approcher, elles ne s'enfuient jamais.

Un Decker a la possibilité de poursuivre un adversaire en fuite. Chaque fois que le Persona en fuite est ralenti (autrement dit, chaque fois qu'il s'engage dans un Cybercombat), lancez 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Indice de Masque du Persona en fuite, son poursuivant a localisé sa proie et l'aura rattrapé en un Tour. Bien entendu, ce n'est possible que si le poursuivant a libre accès au système. Si ce n'est pas le cas, il peut lui aussi être ralenti par le passage dans les nœuds et, si cela se produit, la poursuite est stoppée.



CYBERDECK - 7TH GEN

FastJack poussa un juron quand la CI se rua hors du labyrinthe scintillant des données. Damnit, c'était tout proche ! Pas question de prendre le temps d'une Analyse, mais ça sentait le Rouge et la mort.

FastJack avait déclenché une Contre-mesure Killer-5 dans un nœud Rouge-6. Jack a un MPCP-6, Force-5, Evasion-7 et Renfort-2. Son Indice de Réaction est 7 en raison de son Accroissement de Réponse de Niveau 1 et sa Compétence en Opération de Console est d'Indice 8.

Jack activa la Vieille Betsy, le Construct luisant en forme de tromblon de son Attaque-6 qui prit vie entre ses mains. Il épaula et cria son angoisse en voyant la CI s'approcher; cette saloperie de Glace à la manque était plus rapide que lui.

FastJack lance 2D6 pour l'Initiative et obtient 6. Son résultat est $6 + 7 = 13$. Dans un nœud Rouge, la CI a un temps de réaction de $15 + 1D6$. Obtenant 3, elle gagne un total de 18. Gare à toi, Jack !

La CI attaque, elle lance 5 dés (son propre Indice) pour un SR de 7 (l'Indice d'Evasion de Jack) et obtient 3 Succès. Elle lance donc 7 dés pour déterminer les dommages qu'elle inflige (5 pour son Indice et 2 pour les Succès Excédentaires qu'elle a obtenus). Son Seuil de Réussite est l'Indice de Force du Persona de Jack, soit 5.

Jack Résiste avec 6 dés (l'Indice de son MPCP) et un SR de 6 (l'Indice de Sécurité du nœud). Il décide également de prélever 4 dés de sa Réserve Matricielle pour un total de 10 dés.

La CI obtient 5 Succès, Jack, 2 seulement. La CI peut donc infliger un dommage potentiel de 3 points. Le Renfort de Jack en absorbe deux mais il en reste un qui va s'inscrire sur le Moniteur de Condition de son MPCP.

«Saleté !» aboya Jack quand des étincelles jaillirent de ses oreilles. Il visa soigneusement de sa Vieille Betsy. Dans un autre monde, une silhouette câblée assise en semi-lotus sur son étroite couchette berçait un clavier sur ses cuisses. Mais ici, dans la réalité électronique, Betsy déchargeait un faisceau de pulses codés sur la Glace flottant à mi-hauteur.

Le temps de l'action de Jack est venu. D'habitude, sa Réserve Matricielle est de 15 (Son Indice d'Opération de Console plus celui de sa Réaction), mais il vient d'en prélever 4, il ne lui en reste donc que 11. Il en utilise 5 pour tenter de toucher la CI. Son SR est de 6 (l'Indice de Sécurité du nœud) +1 (à cause de la Blessure Légère de son MPCP) et il doit obtenir au moins 3 Succès pour toucher (il se trouve dans un nœud Rouge). Il en obtient 4. Le Succès Excédentaire vient augmenter l'Indice de Betsy pour le calcul des dommages.

Pour son Test de Dommages, Jack lance 7 dés (6 pour l'Indice du programme Attaque et 1 dû à son Succès Excédentaire). Son Seuil de Réussite est 7 (6 pour l'Indice de Sécurité du nœud +1 en raison de sa Blessure Légère). La CI Résiste avec 5 dés (son Indice) et un SR de 8 (l'Indice de Compétence de Jack). Elle rate tout et n'obtient aucun Succès. Jack, lui, en obtient 4 ce qui blesse Modérément la CI. Elle est endommagée mais demeure un adversaire dangereux.



12.9 LES CONTRE-MESURES D'INTRUSION (CI)

Des Contre-mesures d'Intrusions (CI) peuvent être installées dans n'importe quel nœud doté d'un Code de Sécurité Vert ou au-dessus. Ces Glaces empoisonnent la vie des Deckers et certaines d'entre elles ont même pour objet de rendre cet empoisonnement fatal. Chaque CI dispose d'un Indice qui, en quelque sorte, représente sa "compétence".

Les CI se répartissent en trois classes identifiées par les couleurs Blanc, Gris et Noir. Les Glaces Blanches ne présentent qu'une résistance passive, les Grises s'attaquent aux intrus et tentent de les pister jusqu'à leur point d'entrée dans la Matrice. Les Noires, enfin, en veulent à la vie du Decker. Chacune d'entre elles est détaillée ci-après.

12.9.1 LES CI BLANCHES

Les CI Blanches enregistrent et répertorient les accès au système, bloquent les accès illégaux et codent les informations. Les CI Blanches sont passives. Lorsqu'un Persona arrive au Contact, la CI le détecte. Il doit alors utiliser un mot de passe légitime ou activer un Utilitaire susceptible de battre la CI. Les événements ne passent par une phase de Cybercombat que si l'Utilitaire échoue ou si la CI est attaquée. Dans ce cas, la CI Blanche tente de déclencher l'Alerte. Un Decker peut tenter d'enrayer une CI en employant des dés de sa Réserve Matricielle. Cela donne lieu à un Test d'Opposition pour lequel le Decker a un SR égal à l'Indice de la CI et la CI dispose d'un nombre de dés égal à son Indice pour un SR égal à l'Indice de masque du Persona. Si la CI gagne, elle déclenche l'alerte. Les CI Blanches ne contre-attaquent pas.

Flux, Barrière et Brouillage sont des exemples de Contre-mesures Blanches.

Flux

La Contre-mesure Flux ressemble à une barrière de lumière scintillante faite de milliards de minuscules caractères alphanumériques tourbillonnants à une vitesse folle. Le Decker peut venir à bout de Flux grâce à Mystification ou Invisibilité ou encore la planter en l'attaquant avec un Utilitaire de Combat. Si Flux est attaquée par le programme Ralentisseur, elle n'est pas en mesure de déclencher l'Alerte, à moins que le Decker ne parvienne pas à l'endommager. Elle tentera de déclencher l'alerte dans son action suivante.

Barrière

Barrière se présente comme une solide serrure de sécurité sur un nœud. Elle ressemble à un mur d'éclairs pulsants et déchiquetés. Barrière peut être battue par Invisibilité ou attaquée par un Utilitaire de Combat. Elle réagit à Ralentisseur de la même façon que Flux.

Brouillage

La Contre-mesure Brouillage se trouve dans les Unités de Stockage ou même dans des fichiers individuels. Elle se manifeste sous la forme d'une lumière qui luit doucement à l'entrée de l'unité ou qui se drape autour du fichier qu'elle protège. Si un Persona tente de toucher aux données, elle se met à briller plus fort et émet un vrombissement. Si elle est toujours présente au

moment où vous lisez ou extrayez un fichier, celui-ci est brouillé et rendu totalement inutilisable. Brouillage peut être battue par Mystification ou Décryptage ou plantée grâce à un Utilitaire de Combat. Au lieu de déclencher une alerte, Brouillage tente de détruire les informations qu'elle garde. Le Persona pourra tenter d'enrayer ce programme de la même façon qu'il pourrait enrayer un déclenchement d'alerte. Attaquée par Ralentisseur, Brouillage réagit comme Flux.

Un Persona peut tenter d'Extraire un fichier protégé par Brouillage en emmenant du même coup la CI. Cela se traduit par le rajout de l'Indice de la CI au SR du Test. Bien que le fichier soit toujours protégé, le Decker pourra traiter la CI de façon plus confortable lorsqu'il se sera débranché de la Matrice.

12.9.2 LES CI GRISES

Les CI Grises sont capables d'attaquer le Persona. Elles se présentent comme des Glaces Blanches, ont les mêmes fonctions mais contiennent également des pièges particulièrement répugnantes. Avant de l'avoir inspectée avec succès, vous ne pouvez pas savoir si une CI est Blanche ou Grise.

Toutes les CI Grises nécessitent un "déclencheur" d'un quelconque type. En d'autres termes, quand le programme lance l'alerte de la manière dont le ferait une CI Blanche, la CI Grise émerge et attaque le Persona. La Glace Grise est activée, même si le Decker parvient à enrayer l'alerte. Par contre, si le Persona parvient à battre la CI Blanche sans utiliser d'Utilitaire de Combat, la CI Grise n'est pas déclenchée et se tient tranquille.

En règle générale, les CI Grises attendent que le Persona soit au Contact. Si le système est en Alerta, la CI se porte au Contact et demande le mot de passe dès que le Persona entre à Portée de Senseur (à l'instant même où il entre dans le nœud).

Blaster

Cette Contre-mesure d'attaque engage le Cybercombat contre le Persona et lui inflige des dommages normaux (voir Cybercombat). Cependant, si elle plante le Persona, elle tente d'endommager sa console. La CI effectue un Test Irrésistible avec un SR égal à l'Indice du MPCP. En cas de réussite, la console est grillée et donc inutilisable.

Killer

La Contre-mesure Killer attaque le Persona en Cybercombat (voir Cible Touchée dans Cybercombat pour plus de détails). Elle tente de détruire le Persona.

Kamikaze

Cette Contre-mesure est un piège très désagréable. Elle ressemble à une CI Blanche mais, si elle est attaquée ou si l'on échoue dans une tentative pour la tromper, elle se détruit en emmenant avec elle la copie en mémoire vive de l'Utilitaire que l'on a employé contre elle. L'Utilitaire doit être rechargeé.

Kamikaze Plus

Version améliorée de la Contre-mesure Kamikaze, cette CI fonctionne de la même façon mais elle empoisonne du même coup toutes les copies de l'Utilitaire concerné jusque dans la mémoire de stockage de la console. On ne peut donc plus recharger le programme.

l'un et l'autre cas, il ne pourra pas puiser de dés dans sa Réserve Matricielle.

Tenir

Le Decker résiste aux dommages de façon à pouvoir poursuivre le combat. C'est une attitude courageuse ! La CI effectue un Test Résistible avec son Indice comme nombre de dés et l'Attribut Constitution du Decker comme Seuil de Réussite. Le Test de Résistance du Decker se fait avec son Indice Constitution pour le nombre de dés et l'Indice de la CI comme Seuil de Réussite. La CI inflige au Decker une Blessure de Catégorie Légère pour chaque Succès Excédentaire qu'elle obtient. L'Utilitaire Bouclier n'a aucun effet mais le Renfort du Cyberdeck compte comme une arme contre ce type de dommages.

Rompre

Le Decker tente de se débrancher. C'est l'attitude sage ! Un Test Irrésistible de Volonté est nécessaire; son Seuil de Réussite est l'Indice de la CI. Le nombre de Succès requis dépend du Code de Sécurité du nœud. Si le Decker réussit, il est sauf et déconnecté de la Matrice. Dans le cas contraire, la CI effectue un Test Irrésistible avec son Indice comme nombre de dés et l'Attribut Constitution du Decker comme Seuil de Réussite. Chaque Succès obtenu par la CI provoque une Blessure Légère. Le Renfort de la console sert d'armure mais l'Utilitaire Bouclier n'est d'aucun secours.

12.9.4 LES ALERTES

Deux types d'Alertes peuvent être déclenchées : les Alertes Internes et les Alertes Externes.

Alertes Internes

C'est une situation qui s'instaure lorsque l'ordinateur n'est pas certain d'avoir été envahi, mais qu'il se décide à être prudent. Toutes les CI augmentent leurs Indices de 50 % (négligez les fractions). Les Alertes Internes ne durent pas plus d'une heure car elles ont pour effet de ralentir sensiblement toutes les autres activités de l'ordinateur. Si une seconde Alerte Interne est déclenchée alors que le Système est déjà en alerte, il déclenche une Alerte Externe.

Alertes Externes

Cela signifie que le Système a déterminé qu'il a bien et bien été envahi et il notifie ce fait à ses opérateurs humains. Le MJ doit décider des actions que ceux-ci entreprendront. Généralement, cela se solde par l'envoi d'un ou plusieurs Deckers à l'intérieur du système pour chasser l'intrus.

La seule autre réaction que l'opérateur aux commandes puisse envisager est la fermeture pure et simple de l'ordinateur. C'est l'alternative qu'il pourra envisager s'il semble que l'intrus a battu tous les défenseurs que l'on pouvait envoyer contre lui ou encore s'il apparaît que l'envahisseur s'est introduit dans un nœud particulièrement sensible comme l'UC ou une Unité de Stockage de Données Rouge. Pour fermer un système sans l'endommager, il faut 2D6 Tours. L'opération déclenche un certain nombre d'alarmes dans la Matrice au fur et à mesure que les fichiers se ferment et que les programmes se retirent. Le Persona infiltré remarque des flashes de lumière rouge et diverses sonneries; s'il est encore dans le système au moment où la fermeture est effective, il est automatiquement Ejecté de la Matrice.

12.9.5 L'OPPOSITION

Les Deckers hostiles peuvent être de divers niveaux mais aucun d'entre eux n'a besoin d'un Utilitaire du type Mystification. Ils disposent en effet de tous les mots de passe acceptés par les noeuds de leur système (non, ne rêvez pas, il n'est pas question de les soulever dans un bar électronique de la Matrice pour qu'ils vous les révèlent !). Utilisez les règles de poursuite, telles qu'elles sont exposées dans Allées et Venues de Deckers ce qui vous permettra de déterminer si l'un des visiteurs hostiles parvient à retrouver l'intrus.

Voici quelques exemples qui pourront vous aider à créer des équipes de Deckers défenseurs dans un système, se connectant à partir du noeud dans lequel l'alerte a été déclenchée. Prenez soin à équilibrer l'adversité de façon à ce que le Decker PJ se heurte à une opposition intéressante sans pour autant n'avoir aucune chance de s'en sortir.

Organisation Faible

Un Archétype de Decker est envoyé dans le système. Il dispose d'un Fuchi-4 et d'un Programme Attaque-4.

Organisation Mineure

Un Archétype de Decker est envoyé dans le système. Il dispose d'un Fuchi-4, d'un Programme Attaque-4 et de Bouclier-2. Ses Programmes-P sont d'Indice 3.

Organisation Majeure

L'opposition est encore représentée par l'Archétype d'un Decker mais celui-ci est doté d'un Fuchi-5 avec un Accroissement de Réponse d'Indice 1. Il est armé d'Attaque-6, Bouclier-2 et Miroir-2. Ses Programmes-P sont à l'Indice 5.

Riposte Lourde

Le Decker est semblable à celui qu'envoie une organisation majeure mais ses Programmes-P sont d'Indice 6 et il bénéficie d'un Accroissement de Réponse d'Indice 2.

12.10 CYBERPROGRAMMATION

L'écriture de vos propres Cyberprogrammes fait appel à votre Compétence en Informatique (Concentration en Logiciel ou Spécialisation en Programmation Matricielle). L'Indice maximum des programmes qu'un personnage puisse écrire est égal à l'Indice de sa Compétence en Informatique et, pour réaliser cette conception de logiciels, il faut :

Un équipement Microtronique (voir Équipement).

Un ordinateur. Bien qu'une grosse unité centrale soit idéale, la plupart des Deckers se contentent d'un ordinateur individuel. Il importe toutefois que cet OI ait une capacité de mémoire suffisante pour accueillir le programme. Les Ordinateurs centraux ont généralement une mémoire suffisante.

Des puces disposant d'une mémoire suffisante pour accueillir le code d'un Programme-Persona. Le tarif habituellement pratiqué est de 20 ¥ par Mégapulse.

Du temps ! La base de temps requise normalement pour l'écriture d'un programme est égale, en jours, à sa taille exprimée en Mégapulse. Lorsqu'un personnage décide de rédiger un programme, il effectue un Test Irrésistible de sa Compétence en Informatique avec un SR égal à l'Indice du programme qu'il veut écrire. La base de temps est alors divisée par le nombre de Succès qu'il obtient. S'il n'obtient aucun Succès, il lui faut deux fois la base de temps pour écrire le programme. Un seul jet est autorisé pour un programme

donné. Sa seule alternative pour obtenir un jet supplémentaire consiste à augmenter au préalable son Indice de Compétence en Informatique. Il lui est toutefois possible d'utiliser son Karma pour améliorer le résultat de son jet.

Lorsqu'il travaille sur Ordinateur Individuel, le Decker se voit affecter un modificateur de +2 au Seuil de Réussite. Si sa Compétence en Informatique Théorique est d'un Indice supérieur ou égal à celui du programme qu'il veut écrire, c'est un bonus de -2 qui s'applique à son SR.

La programmation peut être réalisée par étapes. Le Decker peut parfaitement travailler sur son Programme pendant dix jours, puis s'absenter pour diverses raisons, y revenir quelques semaines plus tard et travailler pendant cinq autres jours, repartir pour quelques temps et reprendre le fil de sa programmation, etc. Il appartiendra au joueur de noter l'état d'avancement des travaux de son personnage et ce, pour tous les projets qui seront en cours d'exécution.

Il est possible qu'un Decker améliore des programmes qu'il a lui-même écrit. Gonfler un programme de l'Indice 4 à l'Indice 6 équivaut à écrire un programme d'Indice 2.

Les programmes qu'un Decker écrit lui-même ne sont pas protégés contre la copie; à l'inverse, les programmes du commerce coûtent des sommes folles et sont protégés contre les duplications non autorisées. Il est donc impossible de fournir une copie d'un programme "officiel" à quiconque, pas plus qu'on ne peut effectuer une copie de sauvegarde d'un tel logiciel vendu dans le commerce. Il est toutefois possible de tenter de "déplomber" un logiciel du commerce, au prix de la réussite d'un Test Irrésistible de Compétence en Informatique (SR égal à l'Indice du programme). Mais attention car, en cas d'échec de ce Test, le logiciel sera détruit et il ne restera plus au Decker maladroit qu'à le racheter.

Un programme non protégé, ou déplombé, peut avoir autant de copies que souhaité et il peut être donné ou vendu à n'importe qui.

TAILLES DES PROGRAMMES**Persona**

Force :	Taille = 10 Mp x Indice
Evasion :	Taille = 5 Mp x Indice
Masque :	Taille = 5 Mp x Indice
Senseur :	Taille = 3 Mp x Indice

Utilitaires

Taille = Indice x coefficient
Programmes à Coefficient 10 : Attaque, Médic, Miroir, Bouclier, Ralentisseur
Programmes à Coefficient 8 : Analyse, Invisibilité
Programmes à Coefficient 5 : Mystification, Evaluation, Leurre
Programmes à Coefficient 3 : Catalogue, Décryptage, Fumée

PRIX EN ¥ DES PROGRAMMES

Indice	Persona	Utilitaires
1-3	100 x Taille	50 x Taille
4-6	500 x Taille	100 x Taille
7-9	1 000 x Taille	500 x Taille
10 +	5 000 x Taille	1 000 x Taille

TABLE DE CONCEPTION DES CYBERDECKS**Formules de conception**

Points de Conception = MPCP x {Renfort + [(Vitesse de Chargement + Vitesse E/S) + 2]}
 Coût = (1 000 ¥ x Points de Conception) + (Mémoire Vive x 20 ¥) + (Mémoire de Stockage x 20 ¥)

Temps de conception et de construction

Hardware = (Points de Conception + 10) x Indice en jours.

Programmation du MPCP = 15 x Indice en jours.

Autres Programmations = Taille du Programme en jours.

Options:**Accroissement de Réponse:**

Niveau 1:	+ 25 Points de Conception
Niveau 2:	+ 100 Points de Conception
Niveau 3:	+ 250 Points de Conception
Electrode parallèle:	+ 1 Point de Conception
Moniteur Vidéo:	+ 0,5 Point de Conception

Le Hardware standard est facturé au prix normal; il comprend :

Connecteur, à fibre optique reliée à un jack, au standard télécoms STJ-400,
 Clavier,
 Carte-mère du MPCP.



13.0 EQUIPEMENT

«De nos jours, quand on tranche un quidam, on ne peut jamais savoir si c'est du sang qui va couler ou du fluide hydraulique.»

— Evil Eye, Membre du Gang des Tigres.

Voici une sélection d'articles que l'on peut trouver dans les catalogues informatisés, chez les receleurs et les marchands de talismans qui peuplent l'univers de 2050.

13.1 ARMEMENT PERSONNEL

Arme d'Hast — Il n'est pas du tout habituel de renconter de tels instruments. Elles n'apparaissent ici que pour vous donner une idée plus précise des types d'armes possibles. 500 ¥.

Bâton — Cette arme reste encore assez populaire parmi les magiciens, essentiellement pour son look traditionnaliste. 50 ¥.

Couteau — L'instrument aux multiples usages. 30 ¥.

Epée — Cette arme fait référence à une vaste gamme d'armes blanches à lame effilée et couvre aussi les couteaux à lame longue. 500 ¥.

Electro-Matraque — C'est l'arme standard anti-émeute. Il s'agit d'une matraque qui délivre une charge électrique au plus petit contact. Elle ne nécessite que de toucher sa victime pour provoquer, chez elle, une désorientation qui dure en principe 5 Tours (elle se traduit par un modificateur de +2 pour tous les SR). La victime peut tenter un Test de Résistance et les effets seront réduits d'un Tour pour chaque Succès Excédentaire obtenu. 750 ¥.

Fouet à Monofilament — La "corde" est un filament de structure mono-moléculaire, lestée à son extrémité pour en permettre le contrôle. Cela donne un instrument particulièrement "tranchant" susceptible de couper pratiquement n'importe quoi. Il est relativement dangereux dans son maniement : lorsque l'utilisateur rate une attaque, il lui faut immédiatement réussir un Test de Résistance avec un SR de 8 sinon, c'est lui-même qui subit une "attaque" de la part de son arme. 3 000 ¥.

Katana — L'antique sabre à deux mains des samouraïs est encore en faveur chez les Yakuza avec un certain parfum de romantisme et de nostalgie. 1 000 ¥.

13.1.1 ARMES A PROJECTILES D'IMPACTS

Arbalète — Il en existe plusieurs types : les plus légères sont réarmées à la main, alors que les plus grosses font appel à un système de manivelle solidaire de l'arme. L'allonge des arbalètes sera lorsqu'en s'en serré au contact comme d'une massue. 300 ¥ pour les modèles légers; 400 ¥ pour les moyennes et 500 ¥ pour les lourdes (carreaux : 100 ¥ les dix).

Arc — Il peut s'agir de l'arc long traditionnel en bois ou en fibre de verre ou du composite moderne à poulies. 300 ¥ (plus 100 ¥ pour 10 flèches).

Couteau de Lancer — Toutes les variétés de lames et piques équilibrées pour le lancer. 20 ¥.

Shuriken — Un projectile aérodynamique aux pointes multiples et aiguisees. 20 ¥.

13.1.2 ARMES A FEU

Les armes à feu sont principalement des "crachepompons". Les principes n'ont pas beaucoup évolué au fil des années. De nombreuses armes sont disponibles en deux versions. La première est celle qui utilise des munitions standard, la seconde accepte des munitions sans étui. C'est cette seconde version qui est la plus prisée dans le monde de 2050. Dans l'un et l'autre cas, le compteur digital de munitions fait partie de l'équipement standard des armes; son affichage apparaît souvent à l'arrière du dispositif de visée, là où l'utilisateur peut le voir lorsqu'il tire.

La plupart des armes à feu utilisent des chargeurs de munitions qui contiennent plusieurs projectiles. Le remplacement d'un chargeur ne prend qu'une seule Action. D'autres armes proposent des méthodes de recharge différentes telles que le système basculant où l'utilisateur introduit manuellement la balle dans le canon, le barillet pivotant sur le côté pour y introduire les balles et le magasin interne acceptant plusieurs balles. Tous ces dispositifs de recharge sont plus lents que ceux qui fonctionnent sur le principe des chargeurs. En une Action, un personnage peut introduire un nombre de balles égal à son Indice de Rapidité. Les armes susceptibles de fonctionner en mode automatique sont souvent alimentées par des bandes de munitions ce qui évite les rechargements trop fréquents.

Les shotguns sont des armes à air d'effet dont le Niveau de Puissance est réduit de -2 par mètre. Seules les cibles situées immédiatement à gauche et à droite de la cible principale sont affectées par les tirs dispersés des shotguns.

PISTOLETS

Sauf mention contraire dans leurs descriptions, les pistolets ne peuvent pas fonctionner en tir automatique.

Arès Predator — Beaucoup le considèrent comme le meilleur des pistolets lourds. C'est une arme impressionnante qui est très utilisée par les mercenaires et les services de sécurité. 450 ¥.

Arès Vipère — Ce pistolet tire des fléchettes (qui ont leurs propres Code de Dommages). Bien qu'il s'agisse vraiment d'un pistolet léger, il dispose d'une por-

tée équivalente à celle d'un lourd. Le Vipère comprend un silencieux intégré. 600 ¥.

Beretta Modèle 101 T — Cette arme personnelle légère au profil très fin est en faveur au sein du personnel corporatiste dans le monde entier. 350 ¥.

Browning Max-Power — C'est le principal concurrent de l'Arès Predator. 450 ¥.

Colt America L36 — Ce modèle léger de création américaine est très populaire parmi ceux qui attachent une certaine importance à l'esthétique. Son design est très moderne et il est aussi très facile à dissimuler. 350 ¥.

Fichetti Sécurité 500 — Conçu pour des petites opérations de sécurité, le Fichetti 500 accepte une vaste gamme d'accessoires. Le modèle de série est livré avec le chargeur standard de 10 coups ou avec le chargeur optionnel de 22 balles et une crosse d'épaule amovible. 400 ¥.

Remington Roomswelder — Ce pistolet-shotgun est très prisé par les combattants urbains en raison de son excellente puissance d'arrêt et de son pouvoir d'intimidation significatif. 500 ¥.

Ruger Super Warhawk — Ce pistolet lourd accepte tous les accessoires standard à l'exception, bien sûr, du silencieux. 300 ¥.

Streetline Special — C'est le pistolet courant de petit calibre que l'on rencontre souvent dans les niveaux inférieurs de la société. Fabriqué à partir de matériaux composites, il est petit, léger et très facile à dissimuler. 100 ¥.

Walther Palm Pistol — Ce modèle d'origine européenne accepte une balle de fort calibre dans chacun de ses deux canons superposés. Un sélecteur permet au tireur de faire feu des deux canons simultanément. 100 ¥.

FUSILS

Tous les fusils d'assaut sont pourvus du mode automatique. Les autres fusils fonctionnent en semi-automatique.

AK-97 — D'origine soviétique, ce fusil d'assaut est maintenant présent dans le monde entier. Sa version Mitaillette à crosse repliable intégrée est presque aussi répandue. L'adjonction d'un lance-grenades est extrêmement difficile tant sur le fusil d'assaut que sur la mitaillette. Le modèle 98 comprend, lui, un mini lance-grenades. AK 97: 700 ¥; Version Mitaillette 800 ¥; AK 98: 2 500 ¥.

Defiance T-250 — Un shotgun à recharge automatique très populaire. Il est disponible en deux versions: canon standard et canon court (utilisez les portées des pistolets lourds). Il n'a pas de monture sous canon. 500 ¥.

Enfield AS7 — Ce shotgun d'assaut fournit une puissance de feu massive. Il comporte un viseur laser et peut être alimenté par un chargeur de 10 coups ou un tambour de 50 (-3 pour la dissimulation; +2 pour le poids). 1 000 ¥.

FN HAR — Ce fusil d'assaut est courant en Europe et il tend à devenir de plus en plus répandu au sein des équipes corporatistes parallèles et des forces de sécurité privées qui opèrent dans des zones à hauts risques. Il est livré avec une crosse pliante intégrée, un viseur laser et un compensateur de recul pneumatique (d'Indice 2). 1 200 ¥.

Ranger Arms SM-3 — Le fusil de précision SM-3 est un must pour toutes les professions dans lesquelles il importe que le premier tir soit le bon. L'équipement standard se compose d'un silencieux, d'un dispositif d'agra-

dissement d'image Télescope (Indice 3) et de circuits thermographiques ou pour Lumière faible. Comme toutes les armes du même type, il est conçu de façon à pouvoir être démonté entièrement et prendre place dans une mallette standard. Une arme idéale pour l'assassin. 4 000 ¥.

Remington 750 — C'est un fusil de sport long et fin. Il possède un grand frère, le modèle 950, conçu pour une utilisation en conditions plus rudes. L'une et l'autre versions constituent, depuis 50 ans, l'équipement de choix de tout chasseur digne de ce nom. Ils sont tous deux d'une fiabilité extrême. A titre d'accessoire standard, les deux modèles sont équipés d'une lunette grossissante Télescope (Indice 1) fixée sur le dessus de l'arme et ne comporte pas de monture sous le canon. Modèle 750 : 600 ¥; modèle 950 : 800 ¥.

MITRAILLETTES

Toutes les mitaillettes peuvent tirer en mode automatique.

Heckler & Koch HK 227 — C'est une mitaillette de choix pour de nombreuses forces de sécurité corporatistes, militaires et policières de par le monde entier. Le modèle standard comporte une crosse rétractable, un viseur laser intégré et un compensateur de recul pneumatique (d'Indice 2). La variante S, en faveur dans les équipes d'intervention corporatistes et dans les forces spéciales, substitue un silencieux au compensateur de recul. HK 227: 1 500 ¥; HK 227 S: 1 200 ¥.

Uzi III — C'est un digne descendant de la célèbre arme Israélienne. Le modèle Fabrique Nationale, officiellement fabriqué pour le gouvernement français, est l'une des armes les plus courantes dans la rue. Il comporte une crosse repliable intégrée et un viseur laser. L'Ingram Mark 22 est très similaire en tous points mais ne comporte pas de viseur laser. 600 ¥.

MITRAILLEUSES LEGERES

Toutes les mitailleuses légères peuvent tirer en mode automatique.

Ingram Valiant — Populaire parmi les unités mercenaires dans le monde entier, c'est le modèle le plus courant en matière de mitailleuse légère. Les modèles du type Ingram Valiant ou la Mitailleuse Légère Arès sont dotés d'un compensateur de recul Anti-choc monté sur un support de hanche (Indice 1). Les bandes de munitions sont stockées dans un boîtier assujetti sur le dos ou à la hanche de l'utilisateur. L'équipement standard comprend des lunettes connectées et un compensateur de recul pneumatique (Indice 2). 1 500 ¥.

13.1.3 ACCESSOIRES POUR ARMES A FEU

Les pistolets et les mitaillettes n'acceptent que les accessoires qui se montent au-dessus de l'arme ou sur le canon.

Compensateur de Recul — Il existe plusieurs systèmes qui permettent de compenser le recul en tir automatique. La monture Anti-choc (Indice 1) peut s'installer à l'épaule ou à la hanche. Les dispositifs pneumatiques (Indices 2 et 3) sont montés sur le canon de l'arme. La monture du Gyro-stabilisateur est constituée d'un harnais rigide (protection d'Indice 1/1) doté d'un bras articulé qui sort d'un côté du harnais. Les montures des gyro-stabilisateurs militaires s'accompagnent de lunettes connectées avec câble renforcé. Bien entendu, des broches sont installées pour recevoir les connecteurs

palmaires des interfaces. Le gyro-stabilisateur permet à l'utilisateur de réduire les pénalités au tir que ses mouvements provoquent. Monture Anti-choc: 200 ¥; Compensateur Pneumatique d'Indice 2: 450 ¥, d'Indice 3: 700 ¥; Gyro-stabilisateur: 2 500 ¥, modèle de luxe: 6 000 ¥.

Holster Dissimulable — Taillé aux mesures du porteur, le holster peut se porter à la hanche, dans le creux du dos, sous l'aisselle, à l'avant-bras ou à la cheville. Une arme dissimulée se repère avec un Test de Perception dont le SR est l'Indice de Dissimulation. 100 ¥.

Lance-Grenades — C'est en fait une arme à part entière. Elle n'est utilisée qu'assez rarement dans les forces modernes excepté sous forme d'accessoire, sous le canon d'un fusil d'assaut. Le lance-grenades tire une charge de son magasin intégré par une pression sur un déclencheur de pouce ou une détente séparée. Les projectiles tirés sont des mini-grenades. 1 700 ¥.

Lunettes Connectées — Il s'agit d'une paire de lunettes surdimensionnées qui se connectent à une arme interfacée par un câble en fibre optique. Le microprocesseur intégré à l'arme transmet des informations aux récepteurs des lunettes. Cela se traduit par une mire rouge surimprimée dans le champ de vision du tireur qui lui indique la direction vers laquelle l'arme est pointée. L'état des munitions de l'arme est également affichée dans le champ de vision de l'opérateur. Le système peut être intégré à un casque ou, moyennant un supplément à l'achat, implanté dans des verres de lunettes de soleil. En plus du système de visée, les lunettes connectées peuvent être dotées de récepteurs thermographiques ou de Lumière faible. 3 000 ¥.

Module d'Interface — Cet adaptateur est la contre-partie hardware de tous les systèmes d'interfaçage. Le circuit transmet des informations à l'opérateur en particulier celles qui concernent l'angle de visée de l'arme par rapport à son champ de vision. Si le tireur ne dispose pas d'un récepteur (connecteur palmaire, lunettes connectées ou datajack), le module d'interface est strictement inutilisable. Son coût est de 1,5 fois celui de l'arme. Les armes dont le module d'interface est intégré lors de la construction valent le double du prix normal.

Silencieux — Le silencieux, couplé à un cache-flammes, se monte à l'extrémité du canon. L'utilisation d'un tel objet interdit le montage de tout autre accessoire sur le canon. Aucun silencieux n'est susceptible d'éliminer totalement le bruit du tir; il ne peut que réduire la distance à partir de laquelle le bruit reste audible. Seules les armes automatiques et semi-automatiques peuvent être équipées d'un réducteur de bruit (il n'est pas possible de l'employer sur une arme possédant un système de recharge cylindrique). 500 ¥.

Viseur Image (Scope) — Plusieurs systèmes sont possibles pour ces dispositifs qui transmettent au tireur une image de sa cible. Il peut s'agir d'une image thermographique, d'un amplificateur de lumière (Lumière faible) ou d'un simple grossissement (Télescope). Les scopes ne peuvent pas être utilisés en conjonction avec les lunettes connectées, ni avec l'interface d'arme. Thermoscopes et Lumière faible : 1 500 ¥; Télescope Indice 1: 500 ¥, Indice 2: 800 ¥, Indice 3: 1 200.

Viseur Laser — Ce dispositif projette un rayon laser qui se traduit par un spot lumineux rouge sur la cible. Le rayon est activé par une légère pression sur la détente. Ce type de viseur ne peut pas être utilisé en conjonction avec les lunettes connectées ni avec l'interface d'arme. 500 ¥.

13.1.4 ARMES TASER

La police et les unités de sécurité ont une certaine préférence pour ces armes à électrochocs lorsqu'elles opèrent dans des zones à faibles risques. Le modèle standard projette un dard relié à l'arme par 10 mètres de fil. Une charge électrique est transmise par l'intermédiaire de ce fil et la victime est mise hors combat tant que le courant circule. Pour éviter ces effets, la victime a droit à un Test de Résistance avec un SR de 10. Même après la fin de l'induction de courant, elle met un certain temps (10 - Indice de Force en Tours) à se remettre des convulsions musculaires qu'elle a subi.

Une variante de ce type d'armes projette un dard qui contient lui-même un accumulateur de forte capacité. Le projectile se décharge au contact, étourdisant sa victime et la paralysant pour 2D6 Tours. La victime peut tenter un Test de Résistance avec un SR de 6, chaque Succès Excédentaire réduisant d'un Tour la durée de sa paralysie.

Defiance Super Shock — Le Taser le plus populaire en usage dans les agences de maintien de l'ordre des UCAS. Le SS utilise des dards lourds emmagasinés côté à côté. Les modèles standard de ce pistolet sont équipés d'un amplificateur viseur image Lumière faible intégré.

13.2 MUNITIONS

Dans Shadowrun, tous les types d'armes emploient des munitions interchangeables. Ainsi, par exemple, tous les pistolets légers se partagent des munitions de calibres identiques. Pour définir l'appartenance à une catégorie, référez-vous à la Table Portées des Armes. Les shotguns, qu'ils soient fusils ou pistolets, peuvent employer les mêmes munitions.

Balles à Fléchettes — L'extrémité de la balle est composée de minuscules échardes rassemblées en grand nombre. Elles ont un effet dévastateur sur les cibles sans protection et peuvent transpercer les protections balistiques standard (leur Indice de Protection est réduit de moitié). Les Protections Impact, pour leur part, peuvent supporter aisément ces agressions (leur Indice de Protection est doublé). En cas de cumul des deux protections, utilisez celle dont l'indice est le plus élevé.

Balles Étourdissantes — Elles aussi sont destinées au contrôle d'émeutes. Le projectile est d'une masse relativement haute et d'une vitesse faible. Elles ne peuvent être employées que dans les armes de forts calibres comme les shotguns. Les protections Impact sont efficaces contre elles mais les protections balistiques sont totalement inutiles.

Balles Explosives — Ce sont de minuscules grenades. Ce sont elles qui équipent les armes militaires standard. Bien que les soldats ne les apprécient guère en raison de leurs effets désastreux en cas de mauvais fonctionnement des armes (une maladresse peut avoir pour effet de faire exploser toutes les munitions restant dans l'arme), elles restent d'un usage assez répandu chez les militaires comme chez les civils. L'exposition à une source de chaleur intense, comme les flammes ou les boules de feu, est aussi susceptible de déclencher l'explosion.

Balles-Gel — Elles ont été conçues comme munitions non fatales pour le contrôle d'émeutes. Elles sont faites d'une substance gélifiée dure. Les protections Impact sont très efficaces contre ce type de munitions (Indice doublé) et les protections Balistiques agissent normalement.

KATANA (haute technologie)

FOUET A MONOFILAMENT

STREETLINE SPECIAL

COLT AMERICA L-36

BERETTA MODELE 101-T

BERETTA MODELE 110-T

FUSIL D'ASSAUT FN HAR

FUSIL DE SPORT REMINGTON MODELE 750

FUSIL DE PRECISION RANGER ARMS SM-3

HECKLER & KOCH HK 227-S

LUNETTES CONNECTÉES

MODULE D'INTERFACE

13.2.1 EXPLOSIFS

Grenades à Main — Les grenades sont de petits conteneurs qui renferment l'explosif, le retardateur et le détonateur. Elles peuvent être réglées pour une explosion à l'impact ou avec n'importe quel délai entre deux secondes et deux minutes. Les modèles non aérodynamiques disposent souvent d'un réglage "piège" qui déclenche l'explosion à la coupure d'un signal électrique ou au relâchement d'une pression. Les modèles non aérodynamiques sont de formes sphériques ou cylindriques. Les grenades aérodynamiques se présentent sous forme d'anneaux ou de disques ce qui leur confère une portée supérieure.

Les grenades explosives se répartissent en 3 types:

Les grenades offensives qui ont le meilleur effet de fragmentation;

Les grenades défensives dont l'aire de destruction est plus faible ce qui permet à un combattant de les utiliser pendant son avance;

Les grenades étourdissantes qui sont conçues pour avoir un effet de fragmentation moindre mais basent leur efficacité sur l'effet de souffle pour étourdir ou blesser leurs victimes.

A côté de ces grenades explosives, il existe aussi des grenades qui délivrent des gaz, de la fumée ou d'autres agents chimiques ou biochimiques. Celles-là se présentent presque exclusivement sous la forme de cylindres, non aérodynamiques.

Mini-Grenades — Les mini-grenades sont des projectiles comparables aux balles et destinés au lance-grenades. Elles sont exclusivement à charges explosives et fonctionnent comme des grenades à main. Il n'est pas possible, toutefois, de les lancer ni de les armer comme leurs cousines manuelles.

Explosifs Plastic — Hautement stables, modélables et légèrement adhésifs, les explosifs plastic sont idéaux pour certains travaux de démolition, comme l'ouverture d'un trou dans un mur, par exemple. Les composés sont généralement colorés selon un code qui indique la puissance de courant nécessaire pour les faire exploser. Cela va du noir de l'induction de champ magnétique au blanc qui nécessite les 440 volts utilisés dans l'industrie. Chaque kilogramme d'explosif utilisé affecte une zone de 1 m de diamètre et demande une minute pour préparer la charge.

Lorsque la charge explose, le personnage qui l'a placée effectue un Test Résistible d'Explosifs avec un SR de 4. L'indice de Résistance de l'objet attaqué est utilisé pour effectuer le Test de Résistance avec un SR égal à l'Indice de l'Explosif. Chaque Succès Excédentaire du Test d'Explosifs réduit de 1 l'Indice de Résistance de l'objet (ou de la partie de l'objet) attaqué. Si l'Indice de Résistance est réduit à 0 ou moins, un trou du diamètre approprié a été créé.

Tous les explosifs plastic ont un Code de Dommage de 6F3 et leurs dégâts sont traités comme ceux des grenades avec une réduction du Niveau de Puissance de -1 par mètre.

13.2.2 ARMES LOURDES

Les Codes de Dommages des Armes lourdes sont à considérer à l'échelle des véhicules. Si un personnage est touché par une telle arme, doublez le Niveau de Puissance et la valeur du Seuil de Palier et augmentez la Catégorie de Blessure d'un échelon.

Canons d'Assaut — Ces armes massives tirent des obus comparables aux balles explosives en ce qui concerne leur fonctionnement mais sont exemptes de l'instabilité qui rend les balles dangereuses pour l'utilisateur. Les obus ont aussi un certain pouvoir de perçement des blindages ce qui les rend utiles pour un grand nombre d'applications. Les canons peuvent être alimentés par des bandes de munitions. 6 500 ¥.

Lance-Missiles — La grande variété de lance-missiles développés au cours du siècle dernier a ouvert la voie à une amélioration de la souplesse de largage et à l'élimination du problème de la projection de flammes à l'allumage. Désormais, le lance-missiles typique est réutilisable et s'ouvre pour permettre de charger de un à quatre missiles. Le viseur, le support et le tube d'échappement sont pliables ce qui permet de transporter l'engin désassemblé sous la forme d'un ensemble compact.

Les missiles eux-mêmes sont devenus plus petits et plus intelligents. Tous sont maintenant dotés de leurs propres capacités d'acquisition de cible. Ajoutez l'Indice d'Intelligence du missile à celui de la Compétence du tireur pour déterminer la réussite d'un tir. Des missiles et lance-missiles plus lourds existent mais il est rare de les rencontrer dans les rues. Lance-missiles: 8 000 ¥; le missile: 1 000 ¥.

Missiles Anti-Personnel — Ils disposent d'un puissant explosif et d'une tête à fragmentation. Leur Code de Dommages n'est pas à considérer à l'échelle des véhicules. Si le tir échoue, le missile atterrit à 3D6 x 5 mètres de sa cible. Utilisez alors le Schéma de Dispersion des grenades pour définir la direction. L'explosion a une sphère d'effet de 5 mètres de rayon.

Missiles Anti-Véhicules — Ils sont capables de percer le blindage des véhicules et ils n'exploseront pas si'ils ratent leur cible. Le missile doit procéder à l'acquisition de sa cible avant que son bonus puisse être utilisé. Effectuez un Test Irrésistible avec l'Indice d'Intelligence du missile et la Signature de la cible en guise de Seuil de Réussite.

Missiles à Explosif Puissant — Ils provoquent des dégâts généralisés. Les tirs ratés se dispersent comme ceux des missiles anti-personnel. Leur sphère d'explosion a 10 mètres de rayon.

Mitrailleuses — Ces armes à tir automatique se répartissent en deux catégories, les Moyennes et les Lourdes. Elles sont généralement alimentées par des bandes de munitions (certaines peuvent être alimentées soit par bandes, soit par chargeur) et installées sur un trépied, sur pivot ou solidaires d'un véhicule. Il arrive pourtant qu'elles soient montées sur un harnais gyro-stabilisateur et deviennent alors des armes mobiles de soutien pour l'infanterie. Les pénalités de Recul sont doublées pour ce type d'armes. Mitrailleuse Moyenne: 2 500 ¥; Mitrailleuse Lourde: 4 000 ¥.

13.3 ARMURES

En plus des armures qu'il est possible d'intégrer sous l'épiderme (les armures ou plaques dermiques), on peut également se revêtir de protections. Ces deux types d'armures ont des effets cumulatifs.

Les armures dermiques fonctionnent contre n'importe quoi. Leur valeur protectrice est ajoutée à l'Indice de Constitution pour les Tests de Résistance aux dommages.

Les armures externes sont traitées différemment. Elles possèdent deux valeurs : Balistique et Impact. Quel

que soit le nombre de "couche" d'armure que l'on porte, seule la plus efficace d'entre elles intervient. La valeur protectrice est comptée comme autant de Succès automatiques lors du Test de Résistance.

Les protections Balistiques s'appliquent aux projectiles qui délivrent une forte quantité d'énergie cinétique en un temps très réduit. Ce sont principalement les balles.

Les protections Impact agissent contre les projectiles qui provoquent un transfert cinétique moins important: les armes à projectiles, les armes de contact et les munitions étourdissantes.

Armure lourde — Ce sont des armures à la fonction très évidente, souvent créées pour l'intimidation autant que pour la protection et l'aisance des mouvements. Le casque est compris dans l'ensemble. Les combinaisons partielles comportent des plaques rigides sur le torse, la tête et parfois en d'autres endroits. Ces plaques peuvent être intégrées à une combinaison ou attachées séparément. Les armures intégrales se composent de combinaisons plus lourdes et d'un plaquage intensif. Elles sont souvent conçues pour permettre une isolation totale du porteur avec un minimum de préparation. 10 000 ¥ pour l'armure partielle, 20 000 pour l'armure intégrale.

Casque — La plupart des corporations fournissent des casques distinctifs à leur personnel de sécurité. On le traite comme une exception à la règle de base car le casque ajoute sa Valeur Protectrice à celle d'une éventuelle autre armure externe portée. 200 ¥.

Gilet Pare-balles — Le gilet pare-balles offre une protection discrète sous des vêtements normaux. Des plaques rigides additionnelles peuvent renforcer cette protection au détriment de toute subtilité. 200 ¥ ou 600 ¥ avec plaques.

Manteau Renforcé — Il en existe une grande variété de modèles. C'est la forme de protection la plus populaire. Son aspect est une réminiscence certaine du cache-poussière, ce long manteau très en vogue à l'époque des westerns. Il se compose de plaques rigides, dissimulées entre des épaisseurs de tissu balistique, qui couvrent les organes vitaux. 700 ¥.

Veste Pare-Balles — Disponibles en une très grande variété de styles qui vont du grand chic jusqu'au para-militaire rembourré. Les vestes offrent une protection substantielle. 900 ¥.

Vêtements Pare-Balles — Le choix principal pour les balades courantes dans les rues en 2050. Les stylistes du monde entier proposent une grande variété de styles taillés dans ce qui constitue le produit descendant du Kevlar. 500 ¥.

13.4 SURVEILLANCE ET SECURITE**13.4.1 AMPLIFICATEURS DE VISION**

Jumelles — Ces instruments plats et compacts affichent des images digitales de haute résolution avec un grossissement pouvant aller jusqu'à 50 x. Il existe des variantes utilisant les traditionnelles lentilles optiques à l'usage des magiciens. Les modèles les plus évolués peuvent opérer en Lumière faible ou selon le principe de la thermographie. 100 ¥ pour les jumelles grossissantes; 300 ¥ pour les modèles Lumière faible et 350 ¥ pour les modèles thermographiques.

Lunettes — Modèles habituels ou visières de casques, elles peuvent opérer en Lumière faible, en thermographie ou en grossissement d'images. Grossissement 1 500 ¥; Lumière faible 2 000 ¥; Thermographie 2 200 ¥.

13.4.2 COMMUNICATIONS

Une des faces de ces appareils étant recouverte de Kleen-tac, ils peuvent être fixés presque partout. Le Kleen-tac est le nom générique d'une bande adhésive double face.

Micro-Camescope — Le boîtier (3 x 5 x 2 cm) est livré avec une cassette vidéo de 3 heures. Il peut être réglé de façon à se mettre en marche au moindre mouvement. La bande enregistrée porte l'indication de sa pendule intégrée. 2 500 ¥.

Micro-Enregistreur — Ce petit boîtier (3 x 3 x 1,5 cm) peut enregistrer pendant 6 heures. Il peut être réglé pour ne se déclencher qu'à la voix afin d'économiser la durée efficace d'enregistrement. 1 000 ¥.

Micro-Transmetteur — Ce disque plat de 2 cm de diamètre transmet sur une fréquence préselectionnée jusqu'à une distance de 5 km. 2 500 ¥.

13.4.3 MESURES DE SURVEILLANCE

Les mesures et contre-mesures de surveillances s'affrontent mutuellement. Chacune utilise son Indice comme "compétences" et l'Indice de "l'adversaire" comme Seuil de Réussite.

Décrypteur de Données — Ce dispositif sophistiqué, de la taille d'une mallette standard, déchiffre les codes des blocs de données. Il peut être branché sur un dérivateur de ligne ou recevoir des enregistrements au format standard. 10 000 ¥ x l'Indice.

Dérviateur de Ligne — Planté dans une ligne, le dérivateur transmet toutes les données qui passent par la ligne à un récepteur qui peut être distant. Pour éviter la détection, certains dérivateurs sont réglés pour transmettre des chaînes de données à intervalles irréguliers. 5 000 ¥.

Emetteur de Signal — Cet émetteur de signal, qui se double du système Kleen-tac, se présente sous la forme d'un disque de 4 cm de diamètre. La portée typique de transmission est de 5 km en ville. Des versions plus petites émettent des signaux à des portées proportionnellement inférieures. Les autorités de polices criminelles l'utilisent sous la forme d'un bracelet de cheville qui est assujetti à la jambe des criminels et affichent leur position à tout moment. 100 ¥ par point de l'Indice de Dissimulation.

Identificateur Vocal — Cet instrument est destiné à combattre les dispositifs de Masques Vocaux. Il analyse la voix masquée et fournit une gamme de voix réelles dont il pourrait s'agir. L'une des voix proposées devrait être une forme reconnaissable de la voix masquée. 2 000 ¥ x l'Indice.

Microphone Directionnel — Ce micro permet à l'utilisateur d'écouter une conversation qui se tient à distance. Les objets solides bloquent la réception ainsi que les bruits puissants en dehors de la ligne de "visée". L'appareil se compose d'un cône de 30 x 8 cm protégé par de la mousse et monté sur une crosse. 1 000 ¥ x l'Indice.

Microphone Laser — Cet instrument émet un rayon laser qui rebondit sur la surface de tout objet solide ce qui permet d'effectuer une lecture des variations de vibrations qui s'y produisent. Ces lectures sont traduites en sons et ce sont ceux qui sont produits derrière la surface visée. 1 500 ¥ x l'Indice.

Pisteur de Signal — Il se présente sous la forme d'une mallette en plastique dur dotée, dans le couvercle, d'un écran à cristaux liquides affichant une carte. Grâce à une sonde détachable, il effectue une triangulation sur un Emetteur de Signal sur lequel il est accordé et affiche sa localisation sur la carte. L'instrument peut aussi balayer les bandes de transmissions pour repérer d'autres émetteurs. 1 000 ¥.

13.4.4 CONTRE-MESURES DE SURVEILLANCE

Brouilleur — Ce transmetteur "écrase" des signaux émis en saturant la bande de fréquence sur laquelle ils sont transmis. 1 000 ¥ x l'Indice.

Codeur de Données — Branché sur n'importe quel système de transmission par fibre optique, ce système crypte le signal de façon à ce qu'il ne puisse être décodé que par un dispositif possédant la séquence de décodage appropriée. Le clavier de l'instrument permet de sélectionner l'un des divers codes pré-programmés. 1 000 ¥ x l'Indice.

Détecteur de Déivation — Lorsqu'il est branché sur un système, cet instrument émet une impulsion, mesure son retour et analyse tous les échos afin de détecter une éventuelle déivation sur la ligne, même si elle n'est pas en train de transmettre. Le détecteur ne peut pas fournir la localisation de la déivation. 100 ¥ x l'Indice.

Détecteur de Micros — Cet instrument que l'on tient à la main détecte les champs de micro-induction produits par les micro-émetteurs et autres dispositifs de surveillance. Ce détecteur ne peut repérer les micros que lorsqu'ils sont en train d'émettre. L'écran holographique inclus dans le boîtier affiche une flèche qui se pointe en direction du micro qu'il a repéré. 500 ¥ x l'Indice.

Générateur de Bruit de Fond — Cet instrument produit des bruits de fonds aléatoires qui masquent les sons dans la zone où il se trouve. Il est destiné à combattre les micro directionnels et les écoute intempestives. 1 500 ¥ x l'Indice.

Masque Vocal — Ce petit disque (3 cm de diamètre) crée, lorsqu'il est porté sur la gorge ou tenu au niveau de la gorge, une fréquence de résonance qui produit une distorsion du timbre de voix de l'utilisateur. 3 000 ¥ x l'Indice.

13.4.5 SYSTEMES DE SECURITE

Détecteur de Mensonges à Haute Intensité — Ce dispositif est le sommet de la technologie dans ce domaine. Il mesure le stress de la voix, le rythme cardiaque et les contractions/expansions des vaisseaux capillaires dans la cornée du sujet, pendant que l'opérateur soumet ce dernier à une série de questions. La machine compare les réponses et les réactions instinctives mesurées sur le sujet pour fournir un pourcentage de probabilité de mensonge. Le sujet doit porter un gant spécial et appuyer son menton sur un support pliant sur lequel est fixé le scanner rétinien. L'instrument et ses périphériques tiennent dans une mallette anti-chocs. 50 000 ¥.

Hurleur — Cet appareil est un signal d'interdiction de lieux qui se présente sous la forme d'une petite boîte. Elle est fixée au poignet ou à la cheville d'employés ou de visiteurs qui vont évoluer dans une zone dont certaines parties leur sont interdites. Lorsque le porteur s'approche d'une zone interdite à une distance pré-églée, l'appareil émet un léger son d'avertissement. A une distance plus courte, le hurleur transmet un signal à la Sécurité et déclenche une sirène qui alerte les gardes de la zone. 100 ¥.

Identificateurs — Ces scanners d'identifications regroupent différents dispositifs comprenant des lecteurs (d'empreintes digitales et palmaires, analyseurs rétiniens) associés à des fichiers des schémas enregistrés. La plupart d'entre eux enregistrent l'empreinte qu'ils sont en train de lire lors de n'importe quelle tentative d'utilisation. Ils sont souvent couplés à des serrures dont ils ne permettent l'ouverture qu'après lecture d'une empreinte autorisée. 200 ¥ pour les identificateurs d'empreintes digitales; 300 ¥ pour les empreintes palmaires et 1 000 ¥ pour les identificateurs rétiniens.

Menottes — A côté des modèles ordinaires, en métal, il existe des menottes en matériaux plastiques de haute technologie qui peuvent être scellées par fusion à chaud aux poignets ou aux chevilles du sujet. Elles ne peuvent être enlevées qu'en coupant le matériau. Ces instruments peuvent s'avérer douloureux pour le sujet s'il tente de les forcer. 50 ¥ pour les modèles en métal; 20 ¥ pour les plastiques.

Passe Magnétique — Ces appareils électroniques sophistiqués s'efforcent de tromper les verrous magnétiques. Généralement, l'utilisation de ces instruments laisse des traces dans la programmation du verrou qui peut se retrouver brouillée ou seulement avec un temps de réponse plus long. 50 000 ¥.

Verrou Magnétique — Les systèmes de sécurité domestiques ou commerciaux s'en remettent presque exclusivement aux verrous magnétiques. Ils sont contrôlés par des systèmes informatiques et ne sont manœuvrés que par les "clés" appropriées: codes d'accès, cartes ou crédittubes. Généralement, le seul élément visible de ce type de serrures est un slot ou un ensemble clavier-slot. Dans les zones à haute sécurité, ils peuvent être couplés à des lecteurs d'empreintes digitales ou rétiniennes. On peut aussi les relier au système PANICBUTTON qui recevra le signal d'alerte si l'on trifque la serrure. 100 ¥ x l'Indice.

13.5 EQUIPEMENT DE SURVIE

Combinaison Chimique — Ce vêtement "ciré" et imperméable se compose de bottes, de moufles et d'un poncho à capuche. La capuche est généralement transparente, au moins pour la partie qui se place devant le visage, et équipée d'un filtre à air. Des modèles "haute-couture" sont assez répandus dans les UCAS et autres régions industrialisées. On les croise dans les rues les jours de fortes pluies. 1 000 ¥.

Kit de Survie — Ce sac résistant contient un assortiment d'objets utiles : fusées de signalisation, couteau multi-usage, allumettes, briquet, boussole, couverture thermique de survie, unité de purification d'eau, masque filtrant, plusieurs jours de rations de nourritures concentrées, etc. 100 ¥.

Respirateur — C'est un petit réservoir cylindrique à oxygène (20 x 10 cm) relié à un masque partiel ou intégral. Il fournit de l'air respirable pour une durée qui peut aller jusqu'à plusieurs heures en efforts modérés. Un régulateur de pression permet au porteur de s'en servir sous l'eau. 500 ¥ pour le respirateur, 250 ¥ en plus pour le régulateur de pression.

13.5.1 OUTILLAGE

Les Compétences Construction/Réparation nécessitent la disponibilité d'une certaine quantité d'outillage. Dans Shadowrun, on classe l'importance des outillages en trois grandes catégories: le Kit, l'Atelier et l'Usine.

Le Kit est un ensemble portable qui contient le matériel de base nécessaire pour des réparations. Le Kit peut suffire pour réparer des objets Modérément endommagés.

L'Atelier est lui aussi transportable, si l'on dispose d'un ou deux camions. Il faut disposer d'au moins cela pour réparer des objets Gravement Endommagés ou pour envisager de Construire quelque chose à partir de pièces détachées toutes prêtes.

L'Usine est intransportable à cause du volume qu'occupent les machines lourdes et encombrantes. Il faut en disposer pour réparer des Dommages Fatals ainsi que pour envisager des Constructions à partir de matériaux bruts.

Les prix sont variables, selon le type d'outils, mais les bases sont les suivantes : 500 ¥ pour le Kit, 5 000 ¥ pour l'Atelier et 100 000 ¥ pour l'Usine.

La Construction générale fait appel à des outils de base dont le coût correspond aux bases indiquées ci-dessus. Les réparations en Electronique, en Informatique et du Cyberware nécessitent de l'outillage Microtronique qui vaut le triple des prix de base. L'outillage pour les véhicules coûte le double du prix de base.

13.6 VIE QUOTIDIENNE

13.6.1 DISTRACTIONS

Musique — La musique enregistrée se présente sous deux formats de base: le Compact-Disk à lecture Laser (CD) ou de cassettes à Puces Optiques (K7). Ces deux formats d'enregistrement sont d'une fidélité qui va bien au-delà des capacités discriminatoires de l'auditeur moyen. Les lecteurs sont juste un petit peu plus grands que les supports d'enregistrements; ils peuvent être confortablement tenus à la main ou fixés à la ceinture. Des hauts-parleurs supplémentaires permettent une restitution sonore en "dimension totale". Casques et implants mastoïdiens sont disponibles pour l'écoute privée. Des lecteurs couplés à des écrans déroulants sont disponibles pour les disques à pistes vidéo.

Représentations sur Scène — Les représentations "Live" sont encore appréciées en 2050. Les artistes, chanteurs et acteurs, ont souvent des Implants amplificateurs de voix, soit de simples amplificateurs de volumes, soit des micros sophistiqués qui transmettent les signaux à des enceintes réparties dans la salle. Ce type d'équipement s'accompagne souvent de modificateurs de voix et de générateurs d'effets sonores. Les formes fondamentales et le style des instruments de musique n'a que peu changé mais on a assisté à une prolifération de versions électroniques. Peu d'artistes de variétés, si même il en reste, produisent autre chose que des sons synthétisés. Les musiciens hautement techniques travaillent avec un Interface musique, un système spécial qui opère avec un datajack et permet à l'utilisateur de contrôler son instrument cybernétiquement pour une complexité musicale et une subtilité de sons qui ne peut être atteinte autrement.

Réseaux de Diffusion — Ils sont la propriété de Corporations et souvent financés par les abonnements. Ce sont ces réseaux de télédiffusion qui fournissent la majeure partie des transmissions tridéo en 2050. Bien que le terme "émission" soit encore employé, toutes les transmissions sont digitalisées et passent par les câbles en fibres optiques auxquelles sont raccordés les abonnés.

Simsens — Les Simulations Sensorielles sont la dernière mode en matière de distractions. Dérivé de la technologie SISA (Systèmes d'Induction Sensorielle Artificielle), le système introduit de faux signaux sensoriels dans le cerveau de l'utilisateur par l'intermédiaire d'un casque à électrodes ultra-léger. L'utilisateur, en dépit de certaines imperfections de la simulation et des sensations parasites sous-jacentes introduites par son environnement, ressent des stimuli programmés pendant que son système nerveux est "déconnecté" pour l'empêcher de se blesser ou de blesser les autres pendant la lecture des enregistrements. La plupart des utilisateurs préfèrent les programmes "présents" par des vedettes — les SimStars — qui ont effectivement vécu les sensations enregistrées. Ils offrent aux utilisateurs la possibilité de "vivre" des expériences "par procuration". De nombreuses SimStars sont à l'origine d'un véritable culte de fans qui les vénèrent littéralement et émulent leurs moindres actions. Le casque Simsens est généralement relié au lecteur par une fibre optique mais on peut régler le lecteur pour un branchement direct par datajack. Des enregistreurs portables sont disponibles mais ils manquent de clarté et ne disposent pas des capacités d'édition des équipements professionnels.

Vidéo — Il y a longtemps que les enregistrements vidéo ont évolué vers la technique de stockage digital associé à des écrans à cristaux liquides. La plupart des enregistreurs fonctionnent sous le format pseudo-holographique, populairement connu sous le nom de Tridéo ou Tridi. En dépit des performances de la technologie, la création d'hologrammes de haute qualité à l'air libre continue à défier les techniciens. Même ceux qui sont créés en environnement contrôlé manquent encore de texture et d'animation. La taille des écrans tridéo s'échelonne du 30 mm du bracelet ordinaire, jusqu'à celle des murs d'image. Les moniteurs adaptés à la restitution d'images enregistrées disposent des réglages habituels de vitesse de défilement et de qualité d'image, ainsi que d'effets spéciaux simples de distorsions et d'altérations de couleurs. Les enregistreurs sont de la taille d'un pistolet équipés d'un cylindre rotatif accueillant six disques d'une capacité d'enregistrement de six heures chacun. Les montures d'épaules et gyro-stabilisées sont courantes. Des modules de transmissions peuvent être intégrés dans les enregistreurs au prix d'une augmentation de la taille de l'appareil ou reliés à l'enregistreur et portés sur le dos ou à la ceinture. La transmission peut se faire par câble directement connecté au réseau ou encore par émission hertzienne ou liaison laser avec un récepteur qui injecte les images dans le réseau.

13.6.2 ELECTRONIQUE

L'industrie de l'électronique pour particulier, séparée des secteurs informatique et cybernétique, est l'une des branches de l'économie mondiale de 2050 ayant la plus progressée. Ses produits ont le don d'ubiquité et sa publicité est envahissante. Partout, le citoyen est bombardé de phrases-types et de clichés - courts, modernes, stylisés et personnalisés. Tout ce qui en est dit ne sont que des mots ronflants utilisés pour décrire les merveilles de la technologie du 21ème siècle.

Créditube — Il s'agit d'une combinaison de passeport, trousseau de clés, carte de crédit, carnet de chèques et carte de visite. Il se présente sous la forme d'un petit cylindre de plastique effilé d'un côté. L'extrémité non pointue abrite un minuscule ordinateur. La puce contient le numéro du propriétaire dans le Système

d'identification, l'état de son compte, ses antécédents financiers et le récapitulatif; elle détient aussi les codes de ses serrures. Lorsque le créditube est utilisé pour une transaction, pour accéder aux enregistrements personnels ou pour ouvrir une porte du propriétaire, il transmet les données d'identification — qui vont d'un simple code chiffré (normal) jusqu'à ses empreintes digitales (puce Or) ou rétinienennes (puce Platine) — à la banque ou à la serrure. Les données sont comparées à celles qui figurent dans le fichier récepteur et l'utilisateur doit confirmer grâce à son code personnel, ses empreintes digitales ou rétinienennes, selon le cas. Dès que l'identité de l'utilisateur du tube est confirmée, la transaction est approuvée ou la serrure manœuvrée. Les transactions effectuées par le créditube sont enregistrées par lui, mais pas par l'ordinateur du réseau général des finances. Le tube doit donc être connecté périodiquement au réseau général afin que toutes les transactions ponctuelles soient validées. Si cette connexion n'est pas effectuée, les transactions effectuées mais non enregistrées par l'ordinateur du réseau sont invalidées et les fonctions financières du tube sont suspendues. Les créditubes à usages-limittés sont chargés d'une certaine limite de crédit, un peu comme le seraient des chèques certifiés. Les crédits installés dans un *Creditube certifié* peuvent changer de compte par l'intermédiaire de n'importe quelle station informatisée.

Lecteurs de Données — Un lecteur de données typique est doté d'un moniteur escamotable et accepte les insertions de tous les formats d'enregistrement standard. Il peut ainsi être employé indifféremment comme moniteur informatique, lecteur vidéo, téléviseur ou simple lecteur de données enregistrées. Pour libérer les mains des travailleurs manuels, il existe des lecteurs montés sur casque qui projettent les informations, au moyen d'un "viseur tête haute", en incrustation sur une surface transparente comme, par exemple, une visière de casque, un monocle ou des verres de lunettes. Ces casques spéciaux n'ont généralement qu'un seul connecteur acceptant des cartouches standard (1 000 Mp). Les casques des forces militaires gouvernementales et corporatistes sont souvent équipés de ce type d'afficheur qui permet au soldat d'avoir accès à des cartes ou autres informations tactiques importantes sans interrompre leurs tâches normales.

Ordinateur Individuel — Le standard de 2050 en matière d'ordinateur individuel est une machine qui ne dépasse pas la taille d'un clavier, dotée d'un moniteur escamotable. Un signal radio digital transmet les commandes aux périphériques. Les programmes et les informations stockées le sont généralement sous la forme de cartouches qui ont la taille d'un créditube et qui s'enfichent à l'extrémité du clavier. La mémoire interne de stockage est largement suffisante pour accepter les programmes d'usage courant: traitement de textes, gestion de fichiers, communications, jeux. De plus, cette mémoire interne est non volatile (elle ne s'efface pas à la coupure de l'alimentation). Des imprimantes monochromes "à-jeter" sont livrées avec les rames de papier et n'augmentent qu'à peine la taille du paquet. Les imprimantes couleurs ajoutent deux centimètres à la taille du carton de papier. Il existe des ordinateurs plus petits, généralement conçus pour des fonctions particulières. Ils acceptent une quantité limitée de commandes vocales et peuvent fournir des informations par l'intermédiaire d'un synthétiseur vocal. Ils peuvent être reliés par fibre optique à des moniteurs. Leur capacité de stockage interne

est limitée et ils n'acceptent pas les programmes standard ni les cartouches de stockage standard. Certains modèles sont équipés de micro-claviers que l'on manipule avec un stylet, sinon ils peuvent être reliés à des claviers conventionnels.

Secrétaire de Poche — C'est un véritable bureau pour homme d'affaires en voyage. L'unité de format compact fonctionne comme un téléphone portable, un ordinateur (100 Mp) et un fichier. Les logiciels standard assurent les fonctions de répondeur téléphonique, d'affichage de messages, de téléconfirmation automatique de transactions financières, de sténodactylographie et de traitement de textes grâce à des lettres types conservées en mémoire. Ce type d'appareil n'est jamais équipé pour l'insertion matricielle. Les mallettes sont conçues pour résister aux chocs et à l'eau.

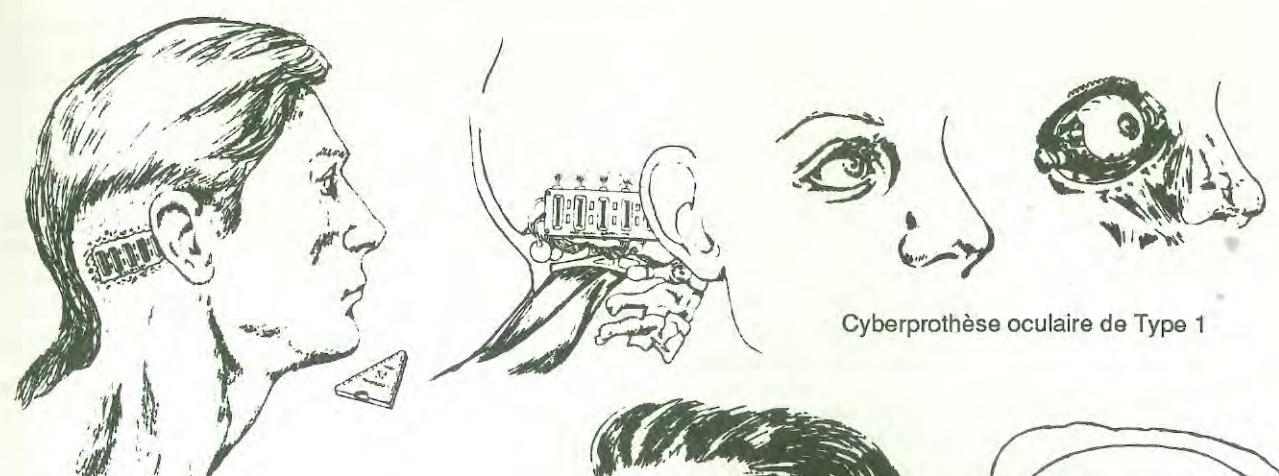
Télécom — Le terminal de télécommunications — ou Télécom — est le central de distractions et de communications de la maison moderne. Il fournit également un poste de travail aux employés de corporations qui peuvent travailler à distance ou pour travailler chez soi. Un Télécom typique assure les fonctions de téléphone avec transmission/réception audio-vidéo (le haut-parleur est le mode de réception standard mais le combiné et le casque, avec ou sans fil, sont disponibles), d'ordinateur avec écran moniteur et clavier (les modèles évolués ont des connecteurs de datajacks et d'interfaces) et de télévision (avec connecteurs Simsens pour les modèles les plus sophistiqués). L'éventail des services offerts dépend essentiellement des abonnements que le propriétaire a souscrits. Les abonnements les plus courants sont les émissions de divertissements, les ventes, les nouvelles, les mises à jour, les sports et les émissions littéraires; les revues et les magazines avec impression sur papier possible grâce à l'imprimante de l'ordinateur; les renseignements accessibles au public; le service du téléphone local ou à longue distance et les services de secrétariat.

Téléphone Portable — Les téléphones portables se présentent sous diverses formes qui vont du bracelet courant — avec ou sans écran escamotable — jusqu'au combiné "walkie-talkie", en passant par l'écouteur auriculaire couplé au microphone léger qui se limite aux communications audio. La portée des communications est limitée mais il est possible d'y adjoindre un amplificateur qui se porte à la ceinture ou en un endroit adapté des vêtements. Les téléphones portables non dotés de liaison par fibre optique sont sujets à des distorsions et des brouillages électromagnétiques. La qualité de transmission est insuffisante pour l'insertion dans la Matrice par l'intermédiaire d'un téléphone portable.

13.7 CYBERWARE

En 2050, on est capable de vous reconstruire, de vous rendre meilleur ... enfin, plus efficace, du moins. L'inconvénient est que tout le Cyberware grignote l'Essence même de la vie en remplaçant la chair par la machine. Cela a des conséquences importantes. Les magiciens sont parfaitement conscients du prix qu'ils payent pour se doter de Cyberware mais ceux qui ne sont pas magiquement actifs payent aussi leur tribut.

Chaque élément de Cyberware possède un *Taux de Cybertéisme* (TC). Il s'agit d'une valeur qui vient réduire l'Indice d'Essence de la personne qui accepte l'implantation du Cyberware dans son corps. Quand un Cyborg voit son Indice d'Essence descendre en-dessous de 0, sa force vitale s'évanouit et cela entraîne sa mort à



Cyberprothèse oculaire de Type 1



Cyberprothèse oculaire de Type 2

court terme. Même l'Indice 0 en Essence est déjà assez difficile à supporter. Ceux qui en sont là se montrent généralement mélancoliques et désabusés. La faiblesse de l'Essence vous conduit aux portes de la folie.

13.7.1 CEPHALOWARE (Implants Céphaliques)

Ces implants matériels dans la tête, qui sont miniaturisés mais de conception complexe, nécessitent des remplacements de parties entières de la boîte crânienne par des plaques de plastique ou d'os artificiel. Il n'entraîne aucune perte de la cohésion et de la résistance crânienne.

• COMMUNICATIONS

Chipjack — Il s'agit d'une forme spécialisée de datajack, un connecteur destiné à recevoir des puces mémoire ou réflexogicielles. 1 000 ¥ [TC: 0,2].

Cyberphone — C'est un véritable téléphone implanté dans la tête qui vous permet d'accéder au réseau des télécommunications sans aucune connexion physique. Comme tous les téléphones mobiles, la qualité de transmission n'est pas suffisante pour permettre l'insertion dans la Matrice. L'utilisateur peut se servir de ce téléphone en parlant normalement ou, après activation d'un interrupteur sous cutané, se contenter de parler à voix basse. Le correspondant n'entend pas les bruits ambients autour de celui qui l'appelle grâce à une sélectivité des sons du microphone et au filtre des fréquences. 3 700 ¥ [TC: 0,5].

Datajack — Cette prise standard est la marque quasi-universelle de tous ceux qui sont "cyberconscents". Les datajacks permettent le passage d'informations en entrée comme en sortie. La différence existant entre un Chipjack et un Datajack intervient dans leur utilisation/application. Le Datajack sert de lien entre le cerveau et les interfaces d'arme, les Cyberdecks, les appareillages d'Interfacé et la mémoire céphaloware. Les Chipjacks ne servent qu'avec des réflexogiciels et sont indispensables pour se servir d'interface de réflexogiciel. Les Datajacks permettent de se servir et d'avoir accès aux logiciels de connaissance (par l'intermédiaire d'un interface de logiciel de connaissance) et logiciels de langages. 1 000 ¥ [TC: 0,2].

Implant Radio — Cet implant céphalique permet des communications de portée limitée sur toute la bande de fréquences. La qualité du signal est rarement aussi bonne que celle d'un téléphone mais la possibilité de changer de fréquence le rend très attrayant pour les militaires et tous ceux qui peuvent s'attendre à être victimes de brouillages. Lorsqu'il émet, l'utilisateur est forcé de parler mais il peut le faire à un niveau inaudible pour ses voisins. Certains modèles ne sont équipés que pour la réception; leur prix est réduit de moitié et leur Taux de Cybertéisme est également plus faible. 4 000 ¥ pour les Emetteurs/Récepteurs; 2 000 ¥ pour les Récepteurs. [TC: 0,75 ou 0,4].

Interface-Musique — C'est une forme spécialisée de datajack qui autorise l'interface avec un instrument de musique permettant ainsi à l'utilisateur de contrôler son synthétiseur musical cybérnétiquement. 1 000 ¥ [TC: 0,2].

Céphaloware

OREILLES (Implants Auriculaires)

Le remplacement cybernétique des oreilles comprend typiquement une prothèse assez évidente qui dispose d'un pouvoir auditif parfait dans les fréquences normales. L'oreille cybernétique peut accepter des modifications mineures [pour l'équivalent d'un TC maximum de 0,2] sans autre influence sur le système de l'utilisateur. Remplacement cybernétique 4 000 ¥ [TC: 0,3]; Modification 2 000 ¥.

Amortisseur de Sons — Cette modification met l'utilisateur à l'abri des accroissements brutaux de niveau sonore et lui octroie une protection partielle contre les fréquences susceptibles de causer des dommages. 3 500 ¥ [TC: 0,1].

Enregistreur Auriculaire — L'utilisateur est en mesure d'enregistrer tout ce qu'il entend et de lire les enregistrements dans sa tête. S'il est doté d'un datajack standard, il peut faire écouter ses enregistrements dans des haut-parleurs externes. 7 000 ¥ [TC: 0,3].

Implant Auditif BF — L'utilisateur peut entendre des sons de Basses Fréquences inaudibles pour l'humain normal. 3 000 ¥ [TC: 0,2].

Implant Auditif HF — L'utilisateur peut entendre des sons de Hautes Fréquences inaudibles pour l'humain normal. 3 000 ¥ [TC: 0,2].

Modification Cosmétique (otoplastie) — Il existe une variété infinie de formes et de tailles. La plus populaire est la forme pointue et les extensions destinées à ceux qui auraient aimé être métahumains. 1 000 ¥ [TC: 0].

YEUX (Implants Oculaires)

Les substituts oculaires offrent, en standard, une vision 20/20. Ils concernent presque toujours les deux yeux car un déséquilibre entre les deux transmettrait des signaux dépareillés au cerveau. L'apparence extérieure des implants peut être indiscernable de l'organe biologique (du moins sans un examen ophtalmologique) ou ostensiblement cybernétique, avec des effets irisés d'or ou de néon (et la marque de fabrication en lettre d'or) ou même un aspect parfaitement uniforme de chrome poli. Les Cyberyeux acceptent des modifications supplémentaires pour un total pouvant aller jusqu'à un Taux de Cybernétisme de 0,5 sans ajouter à l'amputation de Essence du cyborg. 5 000 ¥.

Les modifications rétinienne, au lieu du remplacement pur et simple de l'œil, peuvent constituer une alternative pour ceux qui sont soucieux de l'apparence. Cependant, chaque caractère cybernétique ajouté par modification rétinienne ampute l'Essence de l'utilisateur indépendamment de tous les autres. 1 000 ¥ [TC: par modification].

Il est possible de reproduire l'empreinte rétinienne de quelqu'un d'autre soit par une modification rétinienne permanente, soit par stockage temporaire dans les circuits d'un Cyberœil. Il s'agit là d'un crime capital. De plus, c'est d'une utilisation douteuse car les duplicates

OCCUPATION MEMOIRE en Mp DES REFLEXOGICIELS

Type de Compétence	Indices											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Générale	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2000	2200	2400
Concentration	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1200	1320	1440
Spécialisation	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800	880	960
Langage	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300	330	360

Somatoware

Cybermémoire — C'est la puissance informatique des puces dans votre tête, ainsi que l'espace de stockage. A moins que le cyborg ne soit prêt à subir une opération chirurgicale chaque fois qu'il veut changer les informations stockées dans sa Cybermémoire, il faut qu'il dispose d'un datajack. La capacité de stockage de la Cybermémoire se mesure en Mégapulse. On peut y enregistrer des données brutes, des Réflexogiciels ainsi que certains programmes; certains équipements permettent également au cyborg d'accéder à sa Cybermémoire. 100 ¥ x nombre de Mp [TC: nombre de Mp + 100].

Interface de Logiciels de Connaissance — Ce dispositif permet au cyborg d'accéder aux logiciels de connaissance. 1 000 ¥ [TC: 0,1].

Isolant de Mémoire — Ce dispositif interdit au porteur d'accéder à sa propre Cybermémoire. Les entrées/sorties des informations de sa mémoire cybernétique se font par l'intermédiaire d'un datajack et requièrent l'utilisation d'un code spécial. Cette implantation est courante pour les messagers. 1 000 ¥ [TC: 0,2].

Réflexogiciels — Ces puces renferment les schémas compliqués de tout ce qui se produit lorsqu'une compétence est en usage. Le cyborg agit alors avec une efficacité équivalente à celle dont il ferait preuve s'il avait lui-même la compétence ou la connaissance concernée. Pour cela, le système d'impulsions codées doit prendre possession du système nerveux et de la mémoire du porteur et le contraindre à agir selon les réflexes appropriés qui sont programmés dans la puce.

Les Réflexogiciels se présentent sous trois types différents:

1. Les Réflexogiciels de Compétence qui dupliquent une Compétence non-magique du Réseau des Compétences.

2. Les Réflexogiciels de Connaissance qui ne renferment que des informations/données sans qu'il puisse y avoir d'applications; un Réflexogiciel de Biologie vous donne la Compétence de Biologie mais seulement sous la forme d'informations comme si vous lisiez un traité de biologie. Vous pouvez "lire" et rapporter l'information sans compréhension inhérente.

3. Les Réflexogiciels de Langage qui vous permettent de parler un langage étranger.

Les Réflexogiciels ne peuvent être utilisés qu'avec certains types de jack:

Type de Réflexogiciel	Type de Jack
Compétence	Chipjack
Connaissance	Chipjack ou Datajack
Langage	Chipjack ou Datajack

De base, les Réflexogiciels de Connaissance et de Langage ne nécessitent pas d'Interface de Réflexogiciels; les Réflexogiciels de Connaissance nécessitent un Interface de Logiciels de Connaissance pour être utilisés si aucun Afficheur Rétienien n'est disponible. Cependant, si un Réflexogiciel de Connaissance ou de Langage est utilisé sans Interface de Réflexogiciels, l'utilisateur sera limité à la moitié de son Indice d'Intelligence sur le Réflexogiciel en question; ce qui signifie qu'un personnage avec un Indice de 4 en Intelligence ne pourra pas utiliser un Réflexogiciel ayant un Indice supérieur à 2.

Les Compétences magiques ne peuvent pas être dupliquées par les Réflexogiciels de Compétence. La Compétence Théorie Magique peut l'être mais unique-

ment en tant que théorie; ce Réflexogiciel ne peut pas servir pour lancer des sorts.

L'Indice total maximal de Réflexogiciels qui peut être employé avec un Interface de Réflexogiciels est égal au niveau de l'Interface de Réflexogiciels. Si l'Interface a un niveau de 5, au total 5 points d'Indice de différents Réflexogiciels peuvent être utilisés.

Les Réflexogiciels peuvent uniquement être utilisés à leur plein Indice si le système d'interface à un niveau supérieur ou égal. Un Réflexogiciel d'Indice 6 ne peut pas être utilisé si l'interface n'a qu'un niveau de 5. De même, si 3 Réflexogiciels sont insérés, chacun ayant un Indice de 4, seul un d'entre eux pourra être utilisé si le niveau de l'interface est de 5. Si les 3 puces ont chacune un Indice de 2, alors, toute combinaison de 2 d'entre eux pourra être utilisée simultanément.

Pour toutes les Compétences actives, il est nécessaire que le cyborg dispose d'Interface de Réflexogiciels afin que la programmation des puces puisse contrôler ses réflexes. Des chipjacks additionnels permettent d'insérer autant de réflexogiciels. Il n'y a pas de limite au nombre de chipjacks implantés sur une personne. Le passage d'un chipjack à l'autre se fait par une sélection cybernétique car ils sont montés en parallèle. Les réflexogiciels de langage et de données peuvent être insérés dans un chipjack ou un datajack. Lorsqu'une puce de réflexogiciel est installée dans le datajack ou le chipjack, celui-ci ne peut plus servir à d'autres fonctions. Les puces de réflexogiciels sont généralement livrées dans des étuis de 5 cm de long qui les protègent jusqu'au moment de l'insertion dans le connecteur. Cet étui peut être décroché et conservé pour l'extraction ultérieure de la puce.

Les programmes réflexogiciels peuvent aussi être directement implantés dans la Cybermémoire du sujet, via un datajack. Toutefois, des programmes aussi importants occupent une grande partie de la capacité de mémoire disponible, comme le montre la table de la page précédente. Les mêmes restrictions s'appliquent en regard des Indices qui peuvent être utilisés avec le système d'interface.

Verrou de Déconnexion — Ce bloc sensoriel spécial interdit à son porteur d'absorber des informations sensorielles dans sa propre mémoire organique pendant qu'il détient des informations dans sa Cybermémoire. Ce verrou transforme un humain en une sorte d'enregistreur audio-visuel organique inconscient de ce qu'il entend, voit ou ressent tant que le verrou est activé. C'est un dispositif apprécié pour les messagers confidentiels et les secrétaires. 5 000 ¥ [TC: 0,3].

13.7.2 SOMATOWARE (Implants Corporels)

Le somatoware regroupe l'ensemble du Cyberware implanté ailleurs que dans la tête du cyborg. Toutefois, certains éléments (l'armure dermale par exemple) peuvent aussi comprendre des additions à la tête.

Armure Dermale — C'est un système de protection envahissant qui fait appel à des plaques de plastique dur ou de fibres métalliques soudées à l'épiderme du porteur. Le plaquage limite la flexibilité de l'épiderme et il est visible. Les plaques peuvent être adaptées à n'importe quelle surface et l'on peut obtenir n'importe quelle texture ou pigmentation. Elles existent en trois qualités de résistances (Valeurs de Protection) différentes qui ont chacune leur propre Taux de Cybernétisme. Niveau 1: 6 000 ¥ [TC: 0,5]; Niveau 2: 15 000 ¥ [TC: 1]; Niveau 3: 45 000 ¥ [TC: 1,5].

Compartiments Digitaux — Ce sont de petits compartiments qui remplacent la dernière phalange du doigt. Ils sont idéaux pour dissimuler des puces. Il est également assez courant de les utiliser pour cacher un fouet à monofilament car la prothèse elle-même peut servir de lest pour le contrôle de la "corde". 3 000 ¥ [TC: 0,1].

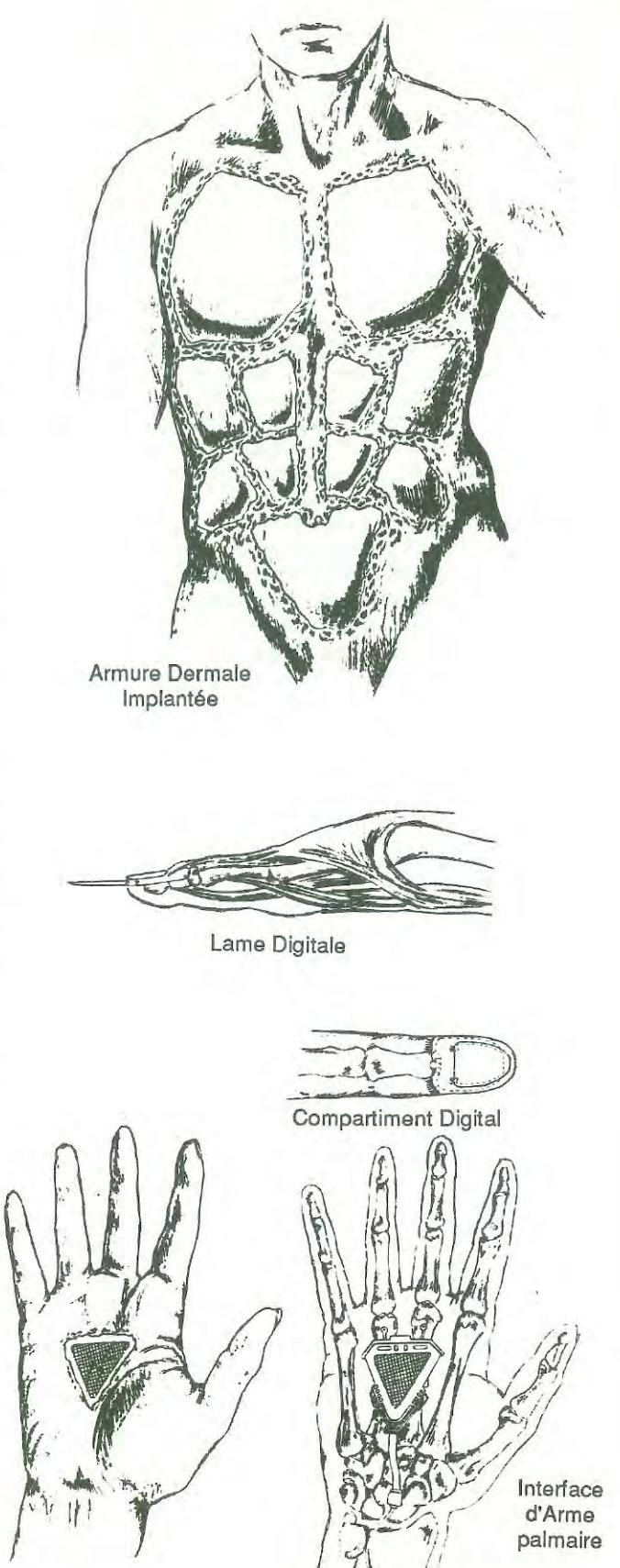
Connecteurs Coniques — Il s'agit d'un dispositif très spécialisé, destiné à ceux qui travaillent dans la Matrice, tout spécialement aux Deckers. Il se présente sous la forme de trois cônes, que l'on pourrait comparer à des griffes, implantées sur la main du cyborg. On peut insérer dans ces cônes n'importe quel type de puces et chacun est relié au branchement du datajack par une fibre optique sous-cutanée. Les techniciens utilisent ce système pour effectuer des diagnostics de routine et les Deckers s'en servent pour mettre en place leurs Programmes Persona. En branchant les cônes dans un connecteur approprié d'un terminal, le Decker peut s'insérer dans la Matrice sans utiliser sa console (dans ce cas, les Deckers se disent "nus"). C'est une méthode d'insertion assez dangereuse car c'est le propre système nerveux du Decker qui est exposé aux dangers Matriciels. Le Decker doit disposer d'une mémoire cybernétique céphalique pour pouvoir extraire des fichiers de la Matrice. 25 000 ¥ [TC: 0,2].

Ergots — Une fine lame, du type rasoir, est attachée sur un os du cyborg. Des versions rétractables peuvent être implantées à tous les endroits où elles peuvent coulisser contre un os long. Une autre alternative peut se présenter sous la forme de trois lames ancrées sur le dos de la main. 7 500 ¥ [TC: 0,1]; Modèle rétractable: 11 500 ¥ [TC: 0,3].

Filtrages — Ces systèmes fonctionnent de façon à protéger le cyborg contre l'agression de substances spécifiques. Les toxines et les gaz opposent leur Indice à celui du système. Si le filtrage échoue, la toxine prend effet à sa pleine valeur. La trachée est remplacée par un dispositif doté de filtres qui protègent le cyborg contre les fumées et la plupart des gaz. Un modèle spécialisé, appelé Branchie Artificielle, permet à l'utilisateur de filtrer l'oxygène contenu dans l'eau. Un substitut rénal comprend des filtres à toxines qui filtrent le sang et le débarrassent des agents étrangers. Il s'avère efficace contre la plupart des drogues injectées et de nombreuses maladies. Il existe aussi des systèmes d'implantations de filtres destinés à éliminer la toxicité d'une gamme étendue de poisons (y compris l'alcool) absorbés par voie orale. Filtre à air: 15 000 ¥ multiplié par l'Indice [TC: Indice + 10]; Filtre sanguin et à toxines: 10 000 ¥ multiplié par l'Indice [TC: Indice + 5].

Interface d'Arme — Il s'agit du circuit feedback indispensable pour tirer tous les avantages d'une arme pouvant être contrôlée cybernétiquement. Les paramètres de visée apparaissent sur la rétine ou le Cyberœil de l'utilisateur. Une croix clignotante apparaît au point optimum de tir et elle cesse de clignoter lorsque le système a dirigé la main du cyborg de façon à ce que l'arme vise le point focalisé. Les versions les plus courantes comprennent l'implantation dans la main d'un récepteur sous-cutané qui se connecte au module d'interface de l'arme. 2 500 ¥ [TC: 0,5].

Interface de Contrôle de Véhicule — Le système se compose de dispositifs d'accroissement neural et d'un interface de Transfert d'Impulsions Musculaires (TIM). Chaque Niveau du système ajoute 2 points à la Réaction de l'utilisateur. De plus, chaque Niveau ajoute 1D6 au Jet d'Initiative du cyborg lorsqu'il contrôle un véhicule par



l'intermédiaire de son datajack. Niveau 1: 12 000 ¥ [TC: 2]; Niveau 2: 60 000 ¥ [TC: 3]; Niveau 3: 300 000 ¥ [TC: 5].

Interface de Réflexogiciels — Il s'agit d'un système envahissant à base de contrôleurs neuro-musculaires. Il est indispensable pour pouvoir bénéficier des avantages des réflexogiciels de Compétences actives. Il est tout de même préférable d'en avoir si des Réflexogiciels de Connaissance ou de Langage vont être utilisés (voir les Réflexogiciels dans Endocéphaloware). Le niveau de l'Interface limite l'Indice des Réflexogiciels utilisables mais l'Interface n'est pas spécifique à une Compétence particulière. Le système implanté s'accompagne d'un chipjack permettant l'insertion d'un réflexogiciel. Niveau 1-3: 10 000 ¥ multiplié par le TC [TC: 0,1 x Niveau]; Niveau 4-6: 100 000 ¥ multiplié par le TC [TC: 0,2 x Niveau]; Niveau 7-9: 1 000 000 ¥ multiplié par le TC [TC: 0,3 x Niveau].

Lames Digitales — Ce sont des lames de 2,5 cm de long, en acier chromé ou en fibres de carbone qui se substituent aux ongles du cyborg. Elles sont ancrées sur les os. Il en existe des versions rétractables qui se dissimulent sous de faux ongles synthétiques lorsqu'elles sont rentrées. 4 500 ¥ [TC: 0,1]; 9 000 ¥ pour les modèles rétractables [TC: 0,2].

Membres — Les membres cybernétiques existent en deux modèles de base: ceux dont l'apparence est ostensiblement cybernétique et les substituts de remplacement qui sont totalement fonctionnels et reproduisent parfaitement l'aspect des membres organiques. Les substituts n'ont aucune capacité spéciale. Les Cybermembres, eux, peuvent offrir un accroissement de la force du cyborg. L'utilisateur typique sera toutefois presque toujours incapable d'utiliser toute la puissance d'un membre cybernétique. Ainsi, par exemple, s'il tentait de soulever une voiture d'une seule main avec son bras cybernétique, il risquerait fort de le voir s'arracher de son corps à l'endroit où la mécanique est attachée à la chair. Les Cybermembres peuvent être équipés de lames digitales ou d'ergots sans que cette adjonction n'accroisse la perte d'essence du cyborg. Ils peuvent aussi être équipés de petits compartiments. Ces espaces libres peuvent accueillir divers équipements y compris l'installation de pistolets intégrés, par exemple. Ces petits équipements intégrés n'ont aucun Taux de Cybernétisme mais ils coûtent quatre fois le prix normal de l'objet. La multiplication des substituts cybernétiques peuvent rendre le cyborg moins sensible aux dommages. Ainsi, chaque paire de membres cybernétiques implantés compte comme un niveau d'armure dermale. 50 000 ¥ pour un remplacement de membre [TC: 1]; 100 000 ¥ pour un Cybermembre [TC: 1] et 150 000 ¥ de plus pour chaque niveau d'accroissement de la Force.

Modulateur Vocal — Les modulateurs Vocaux sont très en vogue dans l'industrie du spectacle. Les artistes de scène font souvent usage de l'amplificateur de volume et les chanteurs du modulateur multi-tonal. Le dispositif coûte 45 000 ¥ auxquels il faut ajouter les options. L'option amplificateur transforme l'utilisateur en un véritable haut-parleur (10 000 ¥). Le modulateur tonal permet de produire des chants d'oiseaux parfaits aussi bien que des effets de voix divers et même inouïs (25 000 ¥). Dans cette configuration, le modulateur vocal ne permet pas de tromper un analyseur vocal mais il existe une autre option qui, elle, est illégale et qui permet d'employer à volonté un schéma vocal différent, indiscernable d'une voix non modifiée (50 000 ¥). L'option Playback

permet au cyborg de reproduire, avec une quasi perfection, un enregistrement audio à partir d'une Cybervémoire ou transmise par l'intermédiaire de son datajack (40 000 ¥) [TC: 0,2; TC avec l'option Playback: 0,4].

Réflexes Câblés — Ce dispositif se compose d'amplificateurs nerveux et de stimulateurs d'adrénaline. Chaque Niveau de câblage ajoute +2 à l'Indice de Réaction de l'utilisateur et 1D6 à son Jet d'Initiative. Niveau 1: 55 000 ¥ [TC: 2]; Niveau 2: 165 000 ¥ [TC: 3]; Niveau 3: 500 000 ¥ [TC: 5].

Substitut Musculaire — Des implantations de muscles synthétiques, cultivés en cuves, remplacent les muscles du porteur. Des traitements de calcification et des renforcements du squelette permettent une augmentation générale de la puissance du porteur. Les augmentations d'Indices portent sur la Force et la Rapidité mais ne modifient pas la Réaction. L'augmentation maximum est le Niveau 4. 20 000 ¥ multiplié par le Niveau [TC: Niveau].

13.7.3 CYBERDECKS ET PROGRAMMES

Ces équipements sont décrits au Chapitre Matrice.

13.8 BIOTECHNOLOGIE

Contrat DocWagon™ — «Ne sortez pas sans lui!» La Société DocWagon™ propose un service médical de première classe sur simple appel 24 heures sur 24. Dès confirmation de l'appel d'un porteur de la Carte Platine, la plupart des sociétés franchisées de DocWagon™ assurent l'arrivée d'une équipe d'intervention d'urgence dans les dix minutes avec les soins médicaux immédiats gratuits. Le service de réanimation entraîne une surprime, tout comme le service d'intervention en Zone Dangereuse (IZD). Dans ce dernier cas, le client (ou ses héritiers) recevra la facture de tous les frais médicaux — jusqu'à et y compris les indemnités de décès — concernant le personnel de DocWagon™. Tout contrat avec la Société entraîne le dépôt d'un échantillon des tissus du client (cet échantillon est conservé dans une chambre forte protégée par des gardes asservis) et la fourniture d'un bracelet scellé muni d'un dispositif d'urgence. Ce bracelet sert aussi de signal de localisation pour les véhicules d'intervention. La rupture du sceau du bracelet a aussi pour effet d'alerter le représentant local de la Société. Le Forfait Or comprend une réanimation gratuite par an, une réduction de 50 % sur les frais d'IZD et 10% de remise sur les frais de soins intensifs. Le Forfait Platine inclut trois réanims gratuites par an, il n'y a pas de frais d'IZD — mais l'indemnité de décès d'un employé est maintenue — et le souscripteur bénéficie d'une réduction de 50 % sur les frais de soins intensifs. Forfait de base : 5 000 ¥ par an; Forfait Or: 25 000 ¥; Forfait Platine: 50 000 ¥.

Médikit — Le médikit, en 2050, est bien équipé pour traiter les cas d'urgences médicales courants. Il contient des réserves de produits pharmaceutiques, des pansements, des outils et même l'équivalent d'un médecin de poche. Il s'agit là en fait d'un système expert (équivalent au détenteur d'une Compétence Biotech-3) qui établit des diagnostics à partir des informations que lui fournit l'utilisateur et qui réclamera des informations supplémentaires si son diagnostic est encore flou. Après avoir déterminé le traitement adapté, le kit conseillera l'utilisateur dans l'application des modes opératoires. Le Kit peut être en mesure de concocter un antidote spécifique.

que à une toxine (Test Irrésistible de Biotech avec le Niveau de Virulence de la Toxine comme Seuil de Réussite. Le Niveau de Virulence de la toxine est la première valeur du code de dommage; exemple: 3F2 où 3 est le Niveau de Virulence) et donc d'en annuler les effets en cas de réussite. Bien entendu, les Médikits ne sont pas infaillibles et le client doit impérativement signer une décharge de responsabilité au fabricant au moment de l'achat. La plupart des modèles sont réglés de façon à avertir l'utilisateur lorsqu'ils ne parviennent pas à trouver le traitement adéquat et lorsque leurs stocks de produits consommables sont trop bas. Des produits consommables sont épuisés si, après un traitement, vous obtenez 1 sur 1D6. 200 ¥; recharges de produits consommables : 50 ¥.

Substituts Organiques — Il est possible de se procurer en "prêt-à-greffer" des tissus et des organes de remplacements cultivés en cuves. Les plus courants sont les produits de "Type O" qui sont conçus pour un risque de rejet minimal. Ils n'en nécessitent pas moins un traitement immuno-supresseur destiné à prévenir le rejet du transplant par l'organisme receveur. Les matériaux de transplants les plus sûrs sont ceux qui sont cultivés à partir d'échantillons des propres tissus du receveur. Malheureusement, aucune technique ne permet encore de procurer des substituts organiques pour les cellules cérébrales ni les tissus nerveux. Quand au clone complet, cela reste encore du domaine de la science-fiction. Voir les détails dans le chapitre Après la Course.

13.8.1 PANSEMENTS DERMOACTIFS

Les pansements dermoactifs sont des diffuseurs adhésifs de produits qui dispensent des doses mesurées de produits pharmaceutiques de façon progressive et sûre. Les pansements dermoactifs doivent être appliqués directement sur l'épiderme du patient. L'application sur une armure dermique réduit l'effet de diffusion (l'Indice du pansement est réduit du Niveau de l'armure) et les implants de filtration sanguine sur l'armure dermique rendent tous ces pansements inefficaces, à l'exception du pansement "dernière chance".

Antidote — Il dispense un antidote de toxines à large spectre qui aide le patient à résister à une toxine. L'indice du pansement Antidote s'ajoute à l'Indice de Constitution du patient lors de son Test de Résistance. La multiplication des pansements n'a pas d'effet additionnel. 50 ¥ multiplié par l'Indice.

Stimulant — Il dispense un stimulant sans accoutumance qui aide à rester conscient dans les moments où la conscience est vitale. Lors de l'utilisation, réduisez les cases remplies du Moniteur de Condition Mentale d'un nombre de cases égal à l'Indice du pansement. Les magiciens doivent se souvenir que ce stimulant risque d'endommager leurs capacités magiques. Le Magicien qui l'utilise effectue un Test de Résistance de Magie avec un SR égal à l'Indice du pansement. En cas d'échec, il est soumis à la procédure d'éventuelle perte d'Essence, comme s'il avait subi une Blessure Fatale. Voir le chapitre Après la Course pour plus de détails sur cette procédure. 25 ¥ multiplié par l'Indice.

"Dernière Chance" — Comme son nom l'indique, c'est le dernier soupçon d'espoir pour quiconque ne peut pas recevoir les soins médicaux qui lui sont nécessaires. Le pansement de la "Dernière Chance" doit être appliqué à la hauteur du cœur du patient et il lui accorde une seconde chance contre "la mort". Le Seuil de Réussite du Test est égal au nombre de minutes qui se sont écoulées depuis que la victime s'est effondrée mais le pansement ajoute son Indice à la Constitution du patient lors du Test. La réussite a pour effet de laisser le patient comateux (dommage Fatal) mais dans un état stabilisé. 75 ¥ multiplié par l'Indice.

Tranquillisant — Il est prévu pour anesthésier les patients avant une intervention médicale. On sait qu'il est utilisé dans certains cercles pour calmer les prisonniers récalcitrants. Lors de l'application, le sujet effectue un Test d'Opposition contre l'Indice du Tranquillisant; le SR de chacun est l'Indice de l'autre. Si c'est le pansement qui gagne, chaque Succès Excédentaire remplit une des cases du Moniteur de Condition Mentale du sujet. 20 ¥ multiplié par l'Indice.

Unité de Survie — Il s'agit d'un caisson isolé muni de poignées de transport. Il est destiné à stabiliser l'état d'un patient en situation critique jusqu'à ce que des soins médicaux appropriés puissent lui être administrés. Il fait partie de l'équipement standard de tous les véhicules de DocWagon™ et il est utilisé dans tous les bons services ambulanciers. L'unité de survie allonge considérablement le sursis d'un patient face à la mort. Un nombre d'heures égal à l'Indice de l'Unité se traduit par une seule minute en regard de la règle (voir chapitre Combat page 67). Modèle standard Indice 2: 10 000 ¥; modèle Luxe Indice 6: 20 000 ¥.

13.8.2 EQUIPEMENT MAGIQUE

Voir les descriptions des objets aux chapitres Magie et Après la Course.

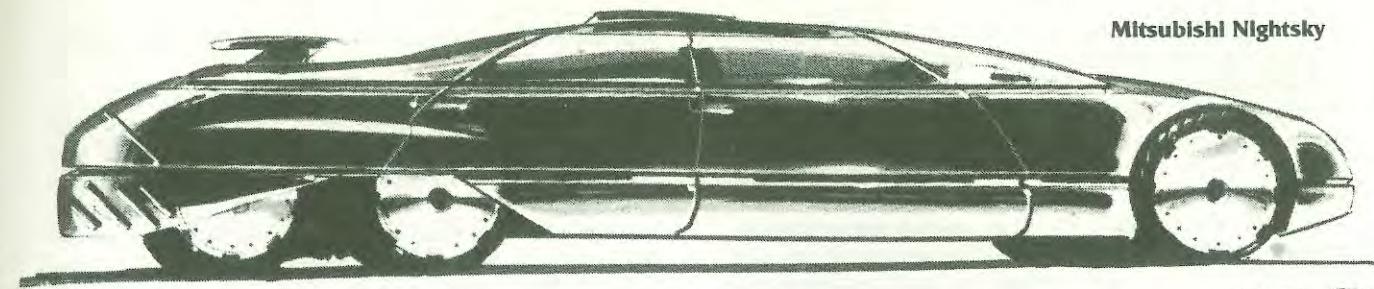
13.9 VEHICULES

13.9.1 TERRESTRES

Les véhicules sont mis par diverses formes d'énergie. Les modèles économiques et ceux qui sont destinés à être utilisés sur le réseau guidé font généralement appel à des accumulateurs à haute capacité qui peuvent être rechargeés dans des stations service, des parkings ou sur une piste du réseau. Certains sont équipés de cellules solaires auxiliaires mais ces dispositifs ne fournissent qu'une puissance limitée. Les véhicules utilisés dans les tribus et dans des zones reculées sont parfois équipés de moteurs à alcool, carburant que l'on produit facilement à partir de matières organiques. Les véhicules pour longues distances utilisent encore un carburant dérivé du pétrole. Les véhicules de luxe ont souvent des moteurs à carburants pétrochimiques. Quelle que soit la forme d'énergie utilisée, les véhicules se manœuvrent avec la même efficacité les principales différences proviennent des coûts et des approvisionnements en carburants et de la capacité à parcourir des trajets plus ou moins longs.

La plupart des véhicules terrestres ont des capacités d'autopilotage limitées. Ils peuvent suivre une route programmée tout en réagissant à leurs conditions d'environnement (équivalent à l'Indice 2 en Compétence de Pilotage Voitures). L'autopilote est extrêmement prudent et stoppe assez souvent pour des raisons qui n'apparaissent pas aux passagers. Le moindre obstacle sur la route perturbe le système ce qui le pousse à demander des instructions.

Les véhicules de combat sont équipés de points d'ancre et de montures d'arme destinés à recevoir des systèmes d'armements. Certains ont aussi des armes in-



corporées à leur structure. Ces dernières ne peuvent pas être remplacées selon les spécificités de chaque mission comme peuvent l'être celles qui sont montées sur les points d'ancre. Ceux-ci acceptent toutes les armes lourdes et les armes spéciales conçues pour véhicules. Ils sont dotés d'un point de Gyro-stabilisation. Les montures acceptent toutes les armes à feu de tailles inférieures à celles qui sont classées dans les armes lourdes et elles offrent aussi un point de Gyro-stabilisation. Les armes doivent être achetées séparément. L'adaptation d'une arme sur un véhicule double le prix de cette arme.

• VOITURES

Chrysler—Nissan Jackrabbit — Voiture à deux places électrique ou pétrochimique. Son prix très bas et une forte campagne publicitaire en ont fait l'un des véhicules les plus courants sur les autoroutes nord-américaines. L'arrière peut être utilisé en "break" ou accueillir deux autres passagers ... de faible corpulence. 15 000 ¥.

EuroCar Westwind 2000 — Engin rapide et à la carrosserie sans aspérité. En mode parking des panneaux se rabattent et viennent cacher les roues et les verrouillent tout en les protégeant. 100 000 ¥.

Ford Americar — Une limousine de taille moyenne. 20 000 ¥.

Mitsubishi Nightsky — La limousine de l'élite. Son aspect intérieur et son équipement de bord dépassent de

loin toutes les autres voitures. Elle est équipée, en série d'un dispositif anti-vol complet, d'un blindage, d'un médi kit, de modules d'interface de contrôle, d'un système de télécommunication par satellite et d'un bar. Son autopilote est de qualité supérieure et un armement défensif camouflé y est souvent adapté. 250 000 ¥.

Mitsubishi Runabout — C'est un engin monoplace à trois roues qui fonctionne grâce à un moteur électrique. Elle est plus particulièrement destinée aux trajets quotidiens ou courts. On la surnomme souvent "la boîte" en raison de sa forme. 10 000 ¥.

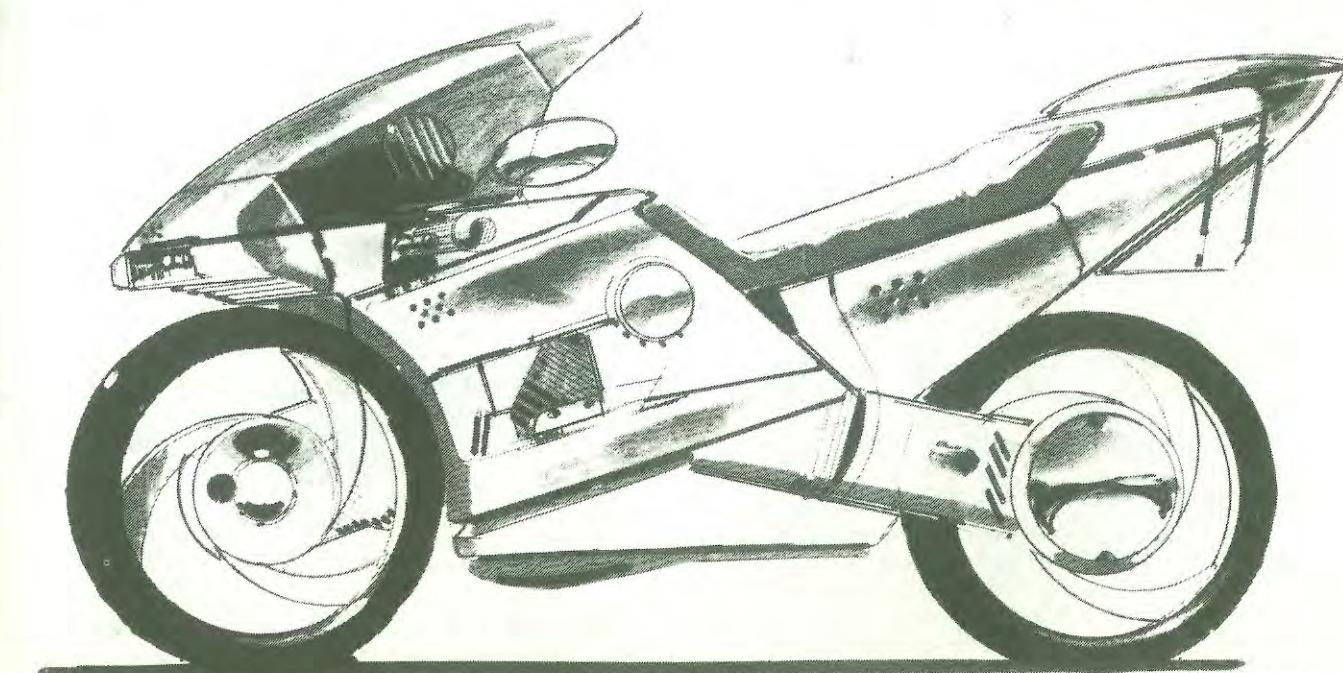
Toyota Elite — Une voiture grand luxe dont les aménagements intérieurs n'ont rien à envier à ceux de certains appartements de standing. Elle dispose d'un autopilote supérieur. 125 000 ¥.

• MOTOS

Dodge Scoot — Un scooter urbain à moteur électrique. 2 000 ¥.

Harley Scorpion — Gros-cube classique, la Scorpion est équipée d'un carénage aérodynamique escamotable qui sert aussi de blindage. Beaucoup la considèrent comme un engin de combat. Elle peut accepter jusqu'à trois montures d'arme. 15 000 ¥ plus 1 000 ¥ par monture d'arme.

Yamaha Rapier — Moto de ville rapide dont la ligne épurée est très appréciée dans les bandes de motards. 10 000 ¥.



Yamaha Rapier

• HOVERCRAFTS

Chrysler-Nissan G12a — Cet hovercraft multi-usages est aussi courant en version passagers qu'en version fret. La cabine de pilotage, séparée, peut accueillir deux personnes et le plateau de chargement accepte six tonnes de fret ou une cabine de passagers à 30 places. 50 000 ¥.

GMC Beachcraft Patroller — Un engin de patrouille rapide et équipé d'un armement léger. Le Patrouilleur est en service chez les gardes-côtes et les forces de sécurité corporatives dans le monde entier. Il dispose de deux points d'ancre. 100 000 ¥.

13.9.2 AQUATIQUES

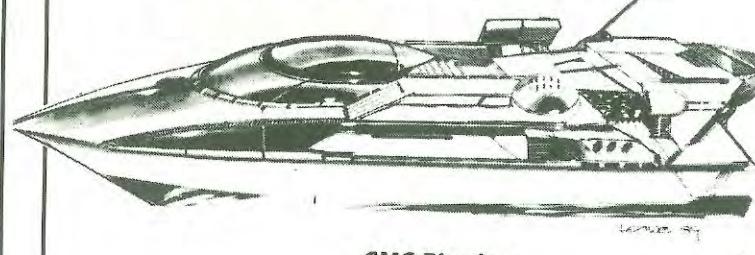
Les véhicules aquatiques font appel à des sources d'énergies identiques à celles des véhicules terrestres. Il y a toutefois une plus grande proportion de moteurs pétrochimiques. Les grands navires de transports sont presque toujours dotés d'un pilotage robot intégral. Les super tankers et autres bâtiments de très grande taille sont munis par des réacteurs à fusion.

• BATEAUX A MOTEUR

Aztech Nightrunner

Ce petit navire à deux places est équipé de moteurs électriques auxiliaires pour permettre des déplacements silencieux. Sa coque en matériau composite et sa peinture non réfléchissante réduisent sa signature thermique et le rendent très difficile à détecter. Il dispose de deux montures d'arme. 30 000 ¥.

GMC Riverine — Ce bateau de patrouille construit en série est propulsé par des hydrojets ce qui le rend particulièrement intéressant sur les plans d'eau de faible profondeur. Il offre une manœuvrabilité excellente et il dispose de quatre points d'ancre. 75 000 ¥.



GMC Riverine

Samuvani-Chlscraft Otter — Ce bateau de taille moyenne est très bien adapté à la navigation de plaisance mais il peut aussi assurer des transports de cargaisons légères ou avoir une vocation utilitaire. 20 000 ¥.

• BATEAU A VOILES

Sendanko Marlin — Bateau de plaisance de 4,5m, le Marlin a acquis une grande notoriété depuis qu'il est apparu dans le roman-fiction de Chanel 32, racontant la vie de l'irascible trafiquant, Janos Smoot. 15 000 ¥.

13.9.3 AERIENS

A l'exception de quelques appareils de plaisance ou de patrouilles qui sont équipés de batteries solaires, la plupart des véhicules aériens sont des gouffres pétrochimiques. De conceptions sophistiquées, ils sont généralement équipés de câblages de contrôle et à géométrie variable. Ajoutés à la découverte de nouveaux matériaux composites, ces perfectionnements ont rendu possible la

réalisation des rêves des concepteurs visionnaires du 20ème siècle.

L'autopilote fonctionne de la même manière que pour les véhicules terrestres mais il est presque toujours relié au système de localisation/position Navstar (le système Navstar est un système de navigation, relié à un satellite, donnant les références parfaites de la localisation du véhicule). Les différents types de véhicules aériens sont basés sur le système prédominant de leur mode de déplacement.

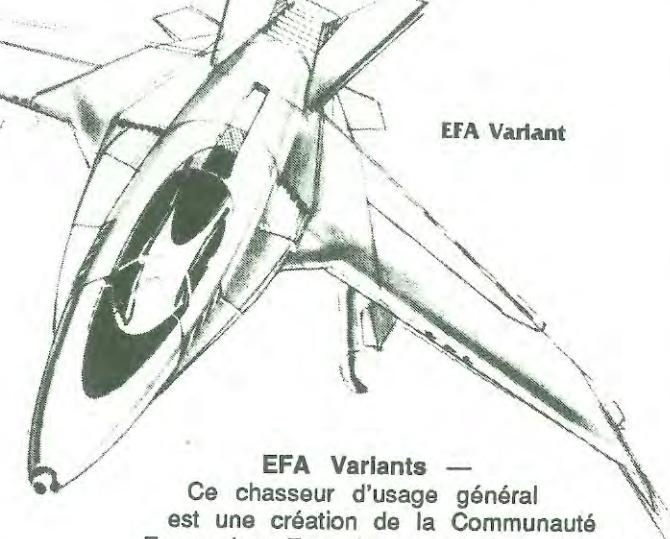
• AVIONS

La vitesse minimale de ces engins est de 50.

Cessna C750 — Appareil à double hélice servant principalement au transport, le Cessna peut être configuré de façon à transporter 6 passagers. Il est aussi en service dans les patrouilles frontalières et dans les corporations qui œuvrent dans le domaine de la surveillance.

200 000 ¥.

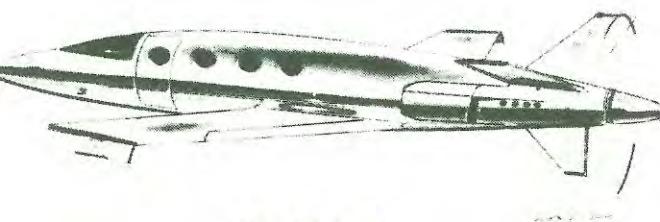
EFA Variant



EFA Variants

Ce chasseur d'usage général est une création de la Communauté Economique Européenne mais le modèle en

a été piraté dans le monde entier. La raison de cet engouement est principalement sa durabilité, qu'il doit à une grande facilité d'entretien, et la facilité avec laquelle il est possible d'y adapter une gamme étendue d'améliorations électroniques et d'armements. De nombreuses corporations entretiennent des escadrilles de Variants pour assurer l'escorte des jets de VIP. Le nez dissimule un canon d'assaut et il dispose de quatre points d'ancre. 500 000 ¥.



Lear Platinum

Lear Platinum — Il s'agit d'une véritable limousine volante, dotée de ce que l'on fait de mieux en matière d'aménagements et d'équipements. Il est l'équivalent volant de la Mitsubishi Nightsky. 500 000 ¥.

• HELICOPTERES

Arès Dragon — Ce grand hélicoptère à double rotor a une vaste gamme d'applications tant militaires que civiles. Il peut servir au transport de passagers (24 hommes en ordre de bataille), au transport de cargaisons tout autant que comme poste de commandement. Il dispose de deux points d'ancre. 400 000 ¥.

Federated Boeing Commuter — Appareil à rotors orientables, le Commuter est conçu pour des transports rapides à partir de sites aux aires d'atterrissement/décollage de tailles limitées. Il est principalement destiné au transport de passagers. 250 000 ¥.

Hugues Airstar — Cet appareil luxueux a été conçu pour la vitesse et pour l'agilité. Le modèle corporatif standard comporte un blindage et des aménagements luxueux. On l'a souvent vu équipé d'un armement caché. 600 000 ¥.

Hugues WK-2 Stallion — L'hélicoptère utilitaire le plus répandu dans ce milieu du 21ème siècle. Sa conception ancienne a bénéficié d'un très grand nombre de modifications depuis sa naissance. Il comporte un cockpit avec deux places en tandem et une cabine pouvant accueillir dix passagers. Les variantes militaires armées (deux points d'ancre et deux montures d'arme) sont d'usage courant dans le monde entier. 300 000 ¥.

Northrup PRC-42 Wasp — C'est un autogire mono-place destiné à la police et à l'armée. Le pilote, en éteignant le moteur de son rotor, peut descendre en toute sécurité et, avec une grande discréption, grâce à son fonctionnement d'autogire. Des variantes de soutien de combat commencent à apparaître; on les surnomme les "Yellowjackets" et ils disposent de un à deux points d'ancre. Modèle standard : 200 000 ¥; Yellowjacket: 250 000 ¥.

• APPAREILS A POUSSEE VECTORIELLE

La consommation en carburant de ces appareils est telle qu'ils sont réservés presque exclusivement aux usages militaires et aux opérations en zones à hauts risques pour les corporations.

Federated Boeing Eagle — Un appareil discret à poussée vectorielle conçu pour la supériorité aérienne. Il est entré en service commercial de façon limitée. Il possède deux canons d'assaut dans le nez et six points d'ancre. Fabrication restreinte car pas commercialisé.

13.10 APPAREILS MILITAIRES ET DE FABRICATION RESTREINTE

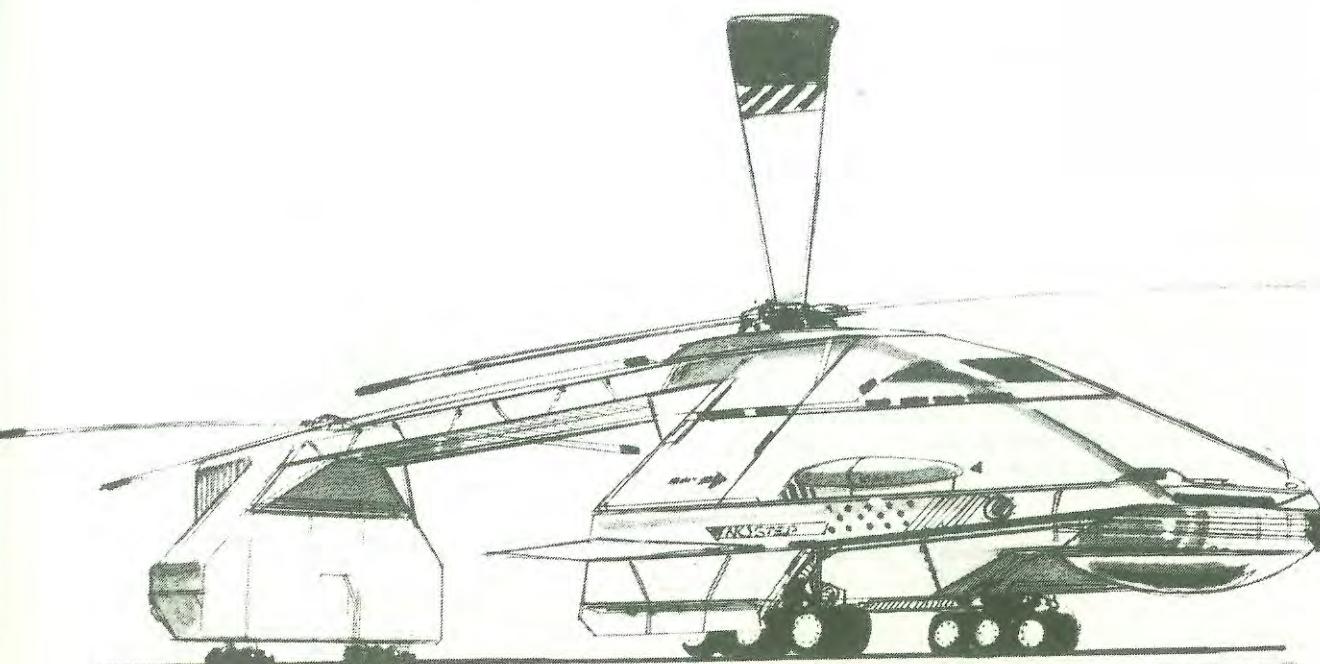
13.10.1 PANZERS

C'est l'appellation générique que l'argot donne à des Véhicules de Basses Altitudes (VBA) en service dans les armées et les corporations du monde entier. Ces véhicules disposent d'armements et de blindages lourds et ils sont adaptés à des opérations prolongées en environnements hostiles.

GMC Banshee — Ce panzer léger est conçu pour la reconnaissance et le transport de courrier. Il est équipé de deux canons d'assaut, de deux mitrailleuses lourdes, d'un autocanon en tourelle, de quatre points d'ancre et de deux modules de surveillance/feuille.

13.10.2 VEHICULES DE SECURITE

Cette classification regroupe toute une variété de véhicules de combat urbain qui vont du car de police jusqu'au véhicule d'assaut anti-terroristes. Ils sont correctement blindés et capables de s'adapter à presque toutes les conditions de circulation urbaine, y compris les décombres.



Arès Dragon

Arès City Master — Un véhicule de contrôle d'émeutes urbaines. Il transporte et sert de PC à une équipe de dix policiers anti-émeutes. Sa tourelle installée sur le toit comporte un canon à eau et une mitrailleuse légère coaxiale qui tire généralement des balles-gel. 500 000 ¥.

Chrysler-Nissan Patrol-1 — La voiture de patrouille urbaine universellement répandue. Sa carrosserie blindée comprend des volets de protection pour les roues et des vitres blindées coulissantes avec orifices de tir. En situations délicates, l'équipage peut commander l'échappement de gaz nauséabonds par l'intermédiaires de diffuseurs situés sur le pourtour de la carrosserie. 100 000 ¥.

13.10.3 TELECOMMANDES

De nombreux engins télécommandés sont disponibles pour divers usages: surveillance, chasse, repérage... Bien qu'ils soient très efficaces lorsqu'ils sont commandés par un utilisateur entraîné à la commande à distance, ils ne donnent leur pleine mesure que sous le contrôle d'un Interfacé pour qui le feedback est aussi évident à maîtriser que l'est le sens de l'équilibre pour le commun des mortels. Les engins télécommandés sont pourvus d'un autopilote qui peut leur permettre de fonctionner en toute indépendance pendant un certain temps, mais c'est une technique assez risquée pour l'appareil car les autopilotes sont souvent incapables de s'accommoder d'événements imprévus.

Module de Surveillance — Cet appareil à rotor emporte des scanners vidéo thermographiques et pour Lumière faible. Il peut être équipé d'un dispositif de transmission directe des informations recueillies ou d'un système d'enregistrement d'images qui peut être étudié à son retour. 10 000 ¥.

Module de Surveillance Prolongée — Cet avion discret transporte un équipement comparable à celui du Module de Surveillance mais il est conçu pour des missions de plus longues durées. La récupération en est plus délicate car l'engin nécessite une piste d'atterrissement ou un filet pour s'arrêter. 15 000 ¥.

Module Chasseur — C'est un Module de Surveillance (à rotor ou à ailes) conçu pour recevoir de l'armement. Il dispose de deux montures d'arme. 20 000 ¥.

Patrouilleur de Surface — Ce véhicule chenillé est conçu pour assurer des patrouilles de surveillance ou de défense. Cet engin télécommandé dispose d'un point d'ancrage, d'une monture d'arme et d'un blindage. Ses équipements senseurs se limitent généralement à des récepteurs thermographiques. 10 000 ¥.

13.11 ARMEMENT DE VEHICULES

Autocanon — C'est un canon léger couplé à un système de recharge automatique. 12 000 ¥.

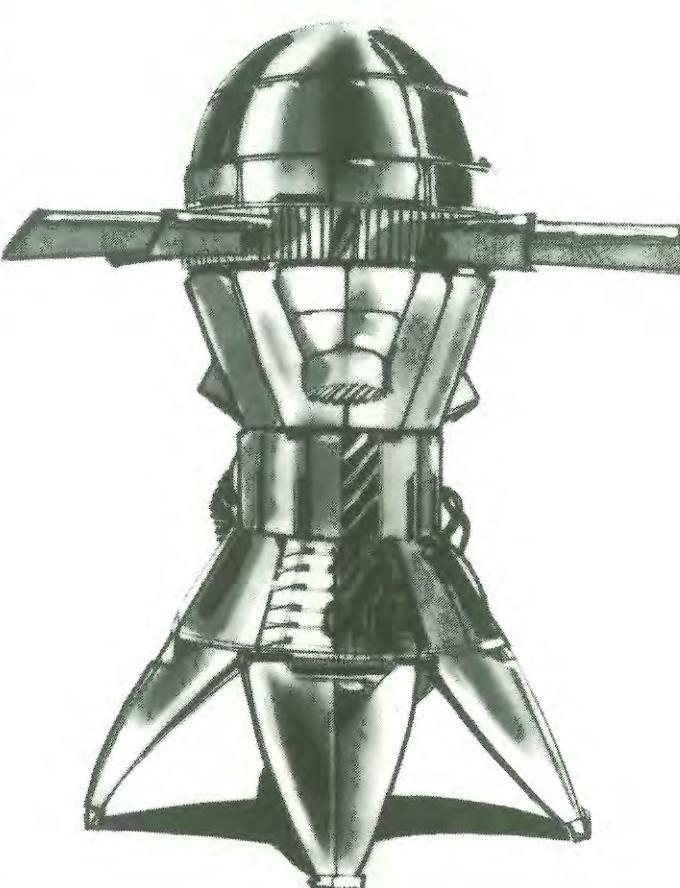
Lance-missiles — Ce petit tube lance-missiles accepte les même munitions que les modèles d'épaule. 15 000 ¥.

Canon à Eau — Cet appareil est un projecteur d'eau à haute pression. Il tire toujours en "automatique" mais n'a pas à subir de pénalités de recul. Le Code de Dommage est à l'échelle humaine mais toute victime d'un tir réussi doit effectuer un Test de Résistance de Force (SR 5) ou se retrouver renversée. Si la pompe du canon est connectée à une source d'eau, l'arme ne nécessite pas d'être rechargée. 20 000 ¥.

13.12 INTERFACES CABLES

Adaptateur d'Interface de Contrôle — N'importe quel véhicule peut recevoir un adaptateur permettant son contrôle par interface cybernétique. Si l'adaptateur n'est pas intégré à la construction, son installation améliorera d'un point son Indice de Manœuvrabilité.

Système de Commande à Distance — C'est une console portable qui permet le contrôle à distance du véhicule par l'intermédiaire d'une liaison radio. Cette liaison est sujette à rupture par brouillage ou à la suite de mauvaises conditions atmosphériques. La console comporte un écran qui reproduit le champ de vision d'une caméra fixée sur le véhicule; elle dispose aussi d'un assortiment de boutons, manettes et claviers qui servent à actionner les divers équipements de l'appareil contrôlé. Des variantes de ces consoles sont conçues pour diriger des appareils de construction et autres systèmes à distance. La liaison de ce type d'engins se fait souvent par câblage plutôt que par radio.



MODULE DE SURVEILLANCE

ARMEMENT

ARMES DE CONTACT					
	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Armes Blanches					
Couteau	8	—	(F+2)L1	0,5	30
Epée	4	+1	(F)M2	1	500
Katana	3	+1	(F)M3	1	1000
Armes d'Hast/Bâtons					
Arme d'Hast	2	+2	(F)G3	4	500
Bâton	2	+2	(F)M2 Etour	2	50
Massues					
Electro-matrasque	4	+1	5L2 Etour +Spécial	1	750
Massue	5	+1	(F+1)M2 Etour	1	10
Matrasque	8	—	(F)M2 Etour	—	10
Fouets/Fléaux					
Fouet à monofilament	10	+2	6G4	—	3000
Armes Cyberimplantées					
Ergots	NA/9*	0	(F)M2	-	7 000/11 500*
Lames digitales	NA/10*	0	(F+2)L2	-	4 500/9000*

* Non rétractables/Rétractables.

ARMES A PROJECTILES					
	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Arcs					
Arc	3	—	(F)M2	1	300
Flèches	3	—	—	0,1	10
Arbalètes					
Légère	2	1	4F3	2	300
Moyenne	2	2	5M2	3	400
Lourde	NA	2	6G2	4	500
Carreaux	4	—	—	0,05	5

ARMES DE JET					
	Dissimulation	Allonge	Dommage	Poids	Coût
Non Aérodynamiques					
Couteau de Lancer	9	—	(F+2)L1	0,25	20
Aérodynamiques					
Shuriken	8	—	(F+2)L1	0,25	30

	Type	Dissimilation	Munition	Dommage	Poids	Coût
Pistolets						
Arès Predator	Lourd	5	10(Chargeur)	4M2	2,25	450
Arès Vipère	Lourd	6	30(Chargeur)	2M3	2	600
Beretta Modèle 101T	Léger	5	10(Chargeur)	3M2	1	350
Browning Max-Power	Lourd	6	8(Chargeur)	4M2	2	450
Colt America L36	Léger	6	9(Chargeur)	3M2	1	350
Fichetti Sécurité 500	Léger	7	10(Chargeur)	3M2	1	400
Fichetti Sécurité 500	Léger	6	22(Chargeur)	3M2	1,25	400
Remington Roomswelder	Lourd	8	6(Magasin)	3M3	2,5	500
Ruger Super Warhawk	Lourd	4	6(Barillet)	4M2	2,5	300
Streetline Spécial	Petit Calibre	8	6(Chargeur)	3L1	0,5	100
Walther Palm Pistol	Petit Calibre	9	2(Unité)	3L1	0,25	200

	Type	Dissimilation	Munition	Dommage	Poids	Coût
Fusils						
AK-97	Assaut	3	22(Chargeur)	5M3	4,5	700
AK-98	Assaut	NA	22(Chargeur)	5M3	6	2 500
Defiance T-250	Shotgun	4	5(Magasin)	3M3	3	500
Enfield AS7	Shotgun	3	10(Chargeur)	4M3	4	1 000
FN HAR	Assaut	2	20(Chargeur)	5M3	4,5	1 200
Ranger Arms SM-3	Précision	NA	6(Magasin)	6G2	4	4 000
Remington 750	Sport	3	5(Magasin)	5G2	3	600
Remington 950	Sport	2	5(Magasin)	6G2	4	800

Tables - Armement

ARMES A FEU (suite)						
	Type	Dissimulation	Munition	Dommage	Poids	Coût
Mitraillettes						
AK-97 Mitraillette	Mitraillette	4	22(Chargeur)	4M3	4	800
Uzi III	Mitraillette	5	16(Chargeur)	4M3	2	600
Heckler & Koch HK 227	Mitraillette	4	20(Chargeur)	5M3	4	1 500
Heckler & Koch Version S	Mitraillette	5	16(Chargeur)	5M3	3	1 200
Mitrailleuse Légère						
Ingram Valiant	Mit. Légère	NA	100 (Bande)	5G3	9	1 500
Tasers						
Defiance Super Shock	Taser	4	4(Magasin)	Spécial	2	1 000
Armes Lourdes						
Canon d'Assaut	Canon	NA	20(Chargeur)	10F4/5G2*	20	6 500
Lance-Missiles	—	NA	—	Selon le type	8	8 000
Mitrailleuse Lourde	Mit. Lourde	NA	40(Chargeur)	12G4/6M2*	15	4 000
Mitrailleuse Moyenne	Mit. Moyenne	NA	40(Chargeur)	8G4/4M2*	12	2 500
Missiles						
MAP	Intelligence	Munition	Dommage	Poids	Coût	
MAP	3	4(Unité)	5M3	2	1 000	
MAV	4	4(Unité)	12F8/6F4*	3	2 000	
MEP	2	4(Unité)	4M4	2	1 500	

*Dommage à l'échelle des véhicules

MUNITIONS par 10 Coups						
	Dommage		Poids	Coût		
Munitions normales	—	—	0,5	20		
Balles Explosives	Palier +2	—	0,75	50		
Balles à Fléchettes	Niv. Puiss.-1, Palier +1	—	0,5	100		
Balles-Gel	4L1 Etour	—	0,25	30		
Balles Etourdissantes	4M4 Etour	—	1	100		
Dard Taser	Spécial	—	0,5	50		
Cartouche Taser	Spécial	—	0,5	100		
Boîtes de 100 munitions en bande	NA	—	5	175		
Boîte de 100 Balles-Gel en bande	NA	—	3	250		

ACCESOIRES POUR ARMES A FEU							
	Support	Dissimulation	Indice	Munition	Effet	Poids	Coût
Holster Dissimulable	—	—	—	—	—	—	100
Lance-grenades	Dessous	-3	—	6(Magasin)	—	+2	1 700
Viseur Laser	Dessus	-1	—	—	-1 SR	+0,25	500
Viseurs Images (Scopes)							
Lumière faible	Dessus	-2	—	—	Spécial	+0,25	1 500
Thermographique	Dessus	-2	—	—	Spécial	+0,25	1500
Télescope 1	Dessus	-1	1	—	—	+0,25	500
Télescope 2	Dessus	-1	2	—	—	+0,25	800
Télescope 3	Dessus	-1	3	—	—	+0,25	1 200
Compenseurs de Recul et Gyros							
Anti-choc	Support	Dissimulation	Indice	Poids			
Pneumatique 2	Crosse	—	1	0,25		200	
Pneumatique 3	Canon	-1	2	0,5		450	
Gyro	Canon	-2	3	0,75		700	
Gyro de luxe	Dessous	-5	4	6		2500	
Dessous	-6	6	8	—		6 000	
Autres							
Lunettes Connectées	Support	Dissimulation	Effet	Poids			
Silencieux	Dessus	—	-1 SR	—		3000	
Module d'Interface	Canon	-1	Spécial	0,2		500	
Variante du Module d'Interface	Dessus	-2	—	1	x1,5 Coût du Fusil		
	—	—	-2 SR	0,5	x2 Coût du Fusil		

Tables - Surveillance et Sécurité

EXPLOSIFS				
	Dissimulation	Dommage	Poids	Coût
Grenades				
Défensive	6	6M3	0,25	30
Etourdissante	6	4M3 Etour	0,25	30
Fumigène	5	—	0,5	40
Gaz (neuro-Etourd. VIII)	5	—	0,5	60
Mini	8	—	0,1	50
Offensive	6	6M3	0,25	30
Explosifs, au Kilo				
	Dissimulation	Indice	Poids	Coût
Commercial	6	3	1	60
Plastic, Composé 4	6	6	1	80
Plastic, Composé 12	6	12	1	200
Minuterie	6	—	0,5	100
Détonateur radio	8	—	0,25	250

PORTEES DES ARMES				
Type	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Seuil de Réussite	4	5	7	9
Armes à Feu				
Pistolet Petit Calibre	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Léger	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Lourd	0-5	6-20	21-40	41-60
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Shotgun	0-10	11-20	21-50	51-100
Fusil d'Assaut	0-15	16-40	41-100	101-250
Fusil de Sport	0-30	31-60	61-150	151-300
Fusil de Précision	0-40	41-80	81-200	201-400
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Mitrailleuse Légère	0-20	21-40	41-80	81-150
Armes Lourdes				
Canon d'Assaut	0-50	51-150	151-450	451-1300
Lance-Grenades	20-50	51-100	101-150	151-300
Lance-Missiles	20-70	71-150	151-450	451-1500
Mitrailleuse Lourde	0-40	41-150	151-400	401-800
Mitrailleuse Moyenne	0-40	41-150	151-300	301-500
Projectiles d'Impact				
Arc	0-5	6-50	51-150	151-300
Arbalète Légère	0-10	11-40	41-100	101-200
Arbalète Moyenne	0-20	21-60	61-150	151-250
Arbalète Lourde	0-30	31-80	81-200	201-300
Couteau de Lancer	0-3	4-6	7-12	13-20

VETEMENTS ET ARMURE				
	Balistique	Impact	Poids	Coût
Vêtements Pare-balles	3	0	2	500
Veste Pare-balles	5	3	2	900
Gilet Pare-balles	2	1	1	200
Gilet à Plaques	4	3	2	600
Casque	1	1	—	600
ARMURE LOURDE				
Combinaison Partielle	6	4	10+Const.	10 000
Combinaison Intégrale	8	6	15+Const.	20 000
CUIR				
Véritable	0	2	1	750
Synthétique	0	1	1	250
Manteau Renforcé	4	2	1	700
Vêtements Ordinaires	0	0	1	50
Vêtements Élégants	0	0	1	500
Très Chic	0	0	1	1 000

SURVEILLANCE ET SECURITE

Tables - Cyberware

VIE QUOTIDIENNE		
Distraction	Poids	Coût
Musique		
Lecteur	—	200
Disque	—	20
Haut-Parleur Quadriphonique	—	100
Implant Mastoïdien (TC : 0,1)	—	1 000
Vidéo		
Ecran	3	150
Disque	—	20
Enregistreur	2	1 000
Unité de Transmission	5	4 000
Simsens		
Lecteur	—	350
Cassette	—	50
Enregistreur Portable	5	50 000
ELECTRONIQUE		
Télécom	15	Coût de la mémoire x 1,5
TELEPHONE PORTABLE		
Bracelet	—	1 000
Avec moniteur escamotable	—	1 500
Combiné	1	500
Ecouteur auriculaire	—	1 000
Amplificateur	2	500
Secrétaire de Poche	0,5	3 000
ORDINATEURS INDIVIDUELS		
Poids	Coût	
Portable	10	Coût de la mémoire
Poche	1	Coût de la mémoire x 5
Poignet	—	Coût de la mémoire x 20
Imprimante	1	10
Mémoire Informatique (non Cybernétique)	—	20 x Mp
LECTEURS DE DONNÉES		
Capacité	Poids	Coût
Lecteur de données	2 000 Mp	2 Coût mémoire
Casque	1 000 Mp	1 Coût mémoire x 2
Viseur tête haute	200 Mp	1 Coût mémoire x 10

CYBERWARE

CEPHALOWARE		
	Taux de Cybernétisme	Coût
Communications		
Chipjack	0,2	1 000
Cyberphone	0,5	3 700
Datajack	0,2	1 000
Implant Radio	0,75	4 000
Implant Radio-Récepteur	0,4	2 000
Interface musique	0,2	1 000
Oreilles		
Amortisseur de Sons	0,1	3 500
Enregistreur Auriculaire	0,3	7 000
Implant Auditif BF	0,2	3 000
Implant Auditif HF	0,2	3 000
Modification	0,1	2 000
Modification Cosmétique	—	1 000
Remplacement Cybernétique	0,3	4 000

Yeux		
Ampli (Lumière faible)	0,2	3 000
Anti-Flash	0,1	2 000
Duplication Rétinienne (illégal)	0,1	50 000+
Enregistreur Oculaire d'Images Digitales	0,4	5 000
Modification cosmétique	—	1 000
Remplacement Cybernétique	0,2	5 000
Thermographe	0,2	3 000
ENDOCEPHALOWARE		
Bombe corticale	—	500 000
Cybermémoire	Mp+100	Mp x 100
Interface de Logiciels de connaissances	0,1	1 000
Afficheur rétinien	0,1	1 000
Isolant de Mémoire	0,2	1 000
Verrou de Déconnexion	0,3	5 000
Interface de Réflexogiciels	0,1	1 000
Réflexogiciels/Puces de Connaissances et Bibliothèques Informatisées		
Coût		
Connaissance	Mp x 150	
Compétence Active	Mp x 100	
Langage	Mp x 50	
SOMATOWARE		
Taux de Cybernétisme		Coût
Armure Dermale		
Niveau 1	0,5	6 000
Niveau 2	1	15 000
Niveau 3	1,5	45 000
Filtrages		
Air	Indice+10	15 000 x Indice
Sang	Indice+5	10 000 x Indice
Toxine Ingérée	Indice+5	10 000 x Indice
Compartiment Digital	0,1	3 000
Lames Digitales	0,1	4 500
Lames Rétractables	0,2	9 000
Ergots	0,1	7 000
Ergots Rétractables	0,3	11 500
Membres		
Remplacement simple	1	50 000
Cybermembre	1	100 000
Force accrue	—	+(Niv. x 150 000)
Interface d'Arme intégré	0,25	2 500
Equipement intégré	—	x 4 Coût Normal
Substitut Musculaire (Niveau Maximum 4)	Niveau	(Niv.) x 20 000
Connecteurs coniques	0,2	25 000
Interfaces de Réflexogiciels		
Niveau 1-3	0,1 x Niv.	TC x 10 000
Niveau 4-6	0,2 x Niv.	TC x 100 000
Niveau 7-9	0,3 x Niv.	TC x 1 000 000
Interface d'Arme	0,5	2 500
Interface de Contrôle de Véhicule		
Niveau 1	2	12 000
Niveau 2	3	60 000
Niveau 3	5	300 000
Réflexes Câblés		
Niveau 1	2	55 000
Niveau 2	3	165 000
Niveau 3	5	500 000

Tables - Cyberdecks et Programmes

Modèle	TYPES DE CYBERDECKS							
	Indice MPCP	Indice de Renfort	Mémoire Vive	Mémoire de Stockage	Vitesse Chargement	Vitesse E/S	Pts de Conception	Prix en ¥
Radio-shack PCD-100	2	0	10	50	5	néant	5	6 200
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	néant	11	13 200
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10	108	111 000
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20	138	150 000
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30	352	364 000
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1 000	50	40	490	514 000
Fairlight Excalibur	12	5	500	1 000	100	50	960	990 000
Electrodes parallèles	—	1 000						
Stockage indépendant	—	10 x Mp						
Accroissement de Réponse :								
— Niveau 1	—	25 000						
— Niveau 2	—	100 000						
— Niveau 3	—	250 000						
Moniteur Vidéo	—	500						
PROGRAMMES PERSONA			PROGRAMMES UTILITAIRES			Attaque, Bouclier, Médic, Miroir, Ralentisseur		
Taille	Coût		Attaque	Bouclier	Médic	Miroir	Ralentisseur	
Force-1	10	1 000	Indice 1	10	500			
Force-2	20	2 000	Indice 2	20	1 000			
Force-3	30	3 000	Indice 3	30	1 500			
Force-4	40	20 000	Indice 4	40	4 000			
Force-5	50	25 000	Indice 5	50	5 000			
Force-6	60	30 000	Indice 6	60	6 000			
Force-7	70	70 000	Indice 7	70	35 000			
Force-8	80	80 000	Indice 8	80	40 000			
Force-9	90	90 000	Indice 9	90	45 000			
Force-10	100	500 000	Indice 10	100	100 000			
Analyse, Invisibilité								
Evasion/Masque-1	5	500	Indice 1	8	400			
Evasion/Masque-2	10	1 000	Indice 2	16	800			
Evasion/Masque-3	15	1 500	Indice 3	24	1 200			
Evasion/Masque-4	20	10 000	Indice 4	32	3 200			
Evasion/Masque-5	25	12 500	Indice 5	40	4 000			
Evasion/Masque-6	30	15 000	Indice 6	48	4 800			
Evasion/Masque-7	35	35 000	Indice 7	56	28 000			
Evasion/Masque-8	40	40 000	Indice 8	64	32 000			
Evasion/Masque-9	45	45 000	Indice 9	72	36 000			
Evasion/Masque-10	50	250 000	Indice 10	80	80 000			
Evaluation, Leurre, Mystification								

BIOTECH

	Indice	Poids	Coût
Contrat DocWagon™ :			
— Forfait de Base	—	—	5 000 par an
— Forfait Or	—	—	25 000 par an
— Forfait Platine	—	—	50 000 par an
Médikit	3	3	200
Recharge Médikit	—	—	50
PANSEMENTS DERMOACTIFS			
Antidote	Maximum 8	—	50 x Indice
Stimulant	Maximum 6	—	25 x Indice
Tranquillisant	Maximum 10	—	20 x Indice
"Dernière chance"	Maximum 6	—	75 x Indice
Unité de Survie	2	30	10 000
Unité de Survie - Luxe	6	35	20 000

EQUIPEMENT MAGIQUE

	Coût
FOCUS SORCIERS	
Focus Sorcier Spécifique	Indice x 5 000
Focus Sorcier Catégoriel	Indice x 30 000
Focus Spirite	Indice x 30 000
FOCUS DE POUVOIR	
de Base	Indice x 100 000
Focalisateur de Sorts	50 000
ARMES	
Couteau	Indice x 180 000
Couteau avec Orichalque	Indice x 280 000
Epée	Indice x 210 000
Epée avec Orichalque	Indice x 315 000
RECHARGES MAGIQUES	
Poids	Coût
Matériaux d'Evocation	— Puissance de l'Esprit x 1 000
d'Élémental	
Fétiches	
Consommable :	
— Combat	20
— Détection	5
— Santé	50
— Illusion	10
— Manipulation	30
Fétiche réutilisable	0,1 10 x Coût Consommable
Matériaux pour Loge de Médecine	2 x Indice 500 x Indice
BIBLIOTHEQUE HERMETIQUE (toute compétence magique)	
Support Informatique	— Mp x 100
Support Papier	50 x Indice 2 000 x Indice
MATERIAUX DE SORCELLERIE RITUELLE	
Sorts de Détection	100 x Puissance
Sorts de Santé	500 x Puissance
Sorts d'Illusion	100 x Puissance
Sorts de Manipulation	1 000 x Puissance



Alexandre

VEHICULES

	TERRESTRES					Coût
	Maneuvrabilité	Résistance	Signature	Pilotage		
Vitesses	Blindage					
Voitures						
Chrysler-Nissan Jackrabbit	4	40/120	1	0	4	1
Eurocar Westwind 2000	3	70/210	2	0	2	3
Ford Americar	4	40/120	2	0	2	2
Mitsubishi Nightsky	4	45/120	5	1	4	4
Mitsubishi Runabout	4	25/75	1	0	5	1
Toyota Elite	4	60/160	4	0	3	4
Motos						
Dodge Scoot	4	22/66	1	0	5	0
Harley Scorpion	3	50/160	3	1	3	2
Yamaha Rapier	2	60/175	2	0	4	2
Hovercraft						
Chrysler-Nissan G12a	4	40/100	4	0	5	2
GMC Beachcraft Patroller	3	55/140	4	2	5	2

AQUATIQUES

Bateaux à Moteur						
Aztech Nightrunner	3	25/75	2	0	4	3
— avec moteur électrique	3	10/30	2	0	8	3
GMC Riverine	3	15/50	4	2	3	2
Samuvani Chriscraft Otter	4	15/45	2	0	3	2
Bateaux à Volles						
Sendanko Marlin	2	20/30	2	0	5	0

AERIENS

Avions						
Cessna C750	5	340/680	3	0	2	2
EFA Variants	4	950/1900	4	2	4	3
Lear Platinum	5	800/1600	5	1	3	4
Hélicoptères						
Arès Dragon	5	160/240	6	4	3	3
Federated Boeing Commuter	5	140/420	3	0	3	3
Hugues Airstar	4	190/260	4	2	3	4
Hugues WK-2 Stallion	5	170/250	5	1	4	3
Northrup PRC-42 Wasp	4	65/100	1	0	5	0
— Yellowjacket	4	65/100	1	0	5	0
Appareils à Poussée Vectorielle						
Federated Boeing Eagle	3	900/1800	5	4	5	3

APPAREILS MILITAIRES ET DE FABRICATION RESTREINTE

Panzers						
GMC Banshee	3	650/1000	6	6	5	2
Véhicules de Sécurité						
Arès City Master	4	40/120	4	4	5	3
Chrysler-Nissan Patrol-1	4	60/180	3	2	4	3
Télécommandés						
Module de Surveillance	4	70	2	0	3	2
Module de Surveillance Prolongée	3	35/100	2	0	3	2
Module Chasseur	*	(-10%)	4	0	3	2
Patrouilleur de Surface	3	35/70	3	2	3	2

* Voir la Description du Véhicule

	Munition	Armement de Véhicule		
		Dommage	Coût	
Autocanon	10(Chargeur)	6F2	12 000	
Lance-missiles	6(Unité)	Par Missile	15 000	
Canon à Eau	20	4M3	20 000	
Adaptateur d'Interface de Contrôle				+50% du véhicule
Système de Commande à Distance	Niveau	Poids	Coût	
	Nb de connexions	2 x Niveau	5 000 x Niveau	

14.0 APRES LA COURSE

«Ce n'est pas parce que votre course est terminée qu'il faut tout oublier. Quelqu'un, quelque part, est justement en train de commencer la sienne. Et qui vous dit que sa cible, ce n'est pas vous ?»

— Kirk Hoff, Mage Urbain.

Vous venez juste de terminer une opération. Peut-être avez-vous reçu une bonne claque, ou peut-être que tout s'est passé au mieux, mais, quoi qu'il en soit, il vous reste encore un certain nombre de choses à faire.

14.1 GUERISON

Il est beaucoup plus facile de recevoir une blessure que de s'en débarrasser. Le personnage blessé va devoir supporter l'alimentation, peut-être un jour ou deux seulement, peut-être des semaines entières. Tout dépend de la gravité de ses dommages.

A l'exception de celles qui sont de gravité Fatale, toutes les Blessures peuvent guérir sans soins médicaux. Lorsque l'aventure est terminée, chaque personnage Blessé effectue un Test de Constitution avec un SR qui dépend de son degré général de blessure (voir la Table ci-dessous). Les armures dermales ou implantées ne servent plus à rien, ici.

TABLE DE GUERISON NATURELLE

Degré de Blessure	Seuil de Réussite
Légère	4
Modérée	6
Grave	8

Si le personnage obtient au moins un Succès, il guérira sans avoir besoin de soins médicaux. S'il n'obtient aucun Succès, le processus de guérison ne se déclenchera pas sans l'aide d'un médecin. Les Blessures Fatales nécessitent toujours un traitement médical.

14.1.1 AMELIORATION

La guérison, dans Shadowrun, se produit par étapes. Si vous souffrez d'une Blessure Grave, vous n'endurerez plus qu'un état de Blessé Modéré lorsque la première étape de la guérison sera achevée. La disparition de cette Blessure Modérée va également occuper une phase de la guérison; à la fin de cette phase, vous serez en état de Blessé Léger.

Lorsque vous guérissez d'un degré de blessure, votre Moniteur de Condition se replace au point le plus bas de la Catégorie que vous atteignez. Ainsi, par exemple, un personnage qui souffre d'une Blessure Grave se retrouve avec seulement trois blocs remplis lorsque sa première phase de guérison est terminée. C'est en effet le seuil minimum de la Catégorie Modérée de Blessure et peu importe le nombre de blocs occupés qu'il avait au départ.



14.1.2 UTILISATION DE LA TABLE DE DUREE DES GUERISONS

La colonne "Durée Mini" vous indique la durée la plus courte qu'il est possible d'obtenir pour une guérison qui se ferait dans les meilleures conditions possibles (meilleur médecin et meilleur équipement). Quel que soit le nombre de Succès qu'obtient le Docteur, il ne pourra jamais raccourcir cette durée minimum.

Le "SR" est le Seuil de Réussite que votre médecin doit atteindre pour enregistrer un Succès destiné à accélérer votre guérison. Ce Seuil de Réussite peut être modifié selon les conditions dans lesquelles il prodigue son traitement.

Le "Style de Vie mini." représente le fait que plus vous prenez soin de vous-même, plus vous guérissez vite. Quel est donc votre Style de Vie ? S'il est inférieur à ce qui est précisé dans la Table en regard de votre état de blessure, vos conditions de guérison sont mauvaises et le travail de votre médecin est plus délicat. Si vous êtes un Squatter ou si vous vivez dans la Rue, les conditions sont Atroces (voir Styles de Vie pour plus de détails).

TABLE DE DUREE DES GUERISONS

Catégorie de Blessure	Base de temps	Durée mini.	SR	Style de Vie min.
Fatale	30 jours	3 jours	10	Hospitalisation
Grave	20 jours	2 jours	8	Luxe
Modérée	10 jours	1 jour	6	Moyen
Légère	24 heures	1 heure	4	Moyen

MODIFICATEURS AU SR DU MEDECIN

Situation	Modificateur
Soins Intensifs (disponibles seulement dans les hôpitaux)	-2
Conditions (une seule applicable):	
Hors hôpital ou clinique	+2
Mauvaises conditions	+3
Conditions Atroces	+4
Le patient est un Mage	+2
L'allergie du patient au soleil est :	
Simple Gêne	+1
Légère	+2
Modérée	+3
Grave	+4
Attribut Constitution du Patient :	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3



Grinder entra en chancelant dans le cabinet du docteur. Le médecin pouvait voir que le Troll souffrait; les plaies sanglantes de son abdomen ne laissaient aucun doute.

Grinder est Gravement Blessé. Sa Constitution est de 8, le Médecin a l'Indice 7 en Médecine. Grinder entre en Clinique et paye le supplément demandé pour les Soins Intensifs. Le Docteur lance 7 dés. Son SR de base est 8 (Blessure Grave) -2 pour les Soins Intensifs et -2 encore grâce à la puissante Constitution de Troll de Grinder. Le SR final est donc 4 et le Docteur obtient 3 Succès. La Base de temps pour les Blessures Graves étant de 20 jours, le docteur peut ramener Grinder en état de Blessé Modéré en 20+3 soit environ 7 jours.

Mais les méchants ont eut vent des actions de Grinder et, à la fin de la semaine, il est obligé de quitter la clinique pour se cacher dans un collecteur pluvial abandonné. Complètement fauché, Grinder ne peut se permettre de dépenser les nuyens nécessaires pour le chauffage, la nourriture et la boisson. Les conditions sont Atroces mais le médecin continue à lui rendre visite tous les jours.

Le Docteur lance à nouveau 7 dés. Cette fois son Seuil de Réussite est 6 (Blessure Modérée) +4 (Conditions Atroces) -2 (pour la Constitution de Grinder). Cela donne un SR total de 8. Le docteur n'obtient qu'un seul Succès; cette étape de la guérison de Grinder va donc lui demander les dix jours qui constituent la Base de Temps dans son état de Blessé Modéré.

Au bout de cette dizaine de jours, il se trouve en état de Blessé Léger et décide de retourner dans les rues. Il lui faut encore attendre 24 heures pour se sentir vraiment guéri.

14.2 CHIRURGIE ELECTIVE

La chirurgie produit sa part de dommages. La technologie médicale est suffisamment évoluée pour ne pas vous laisser mourir sur la table d'opération mais il n'est pas question que vous courriez comme un lapin juste après avoir reçu une implantation d'armure dermale. Dans toute intervention chirurgicale, il faut ouvrir et recoudre et ce processus nécessite un temps de récupération.

La Chirurgie Plastique Mineure vous laisse dans l'état d'un Blessé Léger. Par mineures, on entend toutes les opérations qui n'amputent pas votre Essence et qui se résument à des modifications plastiques minimales à l'exclusion des yeux, des muscles et du système nerveux. La rectification du nez, l'otoplastie en sont des exemples.

La Chirurgie Envahissante Mineure vous laisse dans un état de Blessure Modérée. Ce type d'opération regroupe toutes celles qui coûtent au patient jusqu'à 0,4 point d'Essence ainsi que les interventions plastiques concernant l'ensemble du corps ou les yeux, les muscles, le système nerveux. L'adjonction d'une crête rétractile (avec connexions nerveuses, donc) ou une greffe totale de la peau sont deux opérations qui appartiennent à cette catégorie.

Vous serez dans un état de Blessure Grave à la suite d'une intervention de Chirurgie Envahissante Majeure. Il s'agit là de toutes les opérations qui coûtent entre 0,41 et 0,99 point d'Essence. Les transplantations

oculaires et les remplacements de membres organiques en font également partie. Les nouveaux yeux sont aveugles tant que les séquelles de la chirurgie ne sont pas totalement éliminées.

La Chirurgie Envahissante Massive aura pour effet de vous laisser dans un état équivalent à celui que produit une Blessure Fatale. Un état stable toutefois, vous n'encourez pas le risque d'en mourir. Cette chirurgie massive regroupe toutes les interventions qui amputent l'Essence d'un point ou plus; les transplantations d'organes sont également incluses dans cette catégorie. Les Magiciens sont soumis à un Test de Perte de Magie après la guérison d'une telle intervention (voir Magiciens et Dommages).

Calculez la perte d'Essence pour tout le Cyberware que vous vous faites planter en une seule fois. De toutes manières, vous ne pourrez pas en ajouter d'autres tant que les séquelles de l'intervention chirurgicale ne seront pas éliminées.

Le coût des interventions chirurgicales ne tient pas compte des dépenses occasionnées par la convalescence.

14.3 PREMIERS SOINS

Tout cet appareil médical est très adapté ... lorsque vous êtes à l'hôpital. Mais que se passe-t-il lorsque vous vous retrouvez face contre terre, perdant votre sang dans quelque endroit malsain ?

Dans Shadowrun, la Compétence Biotech couvre les Premiers Soins. Elle est en mesure de réduire des Blessures non Fatales, ou de stabiliser l'état d'un Blessé Fatal jusqu'à ce que ses compagnons puissent l'amener à un docteur.

Les Premiers Soins sollicitent la formidable réaction de survie du corps pendant l'heure qui suit une blessure. Ce n'est que pendant cette heure propice que les Premiers Soins doivent être prodigues.

Le personnage qui prodigue les Premiers Soins effectue un Test de sa Compétence en Biotech avec un Seuil de Réussite dicté par la Catégorie de Blessure de son patient et modifié par les conditions d'intervention.

SEUILS DE REUSSITE DES PREMIERS SOINS

Catégorie de Blessure	SR	Temps d'intervention
Légère	4	10 mn
Modérée	6	20 mn
Grave	8	30 mn
Fatale	10	Spécial

Modificateurs au SR

Situation	
Le patient est Magicien	+2
Le patient souffre d'une Allergie Grave ou Modérée au soleil	+1
Conditions Mauvaises	+1
Conditions Atroces	+3
Constitution du patient :	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3

Si la Blessure n'est pas Fatale, la réussite des Premiers Soins réduira le degré de Blessure à la Catégorie immédiatement inférieure. Divisez le temps de

base par le nombre de Succès obtenus pour connaître la durée de l'intervention. Si le praticien n'obtient aucun Succès, la Blessure ne peut pas être réduite par les Premiers Soins. S'il commet la maladresse de n'obtenir que des "1" lors de son Test de Compétence, l'état du patient s'aggrave ... remplissez deux cases du Moniteur de Condition.

Pour être efficace, le praticien doit s'occuper de son patient sans interruption pendant toute la durée requise. S'il veut traiter plusieurs patients à la fois, il lui faudra diviser entre eux le nombre de dés dont il dispose. S'il est interrompu, les soins ne sont pas effectifs mais il pourra les reprendre si la durée propice ne s'est pas écoulée.

«Bouge pas, Tête-à-pucel!» glapit Iris. Elle plaqua une autre sonde du Médikit sur le torse de Grinder. «EH ! espèce de ... ARRGGG!» éructa le Troll. «Retournes donc dans ta forêt brouter tes pissemilts ! AIE ! fais gaffe où tu mets tes saloperies d'aiguilles !» Grinder, Iris et compagnie sont en opération. Le Troll a une Blessure Modérée et Iris essaye de réparer cela. Elle a l'Indice 6 en Biotech et lance donc 6 dés. Son SR de Base est 6 (Blessure Modérée) mais les conditions ne sont pas bonnes (+1, donc), Grinder a une Constitution de 8 ce qui amène un modificateur de -2. Iris a donc un Seuil de Réussite final de 5. Elle obtient 4 Succès. Il faudrait, normalement, 20 minutes pour traiter une Blessure Modérée mais son efficacité (4 Succès) va réduire ce temps à 20+4 soit 5 minutes.

«Allons mon petit Grinder, je sais que ça fait mal. Encore quelques petites minu ... Merde !» Les soldats du Yakuza avaient déniché les shadowrunners. Neddy et Devine distribuaient quelques amuse-gueules à l'entrée, mais les convives semblaient un peu trop affamés. «Nom de ... juste quand ça allait dev'nir intéressant ...» grogna Grinder. Il se leva d'un bond, empoignant son flingue et arrachant aiguilles et électrodes. Grinder est toujours Blessé Modérément car le traitement a été interrompu. Après le combat, ses blessures pourront de nouveau être soignées mais il faudra reprendre le processus depuis le début. A moins, bien sûr, qu'il ne soit de nouveau blessé auquel cas Iris devra le soigner pour sa nouvelle Catégorie de Blessure.

14.3.1 PREMIERS SOINS SUR BLESSURES FATALES

Dans le cas d'une Blessure Fatale, les premiers Soins donnent une chance de survivre au patient. Si le praticien obtient au moins un Succès, le patient peut effectuer un Test de Constitution pour lutter contre la mort immédiate (ce Test est décrit page 67). Si le Test réussit, son état est stabilisé; il est dans le coma mais peut être gardé en vie jusqu'à ce qu'on le transporte dans un hôpital ou autre centre de soins.

14.3.2 BLESSURES FATALES ET DOMMAGES ORGANIQUES

Les Blessures Fatales peuvent vous tuer, certes, mais elles peuvent aussi prendre un malin plaisir à vous laisser en vie ... Chaque fois qu'un personnage endure une Blessure Fatale, il peut subir des dommages permanents appliqués à un organe vital ou un membre. S'il ne

survit pas à sa Blessure, ce jet est sans objet mais, dans le cas contraire, un Test de Constitution est requis (l'armure dermale ne joue pas) avec un SR 5.

En l'absence de Succès, un organe vital a été détruit. Le personnage doit être maintenu en traitement continu par une personne compétente en Biotech et ce, même si l'état est stabilisé. Le processus de guérison ne débutera que lorsque l'organe aura été remplacé. Il est évident que cela entraîne des frais supplémentaires et plus de temps. La base de temps de guérison est doublée pour l'ensemble du processus de récupération et cela ne tient pas compte du délai qui s'écoule jusqu'au moment du remplacement.

Si le blessé n'obtient qu'un seul Succès, on considère que la partie atteinte (membre ou organe) a été endommagée au-delà de ses capacités de restauration. Il faut là encore procéder au remplacement qu'il soit organique ou cyborg. Cela sous entend que le prix des soins sera augmenté et il est possible, également, qu'il faille attendre le remplacement effectif avant que le processus de guérison ne puisse commencer. La Base de temps de guérison est prolongée de 50 %.

Si le blessé obtient au moins deux Succès, aucun membre ni organe n'a été endommagé.

TABLE DES COÛTS DES SOINS MEDICAUX

Degré de Blessure	Coût
Premiers soins	
Fatale	400
Grave	200
Modérée	100
Légère	50
Interventions d'un Médecin	
Fatale	400/jour
Grave	200/jour
Modérée	100/jour
Légère	50/jour
Hospitalisation	
(honoraires du médecin inclus)	500/jour
Soins Intensifs	1 000/jour
(seulement en cas d'hospitalisation)	
Chirurgie (honoraires du Chirurgien inclus)	
Plastique mineure	1 000
Envahissante mineure	5 000
Envahissante majeure	25 000
Envahissante massive	250 000

Parties du corps (Base de temps de Culture)

Œil (6 semaines)	10 000
Membre (10 semaines)	30 000
Organe (6 semaines)	20 000

Culture Accélérée (Indice maxi: 10) coût x Indice

Diviser la Base de Temps de la Culture par l'Indice

Réduire la Compatibilité de la valeur de l'Indice



Les transplants ont différents degrés de compatibilité avec le réceptacle. Au bout d'un certain temps, ou lorsque le patient est soumis à d'intenses tensions (des dommages Fataux ultérieurs, par exemple), il est possible que le transplant s'avère défaillant. Il faut alors procéder à un nouveau remplacement. Il appartient au Maître de Jeu de décider de la possibilité de telles défaillances. Peut-être se montrera-t-il clément dans ce domaine si vous semblez avoir déjà suffisamment d'ennuis.

TABLE DES REMPLACEMENTS ORGANIQUES

Type	Compatibilité	Disponibilité	Prix
Clonage	100%	Culture	Base
Type O	90%	50%	Base
Autres	3D6 x 5%	Toujours	Base x 0,5

Risques de Défaillances des Transplants

Compatibilité	Risques
100 %	Néant
90-99 %	1 sur 6
70-89 %	2 sur 6
40-69 %	3 sur 6
01-39 %	4 sur 6

14.4 REMPLACEMENTS ORGANIQUES

Lorsque vous perdez une partie du corps et souhaitez un remplacement organique, il est possible qu'il ne soit pas disponible en "prêt-à-transplanter". Si vous souhaitez que le remplacement soit parfaitement compatible au niveau de l'ADN, il vous faudra attendre qu'il ait été cultivé. Bien entendu, la Garantie "Platine" du contrat DocWagon™ comprend la fourniture immédiate — à partir du troisième mois du contrat — de transplants venant de donneurs.

14.5 MAGICIENS ET DOMMAGES

Les soins prodigés à des Magiciens sont plus délicats à entreprendre que sur n'importe quel autre individu. Cette situation est due au fait que les praticiens ne peuvent pas employer leurs instruments les plus performants sur des magiciens sans risquer de leur faire perdre leurs capacités magiques. Les docteurs subissent une pénalité de +2 au Seuil de Réussite lorsqu'ils traitent un magicien; ils peuvent négliger ce malus mais, dans ce cas, le magicien est soumis à un jet de Perte de Magie.

Chaque fois qu'un Magicien subit une Blessure Fatale OU lorsqu'il est traité sans respect du modificateur de +2, il risque de perdre 1 point de son Indice de Magie. Lancez 2D6; si le résultat est inférieur ou égal à l'Indice de Magie du patient, son Attribut Magie est amputé d'un point et ce, de façon permanente.

Si le Magicien souffre d'une Blessure Fatale ET qu'il est traité sans application du modificateur, il est soumis à deux Jets de Perte de Magie consécutifs.

Si un Magicien a besoin de bénéficier d'une remplacement d'organe ou de membre, il importe que le transplant soit produit par Clonage de ses propres cellules. Tout autre schéma d'ADN, même si c'est celui d'un autre Magicien, réduira automatiquement ses capacités et donc son Indice de Magie de 1 point. Mais cette réduction peut n'être que temporaire. Un transplant organique (non cybernétique) peut encore être remplacé ultérieurement par un membre ou un organe obtenu par clonage des cellules du Magicien. Le patient récupérera alors son point d'Indice perdu. L'opération n'est pourtant pas exempte de risques car une transplantation de ce type entraîne des dommages chirurgicaux de type Fatal et donne donc lieu à un Jet de Perte de Magie (sous l'Indice restauré).

Souffle-de-Faucon, le Shaman, a l'Indice 6 en Magie. Il endure une Blessure Fatale et survit. Il effectue un Jet de Perte de Magie et obtient 7 au résultat de ses 2D6. Son Indice de Magie reste donc à 6. Mais hélas, son médecin le soigne en employant ses instruments de haute technologie; autrement dit sans respecter le modificateur de +2 au SR. Souffle-de-Faucon est donc soumis à un second jet. Cette fois il obtient 4; son Indice de Magie est donc réduit à 5.



14.6 REDUCTION DE LA FATIGUE MENTALE

Votre Moniteur de Condition Mentale se remplit sous l'effet de la Fatigue, de la Tension, des dommages non blessants, des Drains, etc. Ces dommages mentaux guérissent plus vite que les dommages physiques mais il n'existe pas vraiment de traitement pour les éliminer. Seul le repos vous permet de faire disparaître la fatigue.

La Fatigue se réduit par étapes, selon un processus comparable à celui qui concerne les dommages physiques.

La Fatigue Fatale est synonyme d'effondrement. La victime n'est pourtant qu'inconsciente et non mourante. Pourtant, tous les dommages mentaux que pourrait subir un personnage Inconscient se traduiraient par des dommages physiques. Les Magiciens ne risquent pas de Perte de Magie quand ils souffrent d'une fatigue mentale au stade Fatal.

Pour se débarrasser de la Fatigue, un personnage doit se reposer. Son temps de récupération pour une catégorie de Fatigue est déterminé par un Test de sa Constitution ou de sa Volonté (le meilleur Indice des deux) avec un SR indiqué dans la Table ci-dessous, le personnage Fatigué devant se reposer pendant une période égale à la base de Temps divisée par le nombre de ses Succès. En cas d'échec, il lui faudra une période de repos égale à la base de temps. Si sa période de repos est interrompue, tout le processus de récupération avorte. Un personnage Inconscient, porté par ses compagnons, se repose dans des conditions médiocres et ses SR sont augmentés de +2.

RECUPERATION DES DOMMAGES MENTAUX

Degré de Fatigue	Base de Temps	SR
Fatale	60 mn	6
Grave	40 mn	5
Modérée	20 mn	4
Légère	10 mn	3

Neddy pâlit et s'effondra. Il y était allé très fort avec les sorts pendant cette bagarre et toute cette magie avait fini par le mettre à plat. Je descendais le dernier Yakuza et m'approchais de Neddy pour vérifier son pouls. Je m'assis et pointais mon arme sur la porte. Une seule chose à faire : attendre ...

Neddy a une Volonté de 5 et vient de subir une Fatigue Fatale due au Drain. Son SR est de 6; il lance 5 dés et obtient 2 Succès. Il lui faudra 60+2 soit 30 minutes pour reprendre conscience. Il sera alors Gravement Fatigué. S'il décide alors de poursuivre sa séance de repos, il pourra lancer 5 dés avec un SR de 5 et, de ce résultat, dépendra la durée de la période de repos qui pourra l'amener à n'être plus que Modérément Fatigué. Le processus ainsi amorcé pourra se poursuivre étape par étape jusqu'à ce qu'il ait complètement récupéré ou que son repos soit interrompu pour quelque raison que ce soit.

14.7 MALADIES ET TOXINES

Les toxines (drogues et poisons) ainsi que les maladies peuvent causer des dommages dont on guérit normalement. Nombre d'entre elles ont aussi des effets secondaires qui affectent votre personnage tant que l'agent毒ique est actif. Certains effets ne se manifestent qu'à certains stades de développement.

Dès qu'une personne contracte une Toxine, cette personne doit effectuer un Test de Réussite Résistible de Constitution contre la Virulence de la toxine; une antitoxine ajoute un nombre de dés égal à son Indice aux dés de l'Indice de Constitution. Il faut relancer les dés à chaque nouvelle exposition (qui est la vitesse). Au contact d'une Maladie, le processus est le même que pour la toxine. Aucune guérison n'est possible tant que les dommages subis ne sont pas Légers auquel cas la maladie n'agit plus.

Pour combattre les toxines et maladies, on emploie des Antidotes. Ils ne sont effectifs que durant les stades de développement et non pas lorsque les dommages ont déjà été subis. Si aucun dommage n'a encore été infligé, les antidotes ajoutent au Test de Constitution de la victime un nombre de dés égal à leur Indice. Si le patient a subi des dommages Fataux à cause d'un agent toxique, l'administration de l'Antidote a une action similaire à celle des soins médicaux administrés à un Blessé Fatal; elle autorise le Jet de Survie.

Il existe aussi de nombreux vaccins qui peuvent être administrés à titre préventif. Il procurent une immunité contre les toxines et le bénéficiaire n'a même plus besoin d'effectuer de Test de Résistance contre les effets des toxines pour lesquelles il est vacciné.

Les maladies et les toxines sont mesurées en fonction des dommages qu'elles infligent et de la vitesse avec laquelle elles prennent effet. Chaque maladie/toxine a un Niveau de Virulence qui est la première valeur du code de dommage; exemple: 3F2.

La Vitesse indique au bout de combien de temps, après l'exposition, la victime se doit d'effectuer son Test de Résistance. Pour les drogues, c'est généralement immédiat mais, pour les maladies, cela peut prendre des heures ou même des jours. Certains soins médicaux ou technologiques doivent être administrés pendant cette période d'incubation pour avoir des effets.

La description des agressions comporte les éventuels effets secondaires ou symptômes ainsi que des notes concernant les modes de transmission ou d'administration et les traitements spéciaux qui peuvent s'avérer nécessaires.

14.7.1 TOXINES

Neuro-Etourdissant VIII

Dommages: 6G2-Etour

Vitesse: 1 Tour

Description: Il se présente sous forme d'un gaz dans un conteneur organique. Le N-E VIII prend effet s'il est inhalé ou mis en contact avec la peau. A la fin du tour pendant lequel le personnage est exposé, il endure des dommages Etourdissants. Même s'il parvient à y résister, il souffre d'une désorientation qui dure une heure environ et impose un modificateur de +2 à tous ses SR.

Narcoject

Dommages: 4F3-Etour

Vitesse: Instantané

Description: Injecté. Il peut être utilisé dans les fléchettes car une injection infime suffit. Il n'y a aucun effet secondaire. Le Narcoject vous rend inconscient ou n'a aucun effet.

Fugu-5

Dommages: 3F2

Vitesse: Instantané

Description: Injecté ou Ingéré. Il s'agit d'une version synthétique de l'une des neurotoxines les plus mortelles de la nature. Aucun effet secondaire si l'on résiste à ses dommages.

14.7.2 MALADIES

VISTA-3

Dommages: 4F3

Vitesse: 12 heures

Description: Virus aérosol transmis par proximité ou lorsque l'on se trouve confiné avec une personne infectée. Après la période d'incubation, la victime est prise de fièvres, de frissons et de vomissements jusqu'à ce que les dommages soient réduits à Légers.

14.8 LA NEGOCIATION DU BUTIN

Imaginons que vous ayez une puce pleine de bonnes informations fraîchement tirées de la base de données de la Corpo, que vous ayez mis la main sur la limousine d'un cadre et que l'artillerie de la moitié de ses gardes du corps soit dans le coffre. Comment allez-vous vous débarrasser de tout cela?

Si l'équipe a pris à l'avance des arrangements pour disposer du butin, cette section ne la concerne pas. Si ce n'est pas le cas, il est temps de trouver un receleur pour tout cela. Il peut s'agir de l'un de vos Contacts attitrés dans la rue: l'Intermédiaire ou le Marchand de Talismans; tout dépend de ce que vous avez à vendre.

14.8.1 LA DECOUVERTE DU RECELEUR

Cette recherche se résout par un Test Irrésistible d'Etiquette (La Rue). Le SR de base est 4 et on lui applique les modificateurs appropriés de la Table suivante:

Circonstances	Modificateur
Utilisation d'un Contact habituel	-1
Équipement standard à vendre	-1
Butin important ou de haute technologie	+1
Butin d'importance critique	+3
Vendeur recherché par la police	+1
Vendeur recherché par une Corporation ou une organisation criminelle	+2
Butin magique (focus, formules de sorts, etc.)	+2

14.8.2 LE BUTIN

La plupart des receleurs achèteront d'abord le butin qui semble le plus facile à écouter avant de s'intéresser aux objets les plus fantaisistes. L'ordre de préférence qui suit est assez typique chez les foyers:

Equipement Standard: Cela comprend les armes, les vêtements, les armures, les véhicules, la joaillerie, les crédits certifiés, etc.

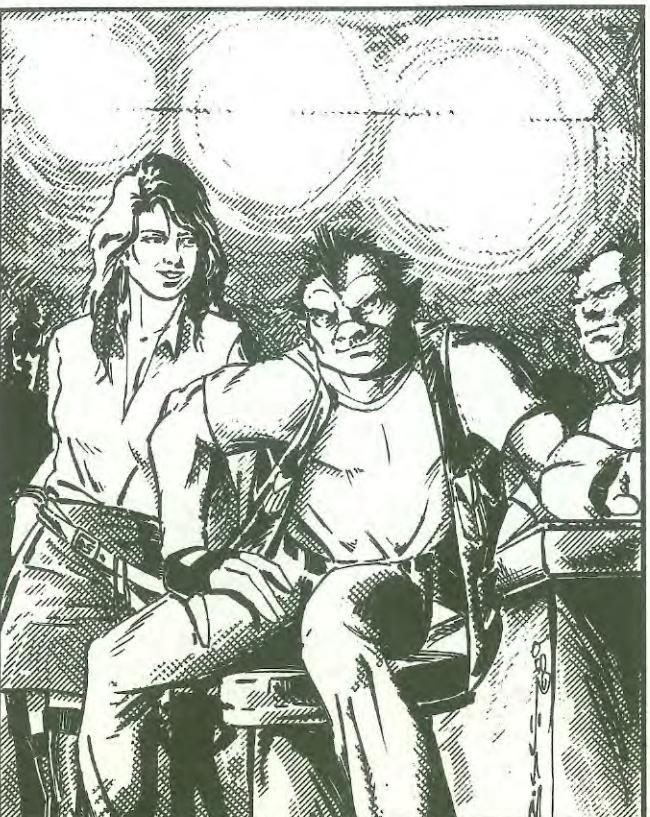
Butin High-tech: Cela comprend les informations et équipements ordinaires, fichiers de recherches et autres.
Butin d'Importance Critique: Cela comprend les objets uniques, des fichiers spécifiques, des prototypes, des secrets de fabrication, des objets magiques ainsi que, d'une manière générale, tout ce qui pourrait appartenir à quelqu'un de très important ou qui serait irremplaçable.

Les membres de l'équipe peuvent combiner leurs dés pour effectuer le Test de Découverte du Receleur mais, dans ce cas, tous ceux qui auront participé à cette recherche devront être présents lors de la rencontre avec le receleur. Si un seul d'entre eux manque à l'appel, le Receleur sera nerveux ou ne viendra pas.

Les Succès obtenus lors du Test peuvent être employés de deux manières:

Accélérer les transactions: La base de temps nécessaire pour localiser et contacter un receleur est de 10 jours. Les Succès obtenus au Test peuvent être utilisés pour diviser cette période de temps avec un minimum de une journée. Chaque jour passé à localiser un Receleur accroît les risques de voir l'ex-propriétaire de la marchandise apprendre que vous êtes en train d'essayer de l'écouler. Le Maître de Jeu lance un nombre de dés égal au nombre de jours que dure votre recherche. Son Seuil de Réussite est 6 et le moindre Succès indique que les adversaires sont sur vos traces. Si le MJ estime que ces derniers vont s'attaquer à l'équipe, il peut mettre en scène une embuscade au moment de la rencontre avec le receleur.

Augmenter le financement du receleur: Les receleurs n'ont pas des moyens illimités. Ce ne sont finalement que des hommes d'affaires malhonnêtes qui tentent de gagner leur vie malhonnêtement. Chaque Succès que l'équipe alloue augmente les disponibilités du receleur. Le MJ lance secrètement deux dés et multiplie le résultat par 100 000 ¥ pour obtenir la base des disponibilités du receleur. Il multiplie ensuite le montant obtenu par le nombre de Succès que les joueurs allouent à cette amélioration financière. C'est la somme dont le receleur dispose au moment de la rencontre.



14.8.3 LA RENCONTRE

La rencontre peut avoir lieu n'importe où. Au moment où elle se déroule, effectuez un Test d'Opposition portant sur la Compétence Négociation entre l'un des personnages et le Receleur. Le SR de chacun est l'Indice de Volonté de l'autre; naturellement, ils sont l'un et l'autre méfiant (+2). Il appartient au MJ de définir les Indices du Receleur.

Quel que soit le butin, sa valeur de base s'établit à 30 % de son prix normal. Les tarifs qui figurent dans le chapitre Equipement peuvent servir de référence pour le matériel courant, les autres prix sont laissés à la discrétion du MJ.

Quel que soit le camp qui remporte le Test, le prix d'échange est altéré de 5 % par Succès Excédentaire obtenu par le vainqueur. Toutefois, si c'est le Receleur qui gagne, la valeur finale ne devra pas descendre en-dessous de 10% du prix normal, pas plus qu'elle ne pourra être supérieure à 50% du prix normal en cas de victoire du personnage.

Le Receleur se fera très certainement accompagner par quelques assistants musclés de façon à parer à toute tentative de la part des vendeurs. Si le propriétaire original du butin doit intervenir, cela peut fort bien se produire pendant la rencontre.

14.9 STYLES DE VIE

Il est évident que votre personnage ne passe pas la totalité de sa vie dans un bar. Son mode d'existence, entre deux opérations est représenté par son *Style de Vie*. Cette information va permettre de mettre en scène des événements qui peuvent survenir entre les aventures et, plus important encore, c'est un élément qui intervient de façon cruciale au niveau de sa guérison, comme nous l'avons vu précédemment dans ce chapitre.

Le Style de Vie mesure la qualité de la vie quotidienne de votre personnage et donne une estimation de ses dépenses courantes en matière de vêtements, habitation, nourriture, loisirs, etc. Il faut noter que cela ne couvre absolument pas ses dépenses "techniques": armement, équipement magique, services de professionnels, etc.

En accord avec le Maître de Jeu, les joueurs peuvent détailler le Style de Vie de leurs personnages autant qu'ils le souhaitent.

Un personnage au Style de Vie Moyen ou supérieur peut entretenir des invités pour l'équivalent du dixième de ses dépenses courantes par invité. Un hôte peut aussi entretenir un invité à un Style de Vie inférieur au sien pour 10% des dépenses de son invité.

GRAND LUXE

Ce Style de Vie comprend ce qu'il y a de mieux: logement spacieux, sortie dans les endroits à la mode, mobilier et accessoires de haute technologie, les meilleures repas, les boissons les plus rares, etc. Il s'accompagne d'un personnel de maison, de domestiques ou de gadgets qui effectuent toutes les tâches quotidiennes. L'heureux bénéficiaire circule dans des voitures puissantes, peut-être même le tout dernier modèle de sport ou la luxueuse limousine avec chauffeur. Que ce soit dans une grande villa, un appartement de très haut standing ou une suite dans un grand hôtel, c'est le Style de Vie des grands gagnants parmi les hommes d'affaires, les directeurs, les hauts fonctionnaires, des Yakuza de top niveau et aussi celui des shadowrunners qui ont décroché le gros lot.

Dépenses courantes: 100 000 ¥ par mois et plus, plus, plus ...

LUXE

Un style de Vie Luxueux se traduit par un grand appartement, une nourriture de qualité et tout l'équipement technique qui rend la vie facile. Vous n'avez certes pas tous les avantages qu'ont les grands de ce monde mais vous avez aussi beaucoup moins de canons braqués sur le dos. Votre appartement est un endroit sûr ou sûrement protégé par quelques pots-de-vin bien placés dans la police ou dans les gangs du secteur. L'entretien de votre demeure est assuré par du personnel extérieur ou des gadgets technologiques qui vous déchargez des principales corvées. Vous vous déplacez en voiture de tourisme. En résumé, c'est la vie que mènent les nantis des deux côtés de la loi, celle des cadres moyens, des Yakuza assez importants et autres ...

Dépenses courantes: 10 000 ¥ par mois

MOYEN

Le Style de Vie Moyen n'est pas ce que l'on imagine de mieux, mais c'est très loin du pire. Il offre un appartement agréable avec de nombreux éléments de confort. Votre alimentation se compose autant de *nutri-soja* que de produits naturels mais, du moins, votre *auto-cuisieur* dispose d'une gamme complète de saveurs disponibles. Vous disposez d'une voiture personnelle ou d'un abonnement de première classe dans les transports en commun. C'est le Style de Vie que mènent généralement les salariés de niveau correct et les criminels.

Dépenses courantes: 5 000 ¥ par mois

BAS

Ce Style de Vie vous permet d'avoir un appartement et personne ne devrait vous y embêter si vous verrouillez la porte. Votre alimentation est régulière, même si le *nutri-soja* n'est pas toujours d'un goût excellent. Vous avez même de l'électricité et de l'eau quand votre secteur est en rationnement. Vous voyagez par les transports en commun. Les ouvriers, les petits criminels, ceux qui se trouvent au creux de l'ornière, qui débutent ou qui subissent une période de malchance se trouvent souvent dans cette situation.

Dépenses courantes: 1 000 ¥ par mois

SQUATTER

La vie n'est pas reluisante, pas plus que vous la plupart du temps. Votre alimentation est basée sur des nutri-soja de deuxième choix, avec des saveurs ajoutées au compte-gouttes. Vous vivez dans des immeubles de récupération, convertis en baraquements, divisés en cabines minuscules. Peut-être même vous contentez-vous de louer un *cercueil* dortoir pour les nuits. La seule chose qui soit pire que de squatter, c'est de vivre dans la rue.

Dépenses courantes: 100 ¥ par mois

LA RUE

Vous vivez dans les rues, dans les égouts, les conduits d'aération, les immeubles condamnés ou dans n'importe quel coin où vous pouvez vous abriter pour la nuit. La nourriture est là où vous la trouvez. La douche n'est plus qu'un souvenir du passé et la seule sécurité sur laquelle vous puissiez compter, c'est celle que vous parvenez à imposer. C'est le bas de l'échelle, le lot des paumés de toutes natures.

Dépenses courantes: Allons ! la vie n'est pas si injuste ... pour vous, c'est gratuit.

HOSPITALISATION

Ce n'est pas un Style de Vie à proprement parler mais plutôt une situation temporaire, applicable lorsque vous êtes malade ou blessé. Vous êtes à l'hôpital, un véritable établissement de soins - une clinique par exemple - ou un quelconque endroit privé doté d'une installation d'équipement médical. Ce n'est pas une situation permanente, il vous faut payer spécialement pour l'obtenir jusqu'à ce que vous vous portiez mieux ... ou que vous n'ayez plus les moyens de payer.

Dépenses courantes: 500 ¥ par jour pour des Soins normaux; 1 000 ¥ par jour pour des Soins intensifs.

14.10 REGLEMENT DES DEPENSES

Chaque mois, le personnage doit régler la somme qui correspond à son Style de Vie. S'il néglige un paiement mensuel, il peut se retrouver endetté et voir son Style de Vie baisser.

Chaque mois au cours duquel le règlement fait défaut, lancez un dé. Si son résultat est supérieur au nombre de mois consécutifs pendant lesquels le règlement mensuel n'a pas été assuré, il n'a pas de problème. Le défaut de paiement est couvert par le crédit qui fait partie des dépenses mensuelles. Si le prochain règlement est effectué, tout va bien.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de mois non réglés, les ennuis commencent. Le Style de Vie du personnage est rétrogradé au stade immédiatement inférieur. Cela signifie qu'il est expulsé de son logement, certaines de ses possessions courantes lui sont reprises; il est contraint de faire quelques dépôts chez des prêteurs, etc.

Il s'est aussi endetté. Il doit à quelqu'un l'équivalent des dépenses d'un mois de son ancien Style de Vie. S'il vit dans la plus parfaite légalité, c'est sans doute sa compagnie qui détient sa dette. Mais s'il s'agit d'un criminel, d'un individu qui vit dans l'ombre ou encore si son Style de Vie est désormais en dessous de Moyen, on considère qu'il a eu recours à des institutions financières moins officielles. Cette situation peut entraîner pour lui des rencontres fort intéressantes avec des personnes qui voudront discuter de ses possibilités de remboursement par divers moyens.

Au moment de sa sortie d'un hôpital, le personnage devrait régler le prix de son séjour. C'est sans doute l'attitude la plus sage qu'il puisse adopter car il existe un marché important pour les organes et les membres bien frais ... L'expression "coûter la peau des fesses" prend parfois un sens tout particulier dans les services hospitaliers du 21ème siècle.

14.11 KARMA

Dans Shadowrun, le Karma mesure l'expérience que le personnage a acquise au cours de ses aventures. On n'obtient pas de Karma en allant porter son linge à la laverie, à moins que la-dite laverie ne se trouve en plein cœur d'une zone de combat. Le Karma est l'élément indispensable pour l'amélioration des Attributs, des Compétences et des Ressources spéciales.

Le Karma est accordé à la fin d'une aventure, pas nécessairement à la fin d'une séance de jeu. Le MJ décide qui obtient du Karma et en quelle quantité. Chaque membre d'un groupe peut en obtenir à titre collectif mais certaines attributions se font à titre individuel.

Tous les membres survivants d'une équipe obtiennent du Karma pour le simple fait d'être restés en vie, pour avoir réussi une mission et en récompense des dangers affrontés pendant la mission.

Les personnages peuvent en obtenir individuellement pour la qualité de l'interprétation du personnage, pour des actions de combat particulièrement brillantes, des plans spécialement ingénieux ou tout autre fait personnel.

Il existe deux manières d'utiliser le Karma: l'*Instant Karma* et le Karma d'Evolution.

14.11.1 INSTANT KARMA

Les joueurs peuvent employer l'Instant Karma à tout moment du jeu et l'appliquer à n'importe quel jet de dés requis par la règle. Au cours d'une aventure, l'Instant Karma peut être employé des manières suivantes:

Relancer les Echecs

Un point de Karma permet de relancer un nombre quelconque de dés qui, lors d'un Test, se traduisent par un échec. Exemple: le joueur lance 4 dés et obtient 2 Succès. Le sacrifice d'un point de Karma l'autorise à relancer les deux dés qui ont échoué. De plus, cette procédure peut être répétée autant de fois qu'il veut, du moins jusqu'à ce que tous les dés donnent des Succès ou qu'il ait dépensé tous ses points de Karma.

Eliminer une Maladresse

La "Règle des 1" indique que si tous les dés d'un Test sont des "1", le personnage a commis une maladresse désastreuse. Le sacrifice d'un point de Karma dans cette situation lui permettrait non pas de relancer les dés mais de transformer cette maladresse en un simple Echec. Notez qu'il ne sera pas possible d'utiliser d'autres Points de Karma sur un Test transformé en échec de cette façon.

Acheter des Succès

Deux points de Karma peuvent tout simplement acheter Un Succès. Il est même possible d'en acheter plus si l'on dispose d'un nombre suffisant de Points de Karma. Ainsi, par exemple, si vous obtenez 2 Succès alors qu'il vous en faut 5 pour réussir quelque chose, vous pouvez (quel que soit le nombre de dés que vous avez lancé) sacrifier 6 points de Karma et vous réussirez.

Améliorer vos Chances

Vous pouvez dépenser des points de Karma pour améliorer n'importe quel Test qu'un PNJ réalise en votre faveur (donc acheter des Succès). Ainsi, par exemple, si vous voulez aider un Médecin à stabiliser votre Blessure Fatale, vous pouvez le faire.

Sauver Votre Peau

Deux points de Karma dépensés vous autorisent à annuler UN Succès obtenu contre vous par un adversaire.

14.11.2 LE KARMA D'EVOLUTION

Le Karma peut aussi intervenir entre deux aventures pour améliorer les possibilités du personnage dans plusieurs domaines.

Les Attributs Mentaux et Physiques peuvent être augmentés de 1 point (et un point seul) en utilisant le Karma. Cette amélioration se porte sur les Attributs naturels et non sur le Cyberware. Il faut se souvenir que les attributs naturels ne peuvent jamais, même par l'utilisation du Karma, dépasser le maximum autorisé pour la

race. Ainsi, par exemple, un Humain ne pourra jamais, grâce au Karma, voir ses Indices dépasser la valeur 6.

Le Karma peut aussi intervenir pour rehausser un Indice d'Attribut qui aurait été réduit pour une quelconque raison (l'amélioration maximum n'en reste pas moins égale à l'Indice à restaurer +1).

Les Attributs Réaction, Essence et Magie ne peuvent jamais être directement améliorés par le Karma. Cependant, en ce qui concerne la Réaction, il est possible de l'augmenter en améliorant les Indices de Rapidité et/ou d'Intelligence.

L'amélioration coûte un nombre de points de Karma égal à l'Indice actuel de l'Attribut que l'on veut améliorer. Cela représente l'entraînement, les exercices, les traitements, les régimes indispensables, etc. Exemple: Pour porter la Force à l'Indice 5, il faut dépenser 4 points de Karma.

Compétences

Les Compétences sont elles aussi améliorées par la dépense de Points de Karma. L'Indice d'une Compétence est incrémentée d'un point lorsque les points de Karma nécessaires sont acquittés.

Dès que le personnage a commencé ses aventures, les Compétences, Concentrations et Spécialisations peuvent être augmentées de manières indépendantes.

COUT EN KARMA DE L'AMELIORATION DES COMPETENCES

Compétences	2 x Indice actuel
Concentrations	1,5 x Indice actuel
Spécialisations	1 x Indice actuel
Langages	1 x Indice actuel

Iris s'est Spécialisée dans certaines Armes à feu ce qui lui donne Combat Armes à feu—1, Pistolet—3 et Beretta 101T—5.

Le passage de l'Indice 1 à l'Indice 2 en Armes à feu lui coûte 2 points de Karma.

Sa Concentration dans les Pistolets lui coûtera 4,5 (arrondi à 5) points de Karma pour passer son Indice de 3 à 4.

Pour améliorer sa Spécialisation au Beretta 101T de 5 à 6, il lui faut dépenser 5 points de Karma.

Les nouvelles Concentrations se basent sur le score existant dans la Compétence générale. Ainsi, par exemple, si vous avez l'Indice 4 dans le Combat aux Armes à feu et que vous voulez obtenir une Concentration dans le maniement des Pistolets à l'Indice 5, il vous en coûtera 4 x 1,5 soit 6 points de Karma.

Les nouvelles Spécialisations se basent sur le score existant dans la Concentration à laquelle elles sont liées ou, à défaut, sur celui de la Compétence générale. Si l'on reprend l'exemple précédent, la Spécialisation dans le maniement du Remington Roomswelder vous coûterait 4 x 1 soit 4 points de Karma pour obtenir l'Indice 5.

Le premier point d'Indice d'une Compétence totalement nouvelle ne coûte qu'un point de Karma.

14.11.3 ACTIVITES MAGIQUES

Les Magiciens ont eux aussi besoin de Karma pour apprendre des sorts, ainsi que pour lier des objets enchantés à leurs propres schémas de pouvoir afin d'être en mesure de les utiliser.

Apprentissage d'un Sort

Avant de pouvoir lancer un sort il faut l'apprendre. Un magicien est en mesure d'obtenir cet enseignement de la part d'un de ses confrères qui le connaît ou de l'étudier seul s'il dispose de la formule.

Les professeurs se font payer très cher. Quand un professeur enseigne un sort, il ne peut s'occuper que d'un élève à la fois et ne peut même rien entreprendre d'autre tant que le processus d'apprentissage n'est pas terminé. S'il devait y avoir une interruption avant que l'élève n'ait appris le sort, tout le temps passé dans cette étude serait perdu. Les enseignants fixent leurs tarifs selon les offres mais, en règle générale, on peut estimer ce type de service à 1 000 ¥ multiplié par la Puissance du sort et les dépenses courantes sont à la charge de l'élève pendant la période d'étude.

L'enseignement d'un sort ne sollicite pas les pouvoirs magiques comme le lancement du même sort peut le faire. C'est pourquoi un Magicien est en mesure d'enseigner un sort de quelque Puissance que ce soit et quel que soit l'état de ses pouvoirs, pour autant qu'il lui reste au moins 1 point d'Indice en Magie.

Une formule de sort est une théorie symbolique qui a été conçue grâce à l'application de la Compétence Théorie Magique. Pour apprendre un sort sans l'aide d'un enseignant, le Magicien doit disposer d'un exemplaire de la formule du sort adapté à sa tradition. Un Shaman a besoin d'un objet de médecine: une peinture, une gravure, un ensemble de runes ou un sac de médecine. Un Mage, lui, doit disposer d'un texte écrit. Quand le Magicien dispose de la formule, il peut étudier le sort à n'importe quelle Puissance qu'il souhaite et avec n'importe quel modificateur de Puissance.

Si un magicien se procure une formule qui n'appartient pas à sa tradition, il lui faudra la transcrire avant de pouvoir l'employer. C'est une tâche comparable à la création mais qui dispense d'avoir l'inspiration et le SR est réduit de 2 points.

Un Shaman qui apprend un nouveau sort passe son temps à chanter, danser et à se mettre dans un état émotionnel qui lui permettra d'appréhender l'énergie du sort. Le Shaman devra œuvrer dans une Loge de Médecine d'un Indice au moins égal à la Puissance du sort. Pour le Mage, l'apprentissage d'un sort passe par la Méditation, d'intenses études et des rituels formels. Il lui faut de la tranquillité et une Bibliothèque Hermétique d'un Indice au moins égal à la Puissance du sort.

L'apprentissage d'un sort se concrétise par un Test Irrésistible le la Compétence Sorcellerie ou Théorie Magique. Le Seuil de Réussite est la Puissance désirée. Un Shaman peut s'aider de son modificateur totémique et un Mage peut obtenir des dés supplémentaires s'il est Assisté par un Élémental de nature adaptée à celle du sort. Tous les modificateurs éventuels dus à l'état physique du magicien, à sa distraction, aux sorts maintenus ou aux mauvaises conditions sont applicables à son Seuil de Réussite.

L'apprentissage d'un sort requiert une base de temps qui est égale, en jours, à la Puissance désirée. Ce nombre de jours est divisé par le nombre de Succès obtenus, avec un minimum de un jour. Enfin, il faut aussi



sacrifier du Karma à cette étude, en un nombre de points égal à la Puissance désirée.

Si le magicien qui étudie un sort n'obtient aucun Succès, la tentative d'apprentissage échoue. Il y a perdu la base de temps, en jours. Heureusement pour lui, le Karma alloué à l'étude n'est pas dépensé mais le professeur, lui, est en droit de s'attendre à être payé ... et on dit qu'il ne faut jamais contrarier des gens susceptibles de lancer des Boules de Feu ...

Modificateurs de Puissance

Lorsque vous apprenez un sort, vous pouvez opter pour des limitations à son utilisation. Cela s'accompagnera de Modificateurs de Puissance qui vous permettront de lancer des sorts de Puissance supérieure à votre Indice de Magie sans vous exposer à des dommages physiques. Quand une option avec Modificateur de Puissance est choisie pour un sort, elle s'applique à ce sort de façon permanente. Si vous souhaitez pouvoir utiliser le sort avec une option différente, il vous faudra l'apprendre une nouvelle fois. Il s'agira d'une version différente du sort et vous pourrez de cette façon connaître plusieurs versions du même sort.

Les Modificateurs de Puissance ne sont jamais intégrés dans la formule d'un sort. C'est donc la même formule qui sert pour toute une variété de versions différentes.

Neddy a un Indice de Magie de 6 et il veut être en mesure de lancer des Boules de Feu mortelles. Il opte pour une version Exclusive du Sort accompagnée d'un Modificateur de Puissance de -2. Il étudie le sort Boule de Feu à la Puissance 6. Désormais, il sera capable de lancer Boule de Feu—8 sans subir les inconvénients du dépassement de son Indice de Magie mais, en contrepartie, il devra respecter les restrictions qu'imposent l'utilisation d'un Sort Exclusif.



Un Sort Exclusif s'accompagne d'un Modificateur de Puissance de -2. Lorsqu'un magicien lance un Sort Exclusif, il ne peut Maintenir aucun sort préalablement lancé, ni lancer un autre sort dans la même Action. De plus, lorsqu'un Sort Exclusif est Maintenu, il n'est pas possible de lancer un autre sort, ni d'employer une Compétence Magique.

Une autre option consiste à lier l'utilisation d'un sort à la présence d'un Fétiche qui peut être réutilisable ou non. Les Sorts à Fétiches Réutilisables s'accompagnent d'un Modificateur de -1. Pour obtenir un Modificateur de Puissance de -2, il faut choisir l'option Fétiche Non Réutilisable. Dès lors, ces sorts ne pourront être lancés que si le magicien touche un objet physique spécifique qui aura été défini lors de l'apprentissage de la version du sort. Cet objet porte le nom de Fétiche et le magicien doit pouvoir le toucher lors du lancement du sort. Chaque Fétiche est spécifiquement lié à un sort et ne peut en aucun cas servir également pour un autre sort.

Des Fétiches peuvent être obtenus auprès des Marchands de Talismans. Leurs prix dépendent de la Catégorie d'utilisation des sorts et il n'est pas possible de les intervertir (Inutile donc de mentir à votre marchand). Un Fétiche Réutilisable peut être utilisé un nombre de fois illimité. Un Fétiche Non Réutilisable est détruit lors du lancement du sort.

FETICHES SHAMANIQUES

Réutilisables: Tambours, crânelettes, poignards, tomahawks, lances, os ou bâtons gravés, bijoux indiens, sculptures, masques, sac de médecine, sacoches remplies de mixtures complexes de minéraux, plantes et débris animaux.

Non Réutilisables: Petits sachets de plantes, brindilles de formes curieuses, touffes de plumes ou de poils, petites pierres ou cristaux, armes miniature grossières, morceaux d'os, de coquillages, etc.

FETICHES HERMETIQUES

Réutilisables: Bâtonnets décorés généralement incrustés de joaillerie, bagues, amulettes, joaillerie diverse, parchemins complexes couverts de diagrammes.

Non Réutilisables: Petits talismans de parchemin, composés chimiques ou potions, cristaux ou pierres, porte-bonheurs peints, etc.

Tous les objets magiques doivent être liés à leur utilisateur. Pour lier un objet, vous pouvez dépenser des points de Karma.

TABLE DES LIENS DES OBJETS MAGIQUES

Objet	Coût en Pts de Karma
Focus Sorcier Spécifique	Indice
Focus Sorcier Catégoriel	3 x Indice
Focus Spirite	2 x Indice
Focus de Pouvoir	5 x Indice
Focalisateur de Sort	1
Poignard Magique	6 x Indice
Avec Orichalque	7 x Indice
Epée Magique	6 x Indice
Avec Orichalque	7 x Indice

15.0 DANS LES COULISSES

«Pourquoi les choses se produisent-elles comme elles se produisent ? Pour ce que j'en sais, le monde n'est qu'une sorte de grand jeu et toutes nos actions sont dirigées par le résultat d'un dé.»

— Dunkelzahn, Grand Dragon.

Les coulisses, c'est l'endroit où l'on trouve la personne qui fait que tout arrive. Autrement dit, le Maître de Jeu. Le MJ a de nombreuses fonctions y compris celles qui consistent à créer l'aventure, à interpréter les Personnages Non-Joueurs et à arbitrer les règles et les diverses formalités de jeu.

Pour créer une aventure, le MJ peut échafauder une histoire de toutes pièces, utiliser un scénario Shadowrun publié par FASA ou adapter une intrigue de roman, de film ou de série télévisée. Dans la pratique, le MJ finit souvent par mélanger tous ces éléments afin de produire une aventure qui s'accorde à ses souhaits ou aux personnalités et aux centres d'intérêts de ses joueurs.

Le MJ joue le rôle de tous les gens, ordinateurs, créatures que les Personnages Joueurs peuvent rencontrer. La Section Contacts présente un certain nombre de PNJ typiques des années 2050. Ils permettront de débuter et les suppléments de Shadowrun publiés par FASA viendront augmenter cette galerie de portraits. Il est parfois très intéressant de prendre une aventure publiée comme point de départ et de créer ses propres PNJ en remplacement de ceux qui sont publiés.

Un bon Maître de Jeu est toujours ouvert aux discussions concernant la manière dont les règles fonctionnent mais lorsqu'il a pris une décision, elle est définitive. C'est à lui également que revient la responsabilité de décider de l'attribution du Karma à la fin d'une aventure.

Tout cela semble vouloir dire que le Maître de Jeu détient le pouvoir absolu. En fait il n'a que le pouvoir que ses joueurs veulent bien lui concéder. S'ils n'apprécient pas la manière dont le MJ dirige le jeu, ils ne joueront pas avec lui. Et, à l'inverse, si le MJ n'aime pas la façon dont les joueurs se comportent, il n'acceptera pas de diriger leurs aventures. La moralité est donc qu'une partie de Jeu de Rôle nécessite une certaine coopération de la part de tous!

15.1 RESOLUTION DES SITUATIONS HASARDEUSES

Au fur et à mesure que l'aventure se déroulera, vos joueurs vont vouloir employer les compétences et attributs de leurs personnages et faire en sorte que diverses actions soient réalisées: discuter avec un garde pour qu'il les laisse entrer, installer le détonateur avant que le Troll ne découvre leur cachette, comprendre ce que le japonais qu'ils ont rencontré tente de leur dire, etc. Vous,

pendant ce temps, voudrez savoir si les personnages des joueurs ont effectivement remarqué cet indice important que vous aviez laissé traîner ou s'ils l'ont négligé ...

Pour la plupart de ces situations, il vous faudra vous fier à votre propre jugement pour décider quelle compétence entre en jeu dans une situation donnée, quel seuil de réussite il convient d'appliquer ainsi que les modificateurs conditionnels qui pourraient intervenir et, finalement, interpréter la signification des "succès". Afin de vous aider dans ce domaine, les paragraphes suivants devraient vous permettre de traiter la plupart des situations courantes.

15.1.1 UTILISATION DES COMPETENCES SOCIALES

Pour influencer un PNJ par l'intermédiaire de Compétences Sociales, utilisez un de ses attributs mentaux comme base de Seuil de Réussite. Si le PJ tente d'influencer un groupe de PNJ qui n'a pas de chef désigné, calculez la moyenne de leurs Indices déterminants. Un groupe a tendance à réagir dans son ensemble, ses membres les plus réticents se sentant entraînés par les plus enthousiastes. Dans d'autres situations, toutes les tentatives d'influence devront être faites contre le leader du groupe.

Le Seuil de Réussite de base est modifié selon les circonstances. Consultez la Table ci-dessous.

MODIFICATEURS CIRCONSTANCIELS POUR LES COMPETENCES SOCIALES

Circonstances	SR
Par rapport au PJ, le PNJ est:	
Amical	-2
Neutre	—
Soupçonneux	+2
Un ennemi	+6
Le résultat souhaité par le PJ est:	
Avantageux pour le PNJ	-2
Sans valeur pour le PNJ	—
Ennuyeux pour le PNJ	+2
Nuisible pour le PNJ	+4
Désastreux pour le PNJ	+6

Les Compétences Sociales sont sans doute le meilleur domaine dans lequel il est possible de considérer des Succès Excédentaires comme une estimation de la qualité de la réussite. A vous de juger des effets exacts selon les circonstances.

Dodger a l'intention d'aller commettre une légère indiscretion dans un petit établissement de la Mitsuhamia. Pour accéder à l'installation, l'Elfe tente, avec un soupçon de baratin et une carte d'identité falsifiée, de Négocier son entrée avec le garde en poste à la grille. Dodger à l'Indice 4 en Négociation. Il utilise un attribut Mental de son interlocuteur en guise de Seuil de Réussite, en l'occurrence ce sera l'Intelligence du garde qui est d'Indice 3. Le garde est soupçonneux (+2, ça fait partie de son métier d'être soupçonneux) et il se prépare des ennuis s'il laisse entrer quelqu'un qui n'est pas dûment autorisé (+4 car cela peut s'avérer Nuisible au PNJ). Mais l'Elfe dispose d'une carte d'identité (le MJ peut accorder un modificateur spécial de -1 pour la présence de cet objet). Cela amène donc le Seuil de Réussite de Dodger à $3+2+4-1$ soit 8. L'Indice de Compétence de Dodger étant 4, son joueur peut lancer 4 dés. Il obtient 6, 6, 6 et 4. L'Elfe est en grande forme ce soir ! Il peut relancer les 3 six et les dés donnent respectivement 2, 3, et 5. Les scores définitifs sont donc 8, 9, 11 et 4 pour un total de 3 Succès. Un seul aurait suffi à passer l'inspection du garde et lui faire croire, sur l'instant, que l'Elfe était bel et bien un employé de la société. Cela n'aurait toutefois pas duré longtemps. Le garde n'est pas idiot; à moins de se trouver distraint par quelque chose, il aurait commencé à réaliser qu'il y avait quelques trous dans l'histoire que Dodger lui avait servie. Mais avec les trois succès obtenus, le garde a été suffisamment convaincu pour attendre la fin de son tour de garde avant de vérifier, par acquis de conscience, la validité de la carte auprès de l'ordinateur (et donc de déclencher l'alarme en découvrant qu'elle ne l'était pas). On peut considérer que deux succès de plus auraient suffi pour que le garde ne s'interroge jamais sur cette entrée et peut-être même qu'il n'aurait même pas enregistré le passage de Dodger.



15.1.2 UTILISATION DES COMPETENCES CONSTRUCTION/REPARIATION

Les personnages qui entreprennent une tâche de Construction/Réparation sont principalement intéressés par la durée de leur travail. Un personnage très efficace peut réduire la durée du travail. Divisez la base de temps imposée pour la tâche par le nombre de Succès qu'il obtient et cela détermine la durée effective du travail.

A titre d'indication de la durée des travaux, vous pouvez vous servir de la table des prix des objets. Considérez un objet comparable à celui sur lequel le personnage travaille et divisez-en le prix par un coefficient qui vous fournira le temps de travail en heures. Divisez par 10 pour des objets en rapport avec le combat armé, par 20 pour les véhicules et par 50 pour l'électronique, le Cyberware ou autres équipements techniques. En règle générale, les équipements d'usages courant se verront affecter un SR de 4. Les équipements techniques ou fantaisistes peuvent imposer un SR de 6. Les pièces véritablement exotiques commenceront à 8.

MODIFICATEURS CIRCONSTANCIELS POUR LES COMPETENCES C/R

Situation	SR
Conditions de travail:	
Mauvaises	+2
Atroces	+4
Excellent	-1
Outilage:	
Non disponible	Tâche généralement impossible
Inadéquat	+2
Références disponibles	-
Travail de mémoire	+(5-Intelligence)

Dodger transpirait beaucoup mais, sous l'averse du système anti-incendie, il ne sentait pas les gouttes de sueur. Il se débattait avec le fer à souder et la pince qu'il s'évertuait à adapter (Outilage inadéquat: +2). Il aurait préféré que Grinder n'ait pas eu à condamner la porte pour empêcher les corps de les suivre. Maintenant, il leur fallait passer par là avant que tout ne leur explose à la tête.

Considérant la tension et le système d'arrosage, le Maître de Jeu décida que Dodger travaillait dans des conditions atroces. En effet l'eau qui arrosait les circuits n'était pas de nature à lui faciliter les choses (+4). Forcer l'ouverture d'une porte sans actionner la serrure est une tâche qui, normalement, serait typique (SR 4). Mais dans la situation actuelle, Dodger a un SR de $4 + 2 + 4$ soit 10. Sa Compétence en Electronique est d'Indice 4, il lance donc 4 dés; obtient 3, 4, 5 et 6; il relance le 6 et obtient 5 soit un total de 11 pour ce dé ce qui constitue un Succès. Il ressent un certain soulagement.

Les Compétences et groupes de Compétences qui suivent ont des versions Construction/Réparation qui leur sont associées: Biotech, Combat au Contact—Armé, Combat à Distance—Armes à Feu, Combat à Distance—Armes à Projectiles, Combat à Distance—Armes de Jet, Combat à Distance—Armes Lourdes, Electronique, Explosifs, Informatique, Pilotage (tous).

Lorsqu'elle est utilisée par substitution, la Compétence Construction/Réparation s'intègre dans le Réseau des Compétences à l'endroit où elle est indiquée. Si elle remplace une compétence spécifiquement nommée (Combat au Contact—Armé par exemple), la Compétence C/R est considérée comme se trouvant à deux ronds noirs au-delà de sa compétence directrice. Cela signifie donc qu'un personnage qui substitue une Compétence C/R à la Compétence spécifique qu'il devrait utiliser voit son SR augmenté de +4. Quand la Compétence C/R s'applique à un groupe (Véhicules Terrestres, par exemple), elle entre dans le Réseau au point où elle est indiquée, sans autre modificateur.

15.1.3 UTILISATION DES COMPETENCES EN PILOTAGE DE VEHICULES

En conditions normales, la mise en œuvre d'un véhicule ne requiert pas le moindre jet de dé. A moins que les choses n'aillent vraiment très mal, la majorité des gens sont capables de conduire sans le moindre problème un véhicule pour lequel ils ont été entraînés. Malheureusement pour eux, les Shadowrunners ne font pas partie de cette majorité. Ils ont l'habitude de pousser leurs véhicules à faire des choses qui feraient pâlir les plus endurcis des moniteurs d'écoles de pilotage. Lorsque de telles situations se produisent, le MJ peut considérer l'Indice de Manœuvrabilité du véhicule comme Seuil de Réussite et appliquer les modificateurs qui suivent:

MODIFICATEURS CIRCONSTANCIELS POUR LE PILOTAGE

Situation	Modificateurs SR
Contrôles complexes	+1
Manque de familiarité avec le véhicule:	
Conditions non stressantes	+1
Conditions stressantes	+3
Véhicule de grandes dimensions	+2
Véhicule de Très grandes dimensions	+3
Mauvaises Conditions	+2
Conditions Atroces	+4
Contrôle par Interface	-(Indice de l'Interface x 2)

Whizkid est un Interfacé. Il se trouve dans un hélico, un Arès Dragon pour être précis. Il a l'Indice 6 en Pilotage d'Hélicoptères et, en bon embroché qu'il est, il s'est Concentré sur le Contrôle à Distance et Spécialisé dans les appareils à rotors fixes. Il peut donc Piloter n'importe quel aéronef à Rotor Fixe, à distance ou en interface, avec un Indice 8.

Le Dragon de Whizkid vient de subir quelques rafales de vent et il décide de se poser avant que la situation ne se dégrade. L'engin est de grande taille (+2) et les rafales de vents rendent les conditions de vol Mauvaises (+2). Son Interface de contrôle, qui est d'Indice 1, lui offre un bonus de -2. Mais, hélas, c'est la première fois qu'il est aux commandes d'un Dragon (+1) mais, au moins, il n'a pas d'ennemis pour lui tirer dessus. L'Indice de Manœuvrabilité du Dragon est 5; ce sera donc son SR de base auquel on appliquera tous les modificateurs (+2 + 2 -2 +1) pour un SR final de 8. Whizkid obtient 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6 et 6. Il relance les trois "6" (ce qui lui donne 1, 1, et 4). Ses résultats sont donc 1, 2, 3, 3, 5, 7, 7 et 10. C'est ce 10 qui le sauve car c'est le seul Succès qu'il obtient. L'appareil se pose, intact.



Utilisation des Compétences de Connaissance

15.1.4 UTILISATION DES COMPETENCES DE CONNAISSANCE

Le joueur sait-il quelle est la capitale de Tir Tairngire? Pourrait-il citer les métaux qui composent l'Orchalance ? Connaît-il les paramètres d'utilisation d'un Interface de pistolet ? A-t-il la moindre idée de la raison pour laquelle l'Ork câblé que son personnage vient d'abattre a un type de câblage différent des autres ? Les joueurs ne sont pas forcément en mesure de répondre à de telles questions alors que leurs personnages, eux, peuvent le savoir. Voici une liste de quelques suggestions de Seuils de Réussite applicables à l'utilisation des Compétences de Connaissances.

UTILISATION DES CONNAISSANCES

Situation	SR
Le personnage recherche :	
Une information d'ordre général	3
Une information détaillée	5
Une information complexe	8
Une information obscure	12
Exploitation du nombre de Succès obtenus :	
1 Information générale, aucun détail	
2 Information détaillée avec quelques inexactitudes mineures	
3 Information détaillée mais quelques éléments mineurs sont obscurs ou manquent	
4 Information détaillée et exacte.	

FastJack n'a jamais fait grand cas de la magie mais il connaît la Science (Physique—6). Il tient un étrange morceau de roche blanche et voudrait savoir ce que c'est. Le MJ, lui, sait qu'il s'agit d'un morceau de chair pétrifiée (voir le sort Pétification dans le Grimoire); il définit donc un SR de 12 car l'objet n'est pas naturel et le fonctionnement de la magie n'est pas une connaissance courante, spécialement pour Jack. Ce dernier réalise son Test et parvient à obtenir 2 Succès ce qui ne suffit pas à lui livrer toute l'histoire. Le MJ informe le joueur que l'analyse révèle qu'il s'agit d'un carbonate métamorphique de structure inhabituelle et que ce pourrait être un fossile compte tenu de la présence de structures biologiques.

**15.1.5 UTILISATION DES COMPETENCES LINGUISTIQUES**

Lors de l'utilisation d'une Compétence Linguistique, si le nombre de Succès requis n'est pas atteint, on peut considérer que la tentative de communication n'a été que partiellement réussie. Cela peut se traduire par des quiproquos défavorables au personnage. Le MJ peut souhaiter effectuer lui-même les jets en secret de façon à ce que les joueurs ne sachent pas s'ils ont, ou non, réussi à exprimer parfaitement ce qu'ils voulaient dire.

UTILISATION DES COMPETENCES LINGUISTIQUES

Situation	SR
Utilisation d'un dialecte (variante d'un langage)	+2
Concepts universels (faim, peur, fonctions corporelles, ...)	2
Conversation basique (vie quotidienne)	4
Sujet Complex (sujets d'intérêt limité ou spécial)	6
Sujets ardus (pratiquement tous les sujets techniques)	8
Sujets Obscurs (connaissance profondément technique ou rare)	10

Une jolie Elfe stoppe sa course tout près de Dodger et lui débite rapidement quelques phrases en langue elfique. Dodger n'a qu'une connaissance minimale de la langue des Elfes (Elfe—2). Il effectue son Test avec 2 dés et obtient deux "7". Ce sont des Succès et ils lui permettent de comprendre qu'elle a besoin d'aide car quelqu'un la poursuit (Sujet complexe: SR 6). Encouragée par cette ébauche de compréhension, elle explique la raison de cette poursuite (le sujet devient ardu: SR 8) et Dodger est dépassé par son débit et l'élaboration de son vocabulaire (en pratique il n'obtient qu'un 2 et un 5 lors de son Test). Il perd le fil de l'explication et le sens de ce qu'elle lui dit. Reste qu'il a devant lui une charmante jeune fille en détresse et qu'il doit l'aider ...

15.1.6 ENCOMBREMENT

Les joueurs ont tendance à équiper leurs personnages de tous les accessoires concevables: du canon d'assaut au toaster, en ajoutant assez de munitions pour tenir un siège de cinq ans. Si vous avez l'impression que vos joueurs sont en train de tomber dans ce travers, vous pouvez appliquer les règles d'encombrement qui suivent.

Un personnage peut porter, sans inconvénient notable, une charge égale en kilos à 10 fois son Indice de Force.

Une charge double de celle-là le laisse en état de Fatigue Légère (voir Combat). Sous le triple de la charge, il est Modérément Fatigué et son potentiel de mouvement est réduit de moitié. Sous une charge quadruple, le personnage est Gravement Fatigué, il ne peut pas Courir et son déplacement est réduit au quart de son potentiel normal. Toute charge plus importante immédiatement le rendra inconscient dû à la fatigue.

Si le personnage veut se contenter de soulever une charge et ne compte pas la transporter, il pourra ajouter (Force)D6 kilogrammes à sa charge maximale. Il ne

Réalité et Perception

pourra la soulever que pendant un nombre de Tours égal à son Indice de Constitution. S'il tente de prolonger un tel effort, son état de Fatigue sera augmenté d'un degré par Tour.

15.1.7 REALITE ET PERCEPTION

Les joueurs savent qu'ils ne sont pas réellement dans le monde de Shadowrun mais leurs personnages, eux, s'y trouvent. Contrairement au joueur, le personnage peut voir l'environnement de 2050 autour de lui et le joueur doit donc s'en remettre aux perceptions de son personnage pour remarquer quelque chose.

Normalement, le MJ tiendra le joueur informé de tous les faits évidents dans l'environnement de son personnage. Mais qu'en est-il des faits qui ne sont pas évidents ? Savoir, par exemple, si l'individu juste devant, qui a l'allure d'un corvo, porte une arme ou non ? Ou si le personnage entend cet Elfe qui le suit furtivement dans l'allée ou encore s'il sent l'odeur de l'Ork chromé qui se cache sous un sort d'Invisibilité ?

Pour résoudre de telles situations, le MJ doit tester la perception du personnage. Il utilise l'Indice d'Intelligence du personnage pour le nombre de dés et le Seuil de Réussite dépend des circonstances. Certaines choses, comme la possibilité de dissimuler une arme par exemple, se sont vues assigner des valeurs spécifiques (elles figurent, dans ce cas précis, au Chapitre Equipement); il appartient au MJ de décider du reste.

Quelle que soit la situation précise, le MJ doit effectuer lui-même le Test de perception. Il demande au joueur quel est l'Indice d'Intelligence de son personnage (ou l'Indice le plus élevé dans un groupe de plusieurs PJ) et garde secret le résultat de son jet. Ce n'est que dans le cas où le Test est réussi qu'il doit annoncer au joueur ce que son personnage perçoit. Pour éviter que les joueurs devinent qu'il se passe quelque chose chaque fois que le MJ déclenche cette procédure, il peut simuler des tests de ce type de temps à autres, demander les Indices et lancer quelques dés sans autre but que de leur laisser penser qu'il peut y avoir quelque chose. Les joueurs, rapidement, se demanderont s'il n'y a pas un Troll malveillant caché derrière chaque porte ...

**15.2 LES AVENTURES**

Le monde de 2050 est un endroit excitant, dangereux, où les occasions d'aventures sont très nombreuses. Et c'est là que les Personnages Joueurs interviennent. Qu'ils montent une opération contre le centre informatique d'une quelconque mégacorp, qu'ils assurent la sécurité d'un dignitaire ou qu'ils œuvrent pour libérer un ami d'un centre de détention, ce sont toujours eux les héros de l'histoire. Les aventures que vous allez leur faire vivre devraient dévier leur intelligence au moins autant que leur habileté au tir. Vous devriez les récompenser pour une interprétation de qualité autant, sinon plus, que pour des jets de dés heureux.

15.2.1 ADAPTEZ LES AVENTURES

Lorsque vous rassemblez un groupe de joueurs, il est bon que vous sachiez quels sont leurs centres d'intérêts, sinon vos aventures risqueraient de tomber à plat. Il est important que les missions que vous leur proposez soient du type de celles qu'ils ont envie d'entreprendre mais n'en espérez pas trop au début. Vos joueurs en savent probablement moins que vous sur l'univers de jeu et il se peut qu'ils n'aient que des idées très vagues sur la façon dont ils voudraient gagner de l'argent, s'attaquer à des corporations corrompues, rencontrer des Elfes, etc. Lorsqu'ils auront accompli plusieurs opérations et que l'historique de leurs personnages sera plus développé, les idéaux et les buts des joueurs seront plus définis. Ils pourraient dès lors entreprendre des actions plus précisément définies comme chasser un ennemi particulier, retrouver un partenaire disparu, se venger d'une corporation qui leur a causé des ennuis, trouver un professeur spécifique ou une pièce d'équipement particulière, etc. Vous devriez pouvoir introduire de telles idées dans les principaux thèmes de vos aventures.

Encouragez vos joueurs à noter les histoires vécues par leurs personnages: les antécédents familiaux, les amis, ennemis, employeurs, etc. Vous devriez pouvoir ensuite puiser dans ces notes pour créer des histoires qui concernent chacun d'eux.

Soyez Attentif!

Vous avez de nombreuses choses à garder à l'esprit. Ecoutez ce que les joueurs disent. Gardez trace des motivations et des buts de vos PNJ, de leurs plans et autres éléments importants. Il est conseillé de vous munir d'un carnet de façon à pouvoir noter tout ce qui vous vient à l'esprit en cours de partie.

Ayez la Connaissance!

Un Maître de Jeu doit être familiarisé avec l'ensemble du jeu. Il n'est pas nécessaire de connaître tout le livre de règles par cœur mais il est important de pouvoir très rapidement y trouver l'information qui vous fait défaut. Il importe aussi que vous disposiez d'une bonne connaissance des systèmes de jeu.

Préparez au minimum un résumé écrit de l'aventure que vous faites jouer de façon à pouvoir vous y référer à tout moment. Quand vous serez expérimenté, vous improviserez de plus en plus de détails mais, pour les débuts, il est préférable que les aventures soient simples et soigneusement préparées.

Soyez Honnête!

Tenez-vous en aux règles. Si vous même ou vos joueurs détestez tout spécialement un des points de règles que nous avons écrits, changez-le. Mais si cela vous arrive, assurez-vous que chacun a parfaitement connaissance de cette nouvelle règle.

Souvenez-vous que, en tant que Maître de Jeu, vous savez un certain nombre de choses que vos PNJ ignorent. Vous connaissez les compétences de vos joueurs, leurs sorts, etc., mais les PNJ les ignorent. Il serait parfaitement injuste que vos PNJ agissent et établissent des plans basés sur ce type de connaissances. Soyez Réalistes!

Souvenez-vous que les PNJ que vous jouez sont des personnes, avec leurs craintes, leurs besoins, leurs aspirations. En leur donnant vie, les histoires produites par le jeu seront plus mémorables pour tous ceux qui y ont été impliqués.

Jouez les créatures selon leurs vraies natures. Ainsi, par exemple, il est rare que des animaux tuent pour le plaisir. Ils ne combattent généralement que lorsque le besoin s'en fait sentir: pour manger, pour défendre leurs petits, pour sauver leur peau.

Soyez Souple!

Si un joueur veut entreprendre quelque chose qui n'est pas explicitement couvert par les règles, ne refusez pas systématiquement, par principe. Il y a toujours un quelconque Indice de Compétence que vous pouvez appliquer. Il vous suffit d'annoncer au joueur quelle compétence ou quel attribut vous estimez approprié à la situation et de lui indiquer si ses chances sont bonnes, moyennes ou mauvaises. Vous n'avez pas à lui annoncer immédiatement quel est son Seuil de Réussite mais juste s'il lui est possible ou non d'entreprendre ce qu'il a envisagé.

Si vous en arrivez à créer une règle spéciale pour résoudre une situation spéciale en cours de jeu, vous pourrez décider ensuite de l'intégrer définitivement dans vos propres règles ou non. Quoi qu'il en soit, l'environnement d'une opération n'est pas un endroit adéquat pour tenir de longues discussions sur les finesse du mécanisme de jeu.

Soyez Dur!

Lancez de vrais défis à vos PJ; s'il n'ont pas transpiré pour gagner leur karma, c'est qu'ils ne l'ont pas mérité. Deux gardes chétifs armés de bâtons de base-ball, ce n'est pas suffisant pour garder le centre de traitement d'une corporation et il serait surprenant que les Yakuza gardent leurs données secrètes dans un ordinateur individuel.

Dès que vos joueurs et vous serez parfaitement à l'aise avec le système de règles, vous devriez être en mesure d'adapter précisément la force de l'opposition dans vos aventures. Pour les débuts, considérez seulement que dans une course véritablement difficile, les PJ devraient être obligés d'obtenir leur victoire à l'arraché, si même ils l'obtiennent. Mais ne vous inquiétez pas trop si vous n'y parvenez pas du premier coup, personne ne vous en voudra.

Soyez Sympa!

Comment peut-on être à la fois dur et sympa ? En tant que Maître de Jeu, vous pouvez tuer un personnage à n'importe quel moment. Vous avez le pouvoir d'accumuler tant de dangers sur la tête de vos PJ que leur chance finira bien par faire défaut et qu'ils rateront un Test. Mais seuls les tyrans sordides se comportent de cette manière. Les MJ qui mesurent leur réussite au nombre de Feuilles de Personnage qu'ils envoient à la poubelle se retrouvent rapidement sans joueur. Mieux vaut se montrer trop complaisant avec les personnages que trop mortel.

Lorsque les PJ sont dépassés par les événements, souvenez-vous que les méchants apprécieront beaucoup

de faire des prisonniers. On peut les faire parler, les utiliser comme otages, en exiger rançon ... Mais, plus important, des prisonniers peuvent s'évader et ainsi survivre pour reprendre la lutte. Si les méchants s'amusaient à tuer les héros chaque fois qu'ils en ont l'occasion, pas un film d'aventures ne durerait plus de dix minutes.

15.2.2 LA MORT DANS SHADOWRUN

Dans tous les Jeux de Rôle, la mort est un sujet sensible. Personne n'aime voir son personnage préféré casser sa pipe. Et pourtant, dans Shadowrun, le bois dont on les fait semble très fragile. Des personnages pourraient se faire massacrer avant même de savoir ce qui se passe. En dépit de toutes les règles spéciales et de la médecine high-tech, les Personnages Joueurs sont tout à fait mortels.

Parfois, il vous faudra tricher pour les garder en vie. Si, selon votre jugement, un joueur a agi dans les règles de l'art et que seul un coup de malchance est fatal à son personnage, faites en sorte qu'il ne meure pas. Assommez-le, clouez-le à l'hôpital, n'importe quoi ! Ne laissez pas un personnage bien développé disparaître tout simplement parce que le joueur a obtenu un 2 quand il lui fallait un 3. Vous pouvez, et devriez, décider qu'il reste en vie assez longtemps pour pouvoir être emmené à l'hôpital.

La même chose s'applique à vos meilleurs PNJ. Si le méchant que vous avez passé des heures à peaufiner est abattu par un ridicule enchaînement du hasard, vous pouvez par exemple, l'ensevelir sous le bâtiment ou n'importe quelle autre catastrophe telle que "personne n'aurait pu survivre". Quelques mois plus tard, il pourra se montrer à nouveau, réparé avec de la colle et du Cyberware, et résolu à se venger.



15.3 ATTRIBUTION DE KARMA

Les personnages obtiennent des points de Karma pour avoir survécu à une aventure et encore plus de points s'ils se sont comportés brillamment. C'est à vous, Maître de Jeu, qu'il appartient de décerner le Karma. Ces points sont utilisés selon les indications fournies dans Après la Course.

15.3.1 ATTRIBUTION COLLECTIVE

Attribuez du Karma en quantité égale à tous les membres survivants d'une aventure. Voici quelques critères qui permettent de déterminer la quantité.

Une aventure typique devrait, en ce qui concerne l'attribution collective, valoir à chacun 3 ou 4 points de Karma. Un pour la survie, un ou deux pour les objectifs atteints et un point pour les dangers encourus. Une aventure véritablement horrible pourrait valoir jusqu'à 6 ou 8 points mais il faut pour cela qu'elle ait été pleine de combats dangereux, de périls de toutes sortes, que l'opposition ait été puissante et l'intrigue spécialement mystérieuse.

Survie

Chaque personnage reçoit un point de Karma pour avoir survécu à l'aventure.

Succès

Pour chaque objectif de l'aventure que le groupe est parvenu à atteindre, on accorde 1 point de Karma. Il est possible de n'attribuer qu'une partie des points disponibles. Ainsi, par exemple, s'ils ont pu enrayer le plan et récupérer le gadget technologique mais que le méchant a pu s'échapper, ils n'obtiendront que 2 des 3 points prévus.

Dangers

Les aventures dangereuses méritent des points supplémentaires. Une mission simple ne vaudra pas de bonus mais une mission entreprise face à des obstacles importants ou contre des ennemis dangereux peut valoir 1 ou 2 points de bonus. Un cauchemar de combats, confusions, trahisons vaudrait 3 points de Karma à chaque survivant. Le niveau de l'opposition peut aussi entraîner l'application d'un bonus (une corporation puissante, par exemple, ou un patron Yakuza).

15.3.2 ATTRIBUTION INDIVIDUELLE

Les attributions collectives sont destinées à tous les membres du groupe qui ont participé à une aventure, même si, cette fois-ci, tous ne sont pas restés longtemps sous les feux des projecteurs. Les Attributions Individuelles de Karma s'appliquent à ceux d'entre eux qui ont véritablement fait avancer l'histoire ou ont contribué d'une quelconque manière à accroître la qualité du jeu.

Si un personnage a eu un comportement étourdissant lors d'une opération particulièrement délicate, il pourrait recevoir jusqu'à 10 ou 12 points à titre individuel. Il est probable que rien ne justifie jamais une attribution individuelle de plus de 12 points de Karma.

Voici les points à considérer pour l'attribution de points de Karma individuels.

L'Interprétation, le Jeu de Rôle

Accordez 1 point de Karma aux joueurs qui sont restés dans la peau de leur personnage. Une interprétation de grande qualité pourrait valoir 2 points. Les standards de qualité, en matière de Jeu de Rôle, dépendent essentiellement de la manière dont vous et vos joueurs

aimez jouer. Montrez-vous assez souple sur ce sujet, il ne s'agit pas d'un concours de conservatoire d'art dramatique.

La Bravoure

Les combattants braves et/ou efficaces pourraient obtenir un ou deux points de Karma. Les attitudes courageuses justifient autant des récompenses si elles interviennent dans l'Espace Astral, dans la Matrice ou dans le monde physique.

Quand la bravoure est en fait de la stupidité, il n'y a pas lieu d'attribuer de Karma supplémentaire; si les personnages survivent à ce genre d'attitude, ils sont déjà largement récompensés.

L'Intelligence

Les joueurs qui échafaudent des stratégies brillantes, résolvent des énigmes compliquées, etc., devraient bénéficier d'un point de Karma supplémentaire. L'intelligence, ce peut être aussi de savoir quand se rendre ou fuir.

Le Bon-Endroit-au-Bon-Moment

Les personnages qui s'appliquent à se trouver au bon endroit avec la bonne compétence, afin d'assurer des tâches nécessaires, devraient recevoir un point de Karma pour cela. Pas question de récompenser là les jets de dés remarquables; cette récompense s'applique à ceux qui disposent d'une compétence vitale et savent quand et comment l'employer.

Il ne s'agit pas de récompenser le personnage qui dispose de la Compétence en Crochetage alors que chacun sait qu'il y a une serrure à crocheter mais plutôt celui qui, alors que le groupe est coincé dans une impasse, se débrouille, malgré le sifflement des balles, pour forcer la serrure d'une vieille porte que personne n'avait remarquée et permet ainsi au groupe de s'échapper.

La Surprise

Les joueurs peuvent vous surprendre en échafaudant des plans particulièrement rusés qui peuvent même aller jusqu'à réduire à néant toute votre intrigue. De telles stratégies, surprenantes et efficaces peuvent valoir un point de Karma à ceux qui les mettent au point. Evidemment, des stratégies surprenantes mais idiotes ne justifieront pas une telle récompense ... les événements risquent fort, au contraire, de les sanctionner durablement.

L'Humour

Si un joueur, tout en restant strictement dans le cadre de l'interprétation de son personnage, déclenche l'hilarité de toute la table de jeu, vous pouvez lui décerner un point de Karma pour son humour. Après tout, tout le monde est là pour s'amuser ...

Le Drame

De la même façon, si un joueur, interprétant son personnage, impressionne tout le groupe en introduisant une scène hautement dramatique (peut-être même mélodramatique), cela peut lui valoir un point de Karma.



15.4 GENERATION RAPIDE DE SYSTEMES INFORMATIQUES

La méthode exposée ici va vous permettre de générer aléatoirement les systèmes informatiques de la Matrice dont vous pourriez avoir besoin de façon impromptue. Il est possible qu'au beau milieu d'une aventure planifiée, un Decker décide d'aller fouiller les fichiers d'une Corporation qui n'intervient qu'incidemment. Voici comment lui préparer un accueil digne de lui.

15.4.1 LE NIVEAU DE SECURITE

Première étape, choisissez un Niveau de Sécurité ou consultez la table ci-dessous pour le déterminer aléatoirement. Il vaut mieux choisir le code couleur: plus le système est "sensible", plus son code doit être élevé.

DETERMINATION ALEATOIRE DU NIVEAU DE SECURITE

1D6	Niv de Sécurité
1-2	Vert
3-5	Orange
6	Rouge

15.4.2 L'ARCHITECTURE

Deuxième étape, vous pouvez créer l'architecture du système en lançant une série de dés qui vont vous indiquer la position de chaque noeud dans le système. Vous pouvez continuer à effectuer des tirages jusqu'à ce que vous trouviez acceptable l'architecture que vous avez obtenue. Au fur et à mesure de vos tirages, tracez les icônes sur votre plan.

Le premier noeud de votre système doit obligatoirement être le NA par lequel le Decker va entrer. Le second élément est une UST (les NA se connectent presque toujours à des UST). Tracez un trait du NA à l'UST.

Le noeud actuel est donc maintenant une UST. Effectuez un tirage dans la Table en consultant la colonne UST. Le résultat vous fournit le prochain noeud à tracer. Tracez un trait de l'UST au nouveau noeud. Dès lors, chaque fois que vous déterminerez un nouveau noeud, c'est dans la colonne correspondant à sa nature qu'il vous faudra effectuer un tirage pour définir le suivant. Si vous n'appréciez pas un résultat obtenu, vous avez toujours la possibilité de refaire le tirage ou d'ignorer le résultat. Vous avez aussi la possibilité de décider de rester dans un noeud pour effectuer un deuxième, voire un troisième tirage, afin de définir des connexions multiples sur un même noeud.

Au fur et à mesure de vos tirages, numérotez les noeuds que vous obtenez afin de pouvoir vous y référer dans la suite de l'aventure. A ce point, nous avons défini deux noeuds, le NA n°1 et l'UST n°2.

La seule règle architecturale à ne pas transgresser lors de tels tirages est celle qui dicte qu'un système ne doit comporter qu'une seule Unité Centrale. Si les dés vous indiquent la présence de l'UC très tôt (trop facile à atteindre), vous pouvez décider d'ignorer ce résultat. Si vous poursuivez les tirages après avoir placé l'UC, vous pouvez ignorer tout résultat indiquant une nouvelle UC ou décider que cette indication se traduit par une connexion du noeud actuel avec l'UC.

Quand vous aurez obtenu l'architecture de base, vous pourrez l'embellir en lui ajoutant d'autres noeuds et des lignes de connexions qui le transformeront en un vé-

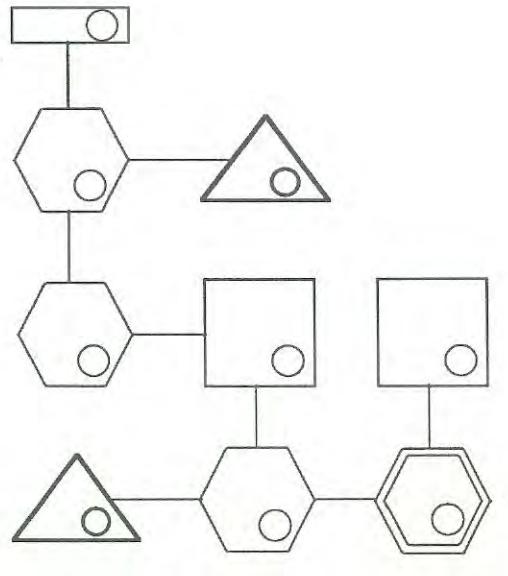
ritable labyrinthe. Pendant que vous tracez votre plan précis du système, il est souvent utile d'en tracer un autre destiné éventuellement à vos joueurs. En effet, un Decker peut entrer dans l'UC et demander à voir à quoi ressemble le système.

CREATION ALEATOIRE D'ARCHITECTURE DE SYSTEME

1D6	Le Noeud actuel est:		
	UC	UST	USD
1	UST	UC	UC
2	UST	UST	UC
3	UST	USD	UST
4	USD	USD	UST
5	USD	*	UST
6	*	*	USD

* Ajouter une ligne vers un noeud-impasse au choix: NA, PE/S, ME. Restez dans le noeud en cours pour déterminer le suivant.

En partant d'un NA (noeud n°1) connecté à une UST (noeud n°2), 1D6 donne 5. A partir d'une UST, la ligne 5 indique une impasse. On ajoute un PE/S (noeud n°3) et l'on reste dans l'UST (noeud n°2). Un autre dé donne 1. Un 1, à partir d'une UST donne une UC mais il est trop tôt pour l'installer. On ignore ce résultat et on relance le dé: résultat 2. Un 2, au départ d'une UST (n°2, toujours) indique une autre UST(noeud n°4). Nouveau Jet: résultat 3. La ligne 3 des UST indique une USD (noeud n°5). Le dé suivant donne 5 soit, à partir d'une USD, la présente d'une UST (noeud n°6). Jet suivant: 6 qui indique une impasse; ce sera un PE/S (noeud n°7). On reste dans l'UST n°6. Nouveau Jet: 1. Il s'agit d'une UC (le noeud n°8). Dé suivant: 4. A partir d'une UC on obtient une USD (noeud n°9). Et l'on décide de stopper là.



15.4.3 LES CODES DE SECURITE

La troisième étape de cette procédure de génération consiste à définir les Codes de Sécurité des noeuds. Pour des systèmes définis par le hasard, vous pouvez conserver le Niveau de Sécurité du Système (le code couleur) et définir aléatoirement un Indice de Sécurité (la valeur numérique) valable pour tous les noeuds. Vous pouvez aussi assigner des classifications différentes aux diverses parties du système.

Pour déterminer une variation aléatoire du Niveau de Sécurité, vous pouvez employer 1D6 pour chaque noeud. Sur un résultat de 1, le code du noeud sera inférieur d'un niveau au Niveau général du système (dans un système Vert, le noeud serait Bleu). Sur un résultat de 6, il lui sera supérieur d'un niveau (dans un système Vert le noeud serait Orange).

Que vous ayez ou non décidé de varier les Niveaux de Sécurité, il vous faut choisir ou définir aléatoirement (1D6 convient parfaitement) l'Indice de Sécurité de chaque noeud. Notez ces informations sur votre plan.

15.4.4 LES CONTRE-MESURES D'INTRUSION

Pour chaque noeud, lancez 1D6 pour savoir si une CI est présente:

- Pour un noeud de Niveau Vert, une CI est présente sur un résultat de 1;
- Pour un noeud de Niveau Orange, une CI est présente sur un résultat de 1 ou 2;
- Pour un noeud de Niveau Rouge, une CI est présente sur un résultat de 1, 2 ou 3.

La Table suivante permet de définir le Type de la CI installée selon le Niveau de Sécurité et le résultat de 2D6.

INSTALLATION DE CI (2D6)

Niv de Sécurité	CI Blanche	CI Grise	CI Noire
Vert	2-8	9-11	12
Orange	2-7	8-10	11-12
Rouge	2-6	7-10	11-12

Pour chaque CI présente, lancez 2D6 et consultez la Table des Programmes des Contre-mesures ci-dessous afin de déterminer la nature exacte de la CI selon son type. Il n'est pas nécessaire de faire ce tirage pour les CI Noires. Tous les programmes de Contre-mesures ont un Indice égal à 2D6-1.

PROGRAMMES DES CONTRE-MESURES

CI Blanches	Programme
2D6	CI Piège (*)
2	Flux
3-7	Barrière/Brouillage (**)
8-11	CI Piège (*)
12	

(*) Il s'agit d'une CI Grise maquillée en CI Blanche. Lancez 1D6+4 dans la Table des CI Blanches pour connaître la nature apparente et effectuez un jet normal (2D6) dans la Table des CI Grises pour déterminer la véritable nature.

(**) Brouillage n'apparaît que dans les Unités de Stockage de Données. Barrière peut prendre place dans n'importe quel noeud (y compris les USD si vous le désirez).

CI Grises

2D6	Programme
2-4	Blaster
5-6	Trace
7-8	Killer
9-11	Kamikaze
12	Kamikaze +

Programme
Blaster
Trace
Killer
Kamikaze
Kamikaze +

15.4.5 VALEURS DES INFORMATIONS

Les informations ont presque toujours de la valeur. Pour chaque Unité de Stockage de Données, lancez 2D6 et consultez la Table de Valeurs des Informations. A moins que le résultat ne soit 2 ou 12, il y aura 2D6 fichiers de valeur dans chaque USD. La taille de chacun de ces précieux fichiers est 2D6 x 10 Mp. Le Decker aura besoin d'utiliser l'Utilitaire-Evaluation pour trouver les fichiers ayant de la valeur.

Parallèlement à cette présence occasionnelle de données de valeur, il vous faudra introduire dans les Unités de Stockage les fichiers contenant les informations que le Decker recherche spécifiquement. Il est tout à fait acceptable de disséminer ces informations dans différents fichiers et même dans différentes USD.

Prenons un exemple: Le groupe a été attaqué par un gang. Les soupçons des PJ se portent sur une Corporation, la "Couronne Impériale" qui, pensent-ils, est le commanditaire de l'attaque. Dans une USD du système de la Corporation, on trouve une trace d'un paiement effectué au gang sous le numéro de compte 324A7. Un autre fichier, dans une autre USD, indique qu'un certain Ivan Dragomilov est l'agent qui est autorisé à gérer le compte 324A7. Dans un troisième fichier — qui pourrait même se trouver dans la première USD visitée, par exemple — on peut découvrir que Dragomilov est un cadre exécutif du service de sécurité; on y trouve également son adresse, sa photo, etc. A partir de cette information, les PJ pourraient aller lui demander des comptes, en personne.

Dans une USD Orange, on lance 2D6 pour un résultat de 9. La valeur de base est 10 000 ¥ par tranche de 10 Mp de données. 1D6 donne un résultat de 3; il y a donc trois fichiers de valeur. Pour chaque fichier, 2D6 donnent respectivement 7, 9 et 4. Les fichiers sont donc de 70 Mp (pour une valeur de 70 000 ¥), 90 Mp (90 000 ¥) et 40 Mp (40 000 ¥). Si le Decker peut extraire ce butin de la base de données, il aura entre les mains des informations valant au total 200 000 ¥. Il lui faudra toutefois les négocier auprès d'un receleur ce qui va réduire considérablement ses bénéfices (10 à 50% de leur valeur, soit 2 000 à 100 000 ¥).

VALEURS EN ¥ DES INFORMATIONS

2D6	Valeur par tranche de 10 Mp		
	Vert	Orange	Rouge
2	0	0	0
3-4	500	1 000	2 500
5-7	1 000	2 500	5 000
8-10	5 000	10 000	50 000
11	10 000	50 000	100 000
12	0	0	0

16.0 CONTACTS

« Vous êtes qui vous connaissez. »

— Proverbe de la Rue.

Ce chapitre contient des descriptions rapides, avec les Attributs et les Indices de Compétence de Personnages Non-Joueurs qui apparaîtront probablement dans des aventures *Shadowrun*. Les citations pourront permettre au Maître de Jeu de "sentir" le personnage, ce qui l'aidera à donner vie et couleurs à ses propres interprétations.



ACTIVISTE DES DROITS DES METAHUMAINS

« Nous sommes tous des humains, vous savez. C'est aussi simple que cela. Nous n'oublierons pas les actions honteuses des troupes de choc de la Lone Star lors du rassemblement C.D.O. (Comité pour les Droits des Orks) de la semaine passée. Ils n'auraient jamais dû lancer des gaz asphyxiants sur la foule. Il n'y avait pas de vraie provocation. C'était une démonstration pacifique. Scandaleux. Je viens de porter plainte auprès des tribunaux de la ville. Nous verrons ce que dira le gouverneur lorsque sa gestapo se retrouvera avec un procès sur les bras. »

CITATIONS

« Les Elfes (les Nains, les Trolls et parfois même les Orks) sont des gens aussi. »

« Comment accepteriez-vous d'être traité ainsi ? »

« Vous trouvez que la Marche sur Fresno était violente. Ce n'est rien. J'étais à SF pour la Journée de Gobelisation. »

COMMENTAIRE

L'Activiste des Droits des Métahumains peut avoir un autre emploi mais ses motivations profondes l'incitent à agir pour que la justice soit la même pour toutes les branches de l'humanité. D'autre part, toute loi injuste doit être éliminée. L'Activiste est une ennemie mortelle des membres du Polyclub Humanis.

ATTRIBUTS

Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 2
Intelligence : 2
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 2

COMPÉTENCES

Etiquette (Média) : 5
Interrogation : 3
Leadership : 3
Négociation : 3

BARMAN

« Je m'occupe de ce bar depuis maintenant un paquet d'années. J'aurai tout vu dans mon temps. Connais tous les habitués vraiment bien. Leurs problèmes essentiellement mais aussi leurs bons moments. On est comme une famille ici. On s'occupe toujours les uns des autres. Mais on est plutôt paisible. On n'aime pas les ennuis. Les ennuis, c'est pas bon pour les affaires. »

CITATIONS

« Qu'esse quisse passe ? On t'a pas vu depuis un bout de temps. Comme d'habitude ? »

« J'ai obtenu un petit quelque chose à ce sujet. Pas de première main, en tout cas. J'l'ai entendu de quelqu'un qui connaît quelqu'un. Vu ? »

« Y a eu quelques costards qui ont demandé où tu étais mais je leur ai dit que tu n'étais pas dans le coin. »

COMMENTAIRE

Le Barman est une source habituelle d'informations sur les conditions actuelles dans les rues et dans le circuit des clubs. Il est discret et fiable, à un certain prix. Remise pour les vieux amis et les bons clients, bien entendu.

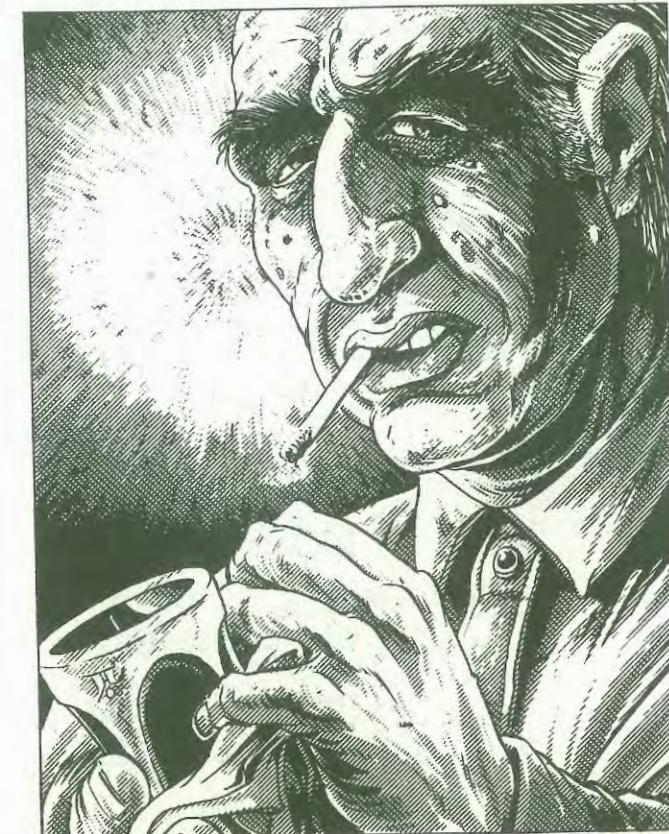
ATTRIBUTS

Constitution : 4
Rapidité : 3
Force : 4
Charisme : 3
Intelligence : 2
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 2

COMPÉTENCES

Arme à Feu : 3
Combat à Mains Nues : 3
Etiquette (La Rue) : 4

Compétences Spéciales :
Moulin à Rumeurs : 5
Oreille Complaisante : 5





CHEF DE GANG

« Vivre dans les rues, c'est connaître les rues. Qui commande, qui est hors du coup, où sont les limites. Actuellement, t'es sur mon territoire, mec. Fais-nous donc entendre ton refrain. S'il me plaît, tu pourras peut-être garder ta langue. Mais t'as intérêt à ne pas te mettre en travers de mon chemin. J'aime pas les étrangers qui viennent régler leurs guerres chez moi. »

CITATIONS

« Ici, c'est moi qui commande. »
« Vous voulez de l'action de ce côté du plexe, venez me voir. »

COMMENTAIRE

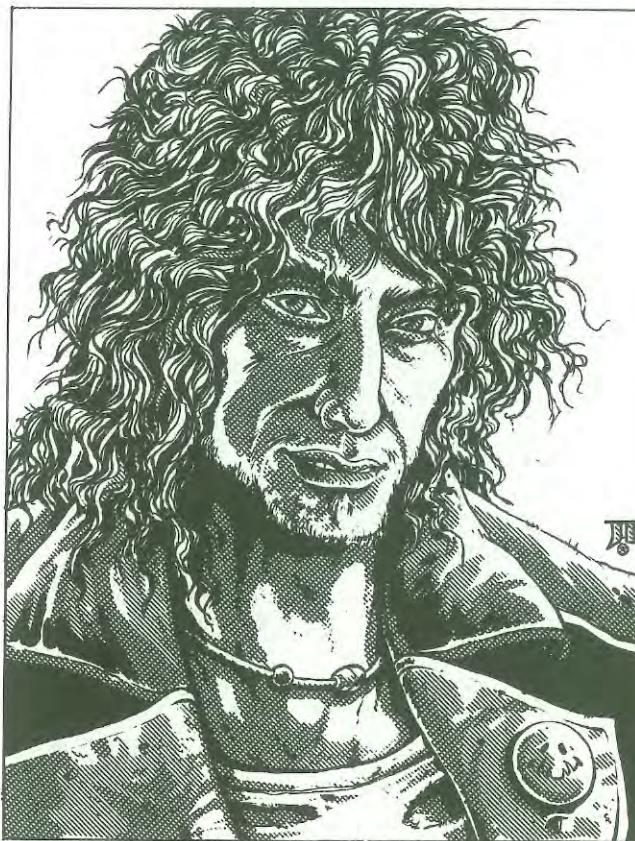
Le chef de gang parle dur et c'est un dur. Il faut qu'il le soit pour rester au sommet. Mais il n'est pas idiot. En grandissant dans la rue, il a appris de rudes leçons. Etre juste un dur n'est plus suffisant actuellement.

ATTRIBUTS

Constitution : 3
Rapidité : 3
Force : 4
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 6
Réaction : 3

COMPÉTENCES

Armes à Feu : 4
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (La Rue) : 6
Leadership : 4



CHASSEUSE DE PRIMES

« Personne vous a demandé de m'apprécier. J'suis juste une nana qui fait son boulot. Vous voulez le gars ou pas ? Vous le voulez, je suis celle qui l'attrapera. Je peux le ramener vivant, mais cela fera un extra. C'est plus compliqué. »

CITATIONS

« Mort. Vivant. Ça m'est égal. Bien sûr, mort, c'est beaucoup plus facile. »
« L'argent. On en vient toujours là, non ? »
« Facile ou pas. C'est à vous de choisir. »

COMMENTAIRE

La Chasseuse de Primes est une femme rude. Elle vit en pistant les gens que les flics ou les tueurs corpos n'ont pas le temps ou l'envie de poursuivre.

ATTRIBUTS

Constitution : 6
Rapidité : 5
Force : 5 (6)
Charisme : 1
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 1,35
Réaction : 8

COMPÉTENCES

Arme à feu : 8
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (Corporation) : 3
Etiquette (La Rue) : 5
Furtivité : 4
Informatique : 5
Motos : 5
Voitures : 5
Compétences Spéciales :
Pistage : 3
Pistage d'Informations : 3

CYBERWARE

Cyberbras (Force 1) avec pistolet de petit calibre et lames digitales rétractables
Cyberyeux avec vision thermographique
Interface d'Armes
Réflexes Câblés (2)



CHEF DE TRIBU

« Vous vous trouvez dans la loge du conseil de mon peuple, étranger. Vous ne donnez pas d'ordres ici. Vous pouvez présenter une requête et le conseil peut considérer vos paroles mais aucune exigence ne sera admise ici. Si nous estimons que c'est dans l'intérêt de la tribu, nous accepterons peut-être de faire ce que vous demandez. »

CITATIONS

« Je suis le chef. Ils assurent l'accompagnement. »
« Jouez-vous aux échecs ? »
« J'ai un bon cheval, alors que faire d'une voiture ? Un cheval, c'est une ressource renouvelable. Avez-vous réussi à faire se reproduire votre voiture récemment ? »
« Avant de vous présenter à la tribu, je dois contrôler votre dossier dans la base de données du conseil. »

COMMENTAIRE

Le Chef de Tribu est un homme sage dans l'optique du monde moderne, pas seulement dans celle des anciennes traditions. Pour bien guider sa tribu, il doit être bien informé sur la technologie et les corporations. Il se fait donc un point d'honneur de savoir ce qui se passe autour de lui à tout moment.

ATTRIBUTS

Constitution : 3
Rapidité : 3
Force : 4
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 6
Réaction : 3

COMPÉTENCES

Arme à Projectiles : 4
Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (Tribu) : 8
Furtivité : 5
Leadership : 5
Négociation : 4
Psychologie : 5



CORPO

« Je suis un Corpo. Je sais que cela ne me rend pas très populaire en certains lieux, mais cela ne me dérange pas. Je ne suis pas là pour rendre les gens heureux. Je suis là pour faire un boulot et je le fais quelles que soient les exigences que cela impose. La compagnie s'occupe ensuite du nettoyage. Elle le fait toujours. »

CITATIONS

« Rien de personnel, l'ami. C'est juste le boulot. »
« Je ne suis là que pour l'argent et les avantages sociaux, mon cœur. »
« Tu ennuies quelqu'un d'important, mon pote. On m'a demandé de résoudre le problème. »

COMMENTAIRE

Le Corpo est l'agent exécutif spécial de la corporation. Il fait son boulot sans poser de questions. Il est loyal, souvent jusqu'à la mort. Après tout, la corporation peut même s'occuper de ça.

ATTRIBUTS

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

COMPÉTENCES

Armes à Feu : 7
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (Corporation) : 3
Furtivité : 5
Véhicules (à la discrétion du Maître de Jeu pour le type) : 5

CYBERWARE

Réflexes Câblés (1)
Réflexogiciels (5)

**ELU MUNICIPAL**

« Nous avons ici une ville agréable, un des métropoles les mieux dirigés sur le continent. Toutes ces rumeurs que vous avez pu entendre sur la corruption au sein de l'administration actuelle ne sont que propagande de l'opposition. De la propagande et des mensonges de mécontents. Nous travaillons tous durement, nous sommes tous fiers de notre ville et fiers de servir le public aussi bien que nous le pouvons. »

CITATIONS

« Pas de commentaires. »

« Je suis vraiment désolé mais je peux absolument pas faire de commentaires sur ce sujet en l'état actuel des choses. »

« Je vous assure que les circonstances présentes ne contiennent pas le moindre conflit d'intérêts. »

COMMENTAIRE

L'Elu Municipal est un membre typique de la bureaucratie qui dirige le métropole. Il est soucieux de son image publique et des réactions des électeurs mais il est encore plus soucieux des chefs de son parti et de ses sponsors. Il est totalement digne de confiance lors des campagnes mais sera très heureux de vous vendre pour obtenir des avantages politiques ou carriéristes.

ATTRIBUTS

Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 5
Intelligence : 3
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 2

COMPETENCES

Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (Tribus) : 3
Négociation : 4

DOCTEUR

« Encore des ennuis ? Non, ne m'en parlez pas ! Moins j'en saurai, meilleur ça sera pour nous deux. Fermez-la et ne vous tortillez pas tant que l'anesthésique local n'a pas agit. Je préférerais attendre mais c'est vous qui êtes pressé. Votre tube ferait mieux d'avoir du crédit, cette fois. »

CITATIONS

« Arrêtez de saigner sur le plancher. »

« Intéressé par une bonne affaire sur des tissus de culture ? D'après mes sources, c'est du pur Chiba. Je pourrai le fixer pendant que vous êtes ouvert. Non ? Un peu d'esthétique tant que les scalpels lasers sont chauds ? »

« C'est la troisième fois cette année. N'avez-vous donc aucun respect pour le travail d'orfèvre ? »

COMMENTAIRE

Le Docteur peut être un charlatan comme un chirurgien de premier ordre mais, dans les deux cas, c'est le meilleur ami d'un hors-la-loi. Il se montrera toujours très discret et ne signalera aucune blessure suspecte aux gardes de sécurité pas plus qu'il ne transmettra les bons de garanties de vos implants à ses fournisseurs.

ATTRIBUTS

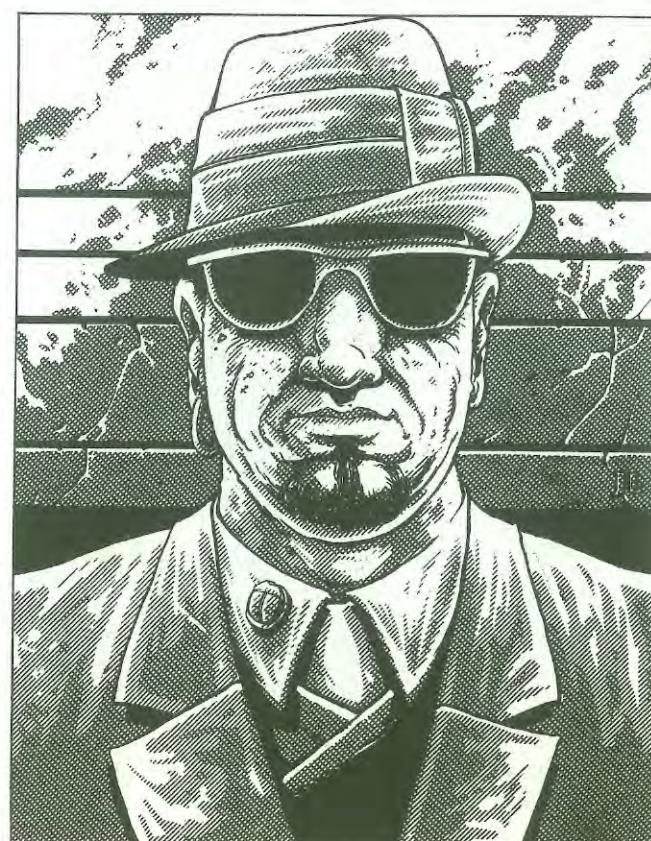
Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 2
Intelligence : 4
Volonté : 2
Essence : 5,8
Réaction : 3

COMPETENCES

Biotech : 8
Etiquette (La Rue) : 3
Négociation : 4
Sciences Biologiques : 6

CYBERWARE

Datajack

**GARDE DE SECURITE**

« Sûr, j'ai connu des moments sacrément durs mais maintenant j'ai un bon boulot dans la corporation. Je suis un corpo quoiqu'il arrive. C'est juste assez prestigieux et excitant pour que je sois heureux maintenant. Un jour, peut-être, je me ferai mon chemin et je me faufilerai dans une des divisions des opérations spéciales. Etre un de ceux qui poussent tous les boutons. Ouais, ça serait chouette. »

CITATIONS

« Halte-là, bonhomme. Voyons voir ta carte officielle. »

« Etes-vous autorisé à vous trouver dans cette section ? Voyons voir votre carte officielle. »

« Votre carte est en règle. Vous avez vu les Sonics ? C'était un sacré match l'autre soir. »

COMMENTAIRE

Le Garde de Sécurité est un individu simple qui est plus intéressé par sa vie privée et sa survie que par l'aventure et le frisson du danger. Il attache une grande importance à sa position dans la corporation et il agira au mieux de ses intérêts, surtout quand un officiel de la corporation se trouve dans les environs et le regarde.

ATTRIBUTS

Constitution : 4
Rapidité : 3
Force : 3
Charisme : 2
Intelligence : 2
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 2

COMPETENCES

Armes à Feu : 3
Combat à Mains Nues : 3
Etiquette (Corporation) : 2
Interrogation : 2

FLIC

« A l'époque où je me suis engagé dans la Lone Star, je croyais tous leurs baratins de recrutement. J'étais jeune. Je suis plus lucide maintenant mais je travaille toujours pour eux. Je crois qu'ils aiment ce boulot. Je me sentirais plus à l'aise si c'était une vraie police mais ça, c'était à une autre époque. On est des hommes d'affaires maintenant. Les rues devraient être sûres. J'y crois. Ça doit être pour ça que je continue. »

CITATIONS

« Ecoute, je fais juste mon boulot. »

« On ne veux pas de problèmes ici. »

« Mort ou vivant, tu viendras avec moi. »

« N'essaie pas ça, l'ami. N'y pense même pas. »

COMMENTAIRE

Le Flic est un peu désabusé, frustré mais toujours déterminé à servir la loi. Bien que maintenant il travaille pour une corporation indépendante plutôt que pour le gouvernement. Cela signifie une meilleure paye mais moins de prestige aux yeux de la population. Il a appris à vivre avec. Comme toujours, quelques flics ont succombé aux tentations de leur position et sont devenus des "ripoux" mais la plupart ont conservé leur sens de l'honneur.

ATTRIBUTS

Constitution : 4
Rapidité : 4
Force : 4
Charisme : 2
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 6
Réaction : 3

COMPETENCES

Armes à Feu : 3
Combat Armé : 2
Combat à Mains Nues : 3
Etiquette (Corporation) : 2
Etiquette (La Rue) : 4

Compétences Spéciales :
Procédures Policières : 4



INTERMEDIAIRE

« Vous recherchez un petit hardware militaire ? Il se pourrait que j'ai ce qu'il vous faut. L'argent est une chose merveilleuse. Ça arrange pratiquement tout. Besoin d'un expert pour pour vous servir de ce hardware ? Je peux m'en occuper aussi. Vous vous êtes adressé à la bonne personne, mon ami. Je sais que nous pouvons faire des affaires. »

CITATIONS

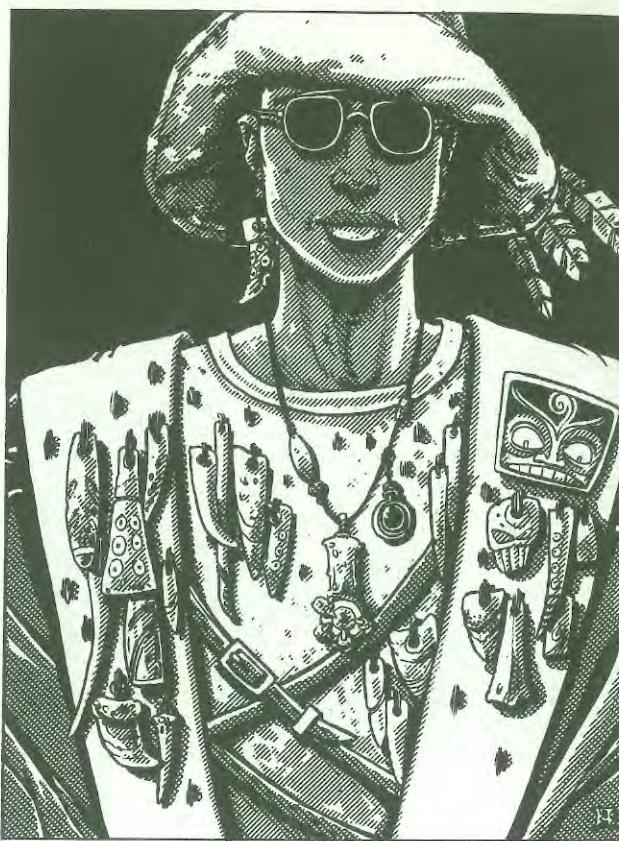
« Voyons voir vos possibilités financières. »
 « C'est chaud. Une sorte de programme militaire, je crois. Ca n'a rien d'Israélien, malgré l'emballage. »
 « Je peux pas t'accorder ce genre de prix. Une femme a beaucoup de frais à couvrir, tu sais. »
 « Vous êtes sûr que personne ne vous a suivi ? »

COMMENTAIRE

L'Intermédiaire est une receleuse et/ou une médatrice, un courtier du pouvoir des rues qui dispose toujours du dernier cri en matière de software, équipement ou information. Tout cela pour un certain prix.

ATTRIBUTS	COMPETENCES
Constitution : 2	Armes à Feu : 3
Rapidité : 3	Électronique : 3
Force : 2	Etiquette (La Rue) : 5
Charisme : 3	Informatique : 3
Intelligence : 5	Négociation : 7
Volonté : 5	
Essence : 2	Compétences Spéciales :
Réaction : 4	Estimation des Objets
	High-Tech : 6

CYBERWARE
Cyberyeux
Datajack
300 Mp de Cybérémmoire



MARCHANDE DE TALISMANS

« Si vous cherchez les produits magiques, je les ai. Poudres, os, potions. Rien que les meilleurs ingrédients et les meilleurs matériaux. Qu'avez-vous en tête ? Si je ne l'ai pas, je peux m'arranger pour l'obtenir. J'ai beaucoup d'amis dans tout le plexe et tout autant en dehors. »

CITATIONS

« D'abord, voyons les crédits. »
 « Par l'esprit de mon oncle ! C'est du véritable travail Elf (ou Nain, ou Ork, ou Troll). »
 « Bien entendu, je ne peux pas garantir que cela marche dans n'importe quelles conditions. »

COMMENTAIRE

La Marchande de Talismans est une courtière en biens et services magiques, une sorte d'intermédiaire de l'occulte. Elle agira parfois comme receleuse de matériaux magiques volés, aussi bien que d'informatrice.

ATTRIBUTS	COMPETENCES
Constitution : 2	Enchantement : 4
Rapidité : 3	Etiquette (La Rue) : 4
Force : 3	Magie Théorique : 8
Charisme : 2	Négociation : 6
Intelligence : 3	Sorcellerie : 4
Volonté : 4	
Essence : 6	Compétences Spéciales :
Magie : 3	Evaluation des Biens Magiques : 6
Réaction : 3	Travail du Bois : 4
	Travail du Métal : 4



MECANICIENNE

« Les machines sont bien plus agréables que les gens. Elles ne nous critiquent jamais dans votre dos, ne se lèvent jamais du mauvais pied, ne se plaignent jamais de la graisse que vous avez sur vos vêtements ni de vos ongles noirs ... Les machines et moi, on s'entend plutôt bien. »

CITATIONS

« Vous l'avez bien esquintée ce coup-ci. »
 « Comment croyez-vous que je puisse arranger ça avec votre budget ? »
 « Si vous voulez pas que vos armes soient enregistrées, ça vous coûtera plus. Beaucoup plus. »

COMMENTAIRE

La Mécanicienne est la personne qu'il faut voir quand votre moyen de transport est en panne. Elle est aussi capable de "customiser" votre engin.

ATTRIBUTS	COMPETENCES
Constitution : 2	Électronique (C/R) : 5
Rapidité : 3	Électronique : 3
Force : 3	Informatique : 3
Charisme : 2	Magie Théorique : 6
Intelligence : 6	Véhicules Aériens (C/R) : 6
Volonté : 4	Véhicules Terrestres (C/R) : 8
Essence : 6	
Magie : 3	
Réaction : 4	

MEMBRE DU POLYCLUB HUMANIS

« Ils sont pires que les païens, ces soi-disant métahumains. Ce sont des abominations qui souillent l'honneur sacré de la véritable humanité. Eux et tous ceux qui les soutiennent doivent être annihilés si nous voulons suivre la voie véritable du monde. »

CITATIONS

« Blanc, noir ou jaune, la question n'est plus d'actualité. Actuellement, c'est simplement un problème entre nous et eux. Les Humains et les Métahumains. La pureté et la pestilence. »

Les cagoules ne sont pas là pour cacher nos identités. Leur rôle consisterait plutôt à protéger le visage pur de la justice contemplant les enfants du diable. »

COMMENTAIRE

Le Membre du Polyclub Humanis appartient à une organisation qui s'oppose à tous les droits légaux des Eveillés et particulièrement des Métahumains. Ils déforment et dénaturent les lois existantes chaque fois que c'est possible afin d'atteindre leur propres buts, tout en supprimant en même temps les droits de l'opposition. Ils n'hésitent pas à recourir à la violence mais, dans de telles circonstances, ils dissimulent généralement leur visage.

ATTRIBUTS	COMPETENCES
Constitution : 4	Armes à Feu : 4
Rapidité : 4	Etiquette (La Rue) : 3
Force : 4	Explosifs : 4
Charisme : 2	Motos : 3
Intelligence : 2	Voitures : 3
Volonté : 4	
Essence : 6	
Réaction : 3	

ATTRIBUTS	COMPETENCES
Constitution : 4	Armes à Feu : 4
Rapidité : 4	Etiquette (La Rue) : 3
Force : 4	Explosifs : 4
Charisme : 2	Motos : 3
Intelligence : 2	Voitures : 3
Volonté : 4	
Essence : 6	
Réaction : 3	

NOTES

Chaque membre pourra appeler 1D6 autres membres pour l'aider.



M. JOHNSON

« Je peux vous assurer que je comprend parfaitement votre position. J'espère que vous comprenez la mienne. Ce travail doit être fait et je crois que vous êtes exactement les personnes qu'il faut pour cela. Disons simplement qu'il serait très ennuyeux pour toutes les parties concernées que le moindre détail vienne à la connaissance du public. Je suis certain de pouvoir compter sur votre discréetion. »

CITATIONS

« Si vous vous faisiez prendre, il est bien entendu que nous n'avons jamais entendu parler de vous. »

« Cette conversation ne s'est jamais déroulée. Compris ? »

« Le règlement sera effectué de la manière habituelle. »

« C'est un petit job. Complications minimes. »

COMMENTAIRE

M. Johnson peut ne pas avoir la même allure la prochaine fois que vous le verrez. Il peut même ne plus être un "il". Mais ne vous y laissez pas prendre — c'est bien lui. M. Johnson est le terme d'argot générique pour le contact interne de la corporation. Il a le fric et il a le boulot. Il a aussi une armée privée qui vous pourchassera si vous le truandez.

ATTRIBUTS

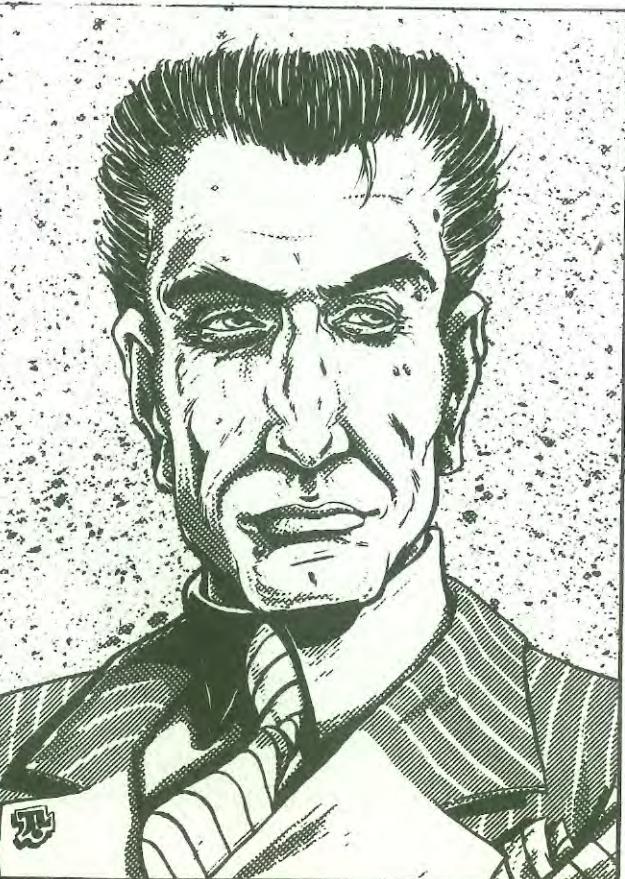
Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 4
Intelligence : 6
Volonté : 5
Essence : 3,8
Réaction : 4

COMPETENCES

Etiquette (Corporation) : 8
Informatique Théorique : 5
Négociation : 6
Psychologie : 8
Compétences Spéciales :
Histoire : 4

CYBERWARE

Datajack
200 Mp de Cybérémmoire

**PATRON YAKUZA**

« Les temps ne sont plus ce qu'ils étaient. C'est la vie. Un homme qui souhaite réussir doit s'adapter aux changements de la société. C'est ce que nous, dans le Yakuza, avons fait en préservant autant que possible les vieilles méthodes honorables tout en apprenant les nouvelles. La société aura toujours besoin de nous. »

CITATIONS

« Les nouveaux hommes ne sont rien de plus que des gangsters et des brigands. Ils n'ont aucun sens de l'honneur. Et les Chinois et les Coréens ne sont que de simples barbares. »

« Un accord est nécessaire. »

COMMENTAIRE

Le Patron Yakuza, malgré sa philosophie et ses manières courtoises, est un maître criminel. Ses véritables objectifs sont impitoyables et pourtant il semble toujours vouloir étaler un vernis de culture et de distinction sur ses traits les plus acérés. Les patrons les plus anciens préfèrent les jeux d'influence et les tactiques embarrassantes à l'intimidation brutale et la violence encouragées par la jeune génération.

ATTRIBUTS

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

COMPETENCES

Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (La Rue) : 5
Leadership : 5
Négociation : 6

CYBERWARE

Datajack
Réflexes Câblés (1)
30 Mp de Cybérémmoire

PRODUCTRICE

« Les gens veulent savoir. C'est ce que je dis toujours. Ils sont curieux et, de plus, c'est leur droit fondamental d'être informés. Du moins c'est ce que nous leur disons. »

CITATIONS

« Pour nous, les mauvaises nouvelles sont toujours bonnes pour les indices d'écoute. »

« Si je ne trouve pas de nouvelles, je n'aurai qu'à en fabriquer. »

« Ecoutez, j'étais déjà dans ce métier avant votre naissance. Je sais ce qui va marcher et ce qui n'accrochera pas. »

« Tout le monde veut un bon spectacle. Rien qu'un spectacle. Chaque journée est tellement pleine de problèmes, de plaintes et de soucis que lorsque les gens rentrent chez eux, tout ce qu'ils souhaitent c'est leur cocktail, leur solitude, leur distraction. C'est là que j'entre en jeu. »

COMMENTAIRE

La Productrice est un entrepreneur de spectacles, qui associe très adroitement les informations et les distractions. Elle a le flair pour dénicher ce qui va accrocher les gens et sait comment présenter les histoires pour que les gens ne soient pas trop bouleversés. Le spectacle fait aussi partie des affaires, après tout.

ATTRIBUTS

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

COMPETENCES

Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (La Rue) : 4
Etiquette (Média) : 4
Furtivité : 2
Informatique : 3
Négociation : 4

**SECRETAIRE**

« Je sais ce que beaucoup de gens pensent de nous, ici, à la compagnie. Croyez-moi, j'ai entendu de tout. Je sais aussi que c'est une drôle de chose à dire, pour moi, mais ... je suis une "dame de compagnie". Tout ce que je peux dire, c'est que la corporation m'a bien traitée et que je compte faire tout mon possible pour que cela dure. »

CITATIONS

« Je suis désolée mais M. Johnson n'est pas disponible actuellement. Puis-je prendre un message ? »

« Pouvez-vous patienter un moment, s'il vous plaît ? »

« Désolée mais M. Johnson n'est toujours pas disponible. »

« Il vous rappelle dès que possible. »

COMMENTAIRE

La Secrétaire est imperturbable, efficace et discrète. Vous voudriez qu'elle travaille pour vous, si c'était possible. Elle fait autant partie du bureau corporatiste que le mobilier et le télécom.

ATTRIBUTS

Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 2
Essence : 4,8
Réaction : 3

COMPETENCES

Etiquette (Corporation) : 4
Informatique : 3
Compétences Spéciales :
Moulin à Rumeurs (Corporation) : 4

CYBERWARE

Datajack
100 Mp de Cybérémmoire

**SQUATTER**

« Quesse tu regardes, mec ? Jamais vu un pauv're type ? Quesse tu fais ici ? C'est mon squat ! Eh, on se calme. Veux pas d'ennui. Pas la peine de se battre. J'peux en trouver un autre. Déjà fait. Laisse moi juste passer. Dirais pas un mot. Juré. Juré craché. Pas un mot. »

CITATIONS

- « T'occupes. »
- « Rien vu. Rien entendu. »
- « J'ai pas toujours été comme ça. »
- « sont partis par là. »

COMMENTAIRE

Le Squatter est une victime coriace des bas-fonds du métroplex, endurci et accablé par la vie dans les taudis. C'est un survivant qui encaisse les coups et tient encore à voir le lendemain ... En un seul morceau.

ATTRIBUTS	COMPETENCES
Constitution : 2	Etiquette (La Rue) : 3
Rapidité : 2	
Force : 1	Compétences Spéciales :
Charisme : 1	Chapardage : 6
Intelligence : 2	Connaissance du Voisinage : 6
Volonté : 2	
Essence : 6	
Réaction : 2	

TECHNICIEN NAIN

« Je sais que c'est un stéréotype mais qu'est-ce que vous voulez ? Les stéréotypes ont parfois des raisons d'être. Il se trouve que j'aime la techno, c'est tout. Ce n'est pas comme si j'avais ça dans le sang. C'est juste un tour de main, un intérêt. Et j'y suis très bon. »

CITATIONS

- « Personne n'apprécie plus le bon travail. »
- « Qui croyez-vous être en train de payer ? Un Ork maladroit qui ne distinguerait pas un circuit imprimé d'une planche à pain ? »

« N'est ce pas mignon ! Ah, ces étrangers, qu'est-ce qu'ils aiment faire des circuits minuscules. »

COMMENTAIRE

Le Technicien Nain n'est pas forcément meilleur que les autres mais il a tendance à encenser son travail dès qu'il en a l'occasion. Peut-être qu'il y met plus d'acharnement, bien qu'il ne l'admettra jamais.

ATTRIBUTS

Constitution : 4
Rapidité : 2
Force : 3
Charisme : 2
Intelligence : 6
Volonté : 4
Essence : 3,8
Réaction : 4

COMPETENCES

Electronique (C/R) : 9
Electronique : 6
Etiquette
(La Rue ou Corporation) : 3
Informatique (C/R) : 6
Informatique Théorique : 6

CYBERWARE

Datajack
200 Mp de Cybermémoire.

**VIDEUR TROLL**

« Vous restez tranquille et il vous arrivera rien. »

CITATIONS

- « Je crois qu'il est temps que tu partes, petit. »
- « C'est censé faire mal ? »
- « On me cause ? »
- « On ferme. »

COMMENTAIRE

Les Videurs Trolls sont populaires dans de nombreux clubs et pas uniquement dans les plus chauds. Tout propriétaire de club préférerait voir partir un fauteur de troubles sans faire d'éclat. Un Troll est parfait pour faire ce boulot. Peu d'ivrognes affronteront une telle montagne de muscles.

ATTRIBUTS

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

COMPETENCES

Armes à Feu : 2
Combat Armé : 3
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (La Rue) : 2

TUEUR ELFE

« Vous étiez à la recherche du meilleur et maintenant vous m'avez trouvé. J'ai entendu parler de votre offre. Une telle sanction rentre parfaitement dans mes capacités. Je peux faire le boulot sans bruit, sans histoire, sans trace. Satisfaction garantie. »

CITATIONS

- « J'espère que vous fournissez un soutien logistique de qualité. Mon dernier employeur avait une fâcheuse tendance à se montrer mesquin. »
- « Rappelez-moi quel est votre solde créditeur. »
- « Pour un travail de qualité, engagez ce qu'il y a de mieux. »
- « Cela vous coûtera un supplément ! »
- « Je ne suis pas énervé. Vous ne voudriez pas me voir quand je suis énervé. »

COMMENTAIRE

Le Tueur Elfe est rusé et milleux et il le sait. C'est la quintessence du gentleman-assassin. Il est toujours impeccablement vêtu, avec des accessoires de haute qualité. Ses manières sont suaves, mais légèrement teintées d'une dangereuse arrogance. A moins, bien sûr, qu'il ne perde son sang-froid.

ATTRIBUTS

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

COMPETENCES

Armes à Feu : 8
Combat à Mains Nues : 4
Etiquette (Corporation) : 3
Etiquette (La Rue) : 3
Explosifs : 4
Hovercrafts : 4
Motos : 4
Voitures : 4

CYBERWARE

Interface d'Armes
Réflexes Câblés (2)

17.0 LES METACREATURES

«Toutes vos armes et toute votre Cyberquincaillerie ne vaudront plus un clou lorsque vous entendrez le hurlement du Barghest.»

— Extrait de la Bande Annonce du Thriller Simsens *Hurlements*.

17.1 LES POUVOIRS DES EVEILLES

Les Eveillés ont des pouvoirs, ou capacités magiques innées, très variés. Chaque créature peut posséder, ou pas, ces pouvoirs dont les descriptions générales figurent ci-dessous. Il est laissé à l'entière appréciation du MJ de mieux définir les pouvoirs et les paramètres des pouvoirs des Eveillés; de même, il lui est offert la possibilité de les ajuster et de les modifier à sa convenance ce qui forcera les Personnages Joueurs à être vigilants et à ne pas sous-estimer leurs ennemis en fonction de ce qu'ils en connaissent déjà. Un seul pouvoir, en général sauf mention contraire, peut être utilisé par action de combat; l'utilisation d'un pouvoir ne provoque pas de Drain sauf mention contraire. Chaque Eveillé dispose d'un Moniteur de Condition Physique et Mental. Tous les pouvoirs de non-attaque sont considérés comme étant activés d'une façon permanente au cours des combats.

Pratiquement, toutes les créatures possèdent une forme d'attaque qui est basée sur les pouvoirs dont elle dispose. Si celle-ci est basée sur de simples capacités physiques, les détails en sont fournis avec les caractéristiques. Les formes d'attaques spécialisées y sont aussi indiquées. Leur gamme peut aller de la claque sur la tête à l'aide d'une poêle infligée par un Esprit du Foyer, ce qui est douloureux mais surtout ennuyeux, aux éclairs fracassants des Esprits des Tempêtes, en passant par le toucher mortellement paralysant du Cocatrix.

[NOTE : Lorsque deux pouvoirs directement opposés, tels que Accident et Garde, sont appliqués au même personnage, faites un Test d'Opposition. Chaque pouvoir utilise l'Indice d'Essence (sauf mention contraire) de l'autre comme Seuil de Réussite. Les effets du gagnant sont appliqués avec un Indice égal aux Succès nets.]

ACCIDENT

Accident donne à la créature le pouvoir de provoquer des accidents apparemment normaux. La nature de l'accident et ses conséquences dépendent du terrain contrôlé par la créature. Pour déterminer la gravité de l'accident, le MJ devra effectuer un Test d'Opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature. Le nombre de succès net obtenu par la créature donne une indication de la gravité de l'accident.

ACCROISSEMENT D'ATTRIBUTS PHYSIQUES

Avec ce pouvoir, une créature ajoute son Indice d'Essence actuel à ses Attributs Physiques. Ce pouvoir d'accroissement peut être limité à un ou plusieurs Attributs spécifiques et/ou en durée et en nombre d'utilisations.

ALIENATION

Aliénation donne à la créature le pouvoir d'envelopper ses victimes dans une aura qui les rend invisible aux yeux des autres. Considérez cela comme un Sort d'Invisibilité avec la Puissance égale à la l'Essence de l'être. Une victime reste sous aliénation pour un nombre d'heures égal à l'Essence de la créature.

AURA ENFLAMMEE

Aura Enflammée donne à la créature le pouvoir de couvrir la surface de son corps de flammes qui brûlent tout ce qui la touche. L'aura s'étend sur un rayon égal à l'Essence de la créature en centimètres. Les formes intenses de ce pouvoir peuvent faire s'enflammer des armes en bois au contact ou même faire fondre des armes en plastique ou en métal.

Toute attaque de contact réussie contre une créature ayant ce pouvoir en action signifie que l'attaquant subit en retour des dommages dus à la chaleur intense. L'attaquant doit effectuer un Test d'Opposition de Constitution contre un code de dommages de (Essence de la créature)M2. L'armure compte pour résister à ces dommages si le MJ estime que l'attaquant a porté son coup avec une partie protégée par de l'armure.

Toute attaque de contact réussie par une créature ayant ce pouvoir en action augmente le Palier de son Code de Dommages de +2 uniquement pour le Test de Résistance de la victime.

COLLAGE

Collage donne à la créature le pouvoir de faire "coller" sa victime à une surface ou à elle-même. Le Collage a un Indice de Force égal à deux fois l'Essence de la créature.

COMPULSION

Une créature possédant le pouvoir Compulsion peut forcer sa victime à accomplir une action spécifique, comme avec une suggestion post-hypnotique. Il arrive souvent qu'une créature ne puisse imposer qu'une action particulière. Traitez ce pouvoir comme le sort Contrôle des Actions en utilisant l'Essence de l'être comme la Puissance du sort.

CONFUSION

Confusion donne à la créature le pouvoir de faire perdre à ses victimes leur sens de la direction et de les faire errer sur le terrain qu'elle contrôle. Les conséquences peuvent être extrêmement variées. Un Esprit du

Foyer provoquant la Confusion dans une maison fera, au pire, se cogner la victime dans les murs ou prendre une porte de placard pour la sortie. La Confusion dans le domaine d'un Esprit de la Montagne peut facilement faire basculer quelqu'un par dessus une falaise.

Le MJ effectuera un Test d'Opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature. Le nombre de succès net pour la créature correspond au nombre d'heures pendant lesquelles la victime sera Confuse.

CONTROLE ANIMALIER

Certaines créatures possèdent une empathie puissante avec des animaux, généralement limitée à un type particulier tel que les prédateurs ou les animaux à écailles. Ce pouvoir permet à la créature d'empêcher automatiquement que cet animal attaque, donne l'alarme, etc. En se concentrant, la créature peut contrôler un animal particulier, en percevant le monde par ses sens et en dirigeant son comportement. Ce comportement reste-

PARANATURALISME

La Terre héberge une variété d'animaux presque illimitée. Même durant les époques difficiles que furent la fin du 20ème siècle et le début du 21ème, de nouvelles espèces ont été découvertes pendant que d'autres se sont éteintes. Pendant la période turbulente de l'Eveil, on identifia plus de nouvelles espèces et sous-espèces que pendant n'importe quelle période depuis le développement de la classification scientifique (même en ignorant les nombreuses mutations ou les canulars).

L'explosion de formes de vie nouvelles et variées a conduit au développement de plusieurs nouveaux champs d'étude scientifique souvent associés sous la dénomination de paranaturalisme. Les paranaturalistes se sont spécialisés dans les espèces identifiées après 2009 et bien d'autres se sont spécialisés dans des sujets tels que la parabiologie, la parasociologie (particulièrement parmi les différents métahumains et les espèces pensantes officiellement reconnues) et la biotechnologie paranaturelle. Certains chercheurs étudient même des formes de vie fossiliées pour obtenir des traces anciennes de l'existence de paraespèces. Les recherches sur l'origine de ces paraespèces ont produit des théories fascinantes.

La plupart des paraespèces semblent être une expression particulière de l'ADN en présence de hauts niveaux d'énergie magique. Dans ces espèces, une génération donne naissance à des jeunes d'une paraespèce mais n'est pas elle-même affectée. Au bout d'un certain temps, l'espèce naturelle va disparaître et sera complètement remplacée par la paraespèce.

Dans certains cas, toutes ou une partie seulement des espèces naturelles subissent une Gobelisation lorsqu'un seuil est franchi lors de l'émergence de la magie. Sauf si toute l'espèce change en masse, l'espèce naturelle continuera d'exister (comme c'est le cas de l'espèce humaine) mais produira des individus de la paraespèce lors de naissances ultérieures. A l'occasion, un individu d'une telle espèce à l'apparence normale présentera des traits ou des capacités paranormaux à la puberté.

Quelques espèces produisent régulièrement des jeunes ressemblant à l'espèce originale mais qui sub-

ra dans le cadre de ce qui est normal pour le type d'animal. Par exemple, un singe contrôlé ne pourra pas conduire une voiture. Le nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) qu'une créature peut contrôler est égal à (Charisme)D6 et le nombre de gros animaux (loups, lions, etc.) est égal à son Charisme.

DISSIMULATION

Ce pouvoir se réfère à la capacité qu'a une créature de se cacher dans son environnement, plutôt qu'à sa propre capacité à devenir invisible. Ce pouvoir est généralement associé aux Esprits de la Nature. Une créature peut utiliser sa Dissimulation pour protéger son Evocateur et ses compagnons du danger ou, au contraire, pour cacher quelque chose que des gens recherchent, y compris elle-même. La Dissimulation ajoute l'Indice d'Essence de la créature au Seuil de Réussite de tout Jet de Perception. Ainsi, si le MJ décide que la recherche d'une créature requiert normalement un SR de 5, ce SR sera de 5 + Essence de la créature Dissimulée.

issent une Gobelisation à la puberté. Ces individus sont généralement hostiles et vicieux.

Le problème qui rend les paranaturalistes le plus perplexes vient de l'existence de plusieurs paraespèces de vertébrés possédant trois paires de membres, dont l'une forme typiquement une paire d'ailes. Les plus connus sont les Dragons Occidentaux et les Griffons. La présence de six membres contredit les vieilles théories de l'évolution des vertébrés et aucune explication satisfaisante n'a pu être encore présentée. Même le grand Dragon Dunkelzahn, habituellement volubile et aux opinions arrêtées, refuse de s'exprimer sur le sujet.

Cependant, une étude approfondie des premiers entretiens de Dunkelzahn avec des représentants des médias mondiaux révèle plusieurs références à un "Eveil". Ce furent ces commentaires qui poussèrent Holly Brighton à nommer la nouvelle condition globale, le Monde Eveillé. Les mêmes commentaires conduisirent les chercheurs à conclure que les grands Dragons se matérialisèrent lorsque fut atteint un certain niveau Mana, suivant un gabarit produit par l'inconscient collectif. La plupart des cercles n'accordent que peu de crédit à cette théorie, même si elle tient compte des formes à six membres.

Une contre-théorie suggère que les grands Dragons sont en fait des visiteurs d'un autre monde, où la forme à six membres constitue le schéma vertébré, mais la communauté scientifique ne lui accorde que peu de crédit. La croyance populaire qui veut que les Dragons se soient réveillés d'un sommeil long de plusieurs millénaires semble également improbable.

Dans tous les cas, excepté l'approche extra-terrestre, les théories ne peuvent intégrer les Dragons et les autres formes à six membres. Selon la théorie des origines extra-terrestres, ces derniers sont arrivés sur Terre avec les autres paraespèces grâce à une "arche spatiale". C'est hautement improbable puisque les paraespèces en question sont apparues à des époques nettement différentes.

— Extrait de l'introduction de *La Terre du Changement, Une Nouvelle Forme de Vie* par Gamiel Shaath et Miguel Martinez.

DRAIN D'ESSENCE

Ce pouvoir permet à une créature d'absorber l'Essence d'une autre, en ajoutant les points à son propre Indice. La créature peut augmenter son Indice d'Essence jusqu'à, au maximum, le double du maximum de son type. Les êtres humanoïdes ont un maximum de 12.

L'Essence n'est transférée qu'en présence d'une émotion forte. Ce peut être une passion amoureuse, la terreur d'une victime récalcitrante ou la rage d'un ennemi vaincu mais il faut que cela soit fort et dirigé directement vers la créature. Il faut généralement un transfert de matière physique, par exemple du sang pour un Vampire ou de la chair pour un Wendigo, même s'il ne s'agit que d'une quantité infime.

Le processus exige quelques minutes de tranquillité. La créature peut tirer autant de points d'Essence qu'elle en possède actuellement. Le Drain minimum est de 1 point.

Une créature ne peut pas Drainer d'Essence si la victime résiste vigoureusement. La victime doit ou bien participer volontairement ou être soumise physiquement ou magiquement. Le stimulus psychique du contact de la créature (comme la morsure d'un Vampire) ouvre un lien empathique entre la créature et sa victime qui ressentira la même extase lors du Drain. Cette expérience déclenche une production d'endorphines et d'autres modifications dans l'organisme qui peuvent provoquer un phénomène d'accoutumance. Une victime doit tenter un Test de Volonté avec un Seuil de Réussite de 4 chaque fois qu'elle est Drainée. L'échec indique la dépendance et la victime sera très coopérative dans l'espoir de participer à une autre séance. Cela provoquera bien sûr une perte rapide d'Essence et la mort de l'intoxiqué.

Des créatures peuvent Drainer l'Essence d'autres créatures ayant ce pouvoir sans que l'énergie émotionnelle soit nécessaire mais le contact exige toujours une période de tranquillité. L'action nécessite un Test d'Opposition d'Essence avec un Seuil de Réussite de 4 pour chacune d'elles. Les Succès Excédentaires indiquent la quantité d'Essence que draine le gagnant. Par exemple, deux Vampires ayant 5 comme Indice d'Essence sont unis dans un transfert. Chacun lance 5 dés. Le premier obtient 3 Succès, le deuxième 5. Le deuxième Vampire drainera 2 points d'Essence du premier. Un Vampire dont l'Essence est réduite à 0 de cette façon meurt immédiatement et définitivement.

ENGLOUTISSEMENT

Engloutissement donne à la créature le pouvoir d'engloutir sa victime en elle-même ou dans le terrain ou l'élément approprié à sa nature. La victime est sujette à tous les effets de "l'immersion" dans la substance, le moindre étant généralement la suffocation.

Le MJ effectuera un Test d'Opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature. Si la créature gagne ce Test, la victime entrera dans la substance et commencera à suffoquer ou à subir tout autre conséquence appropriée. La victime ne peut s'échapper tant que la créature maintient ce pouvoir contre elle. Une attaque (pouvoir ou sort) menée sur une deuxième victime libérera la première du pouvoir d'Engloutissement subi.

Durant chaque Tour pendant lequel une victime suffoque, elle doit effectuer un Test de Résistance de Constitution contre un code de dommages de (Essence de la créature) M2 Etour. Les plaques dermiques et l'armure ne comptent pas pour résister à ces dommages.

FORME BRUMEUSE

La créature peut transformer son corps en brume, apparemment en contrôlant la cohésion moléculaire de ses cellules. La Brume peut passer à travers n'importe quelle fissure ou crevasse qui n'est pas étanche à l'air, même à travers les systèmes de filtration étanches aux gaz et à la pollution. Elle sera cependant stoppée par les systèmes étanches aux bactéries ou aux incursions virales. Sous Forme Brumeuse, la créature possède en plus l'Immunisation contre les Armes Normales, y compris celles auxquelles elle est Vulnérable. Sous Forme Brumeuse, la créature peut être affectée par la magie. Si elle est exposée à une substance à laquelle elle est allergique, la créature sera obligée de reprendre sa forme corporelle (l'allergie la plus facile à appliquer est la lumière solaire). Pour les autres substances, il faut pulvériser de la poudre ou du liquide en direction de la Brume). Le changement de forme dure une Action complète. Si le retour à la forme corporelle est imposé par les circonstances, la transformation est instantanée.

GARDE

Garde permet à la créature d'empêcher les accidents normaux sur son territoire.

GARDE MAGIQUE

Le pouvoir de Garde Magique (égal à l'Essence de la créature) est utilisé comme une Défense contre Sort par la personne qu'il protège.

IMMUNISATION CONTRE L'AGE

Avec ce pouvoir, une créature ne vieillit pas. Elle ne souffrira donc jamais des effets débilitants de la vieillesse.

IMMUNISATION CONTRE LES AGENTS PATHOGENES

La créature obtient un nombre de Succès Automatiques égal au double de son Indice d'Essence lorsqu'elle résiste à des infections ou à des maladies.

IMMUNISATION CONTRE LES ARMES NORMALES

La créature obtient un nombre de Succès Automatiques égal au double de son Indice d'Essence lorsqu'elle résiste aux dommages infligés par des armes ordinaires. Ce pouvoir est sans effet contre les armes magiques. L'effet est réduit de moitié contre les dommages élémentaux (tels que le feu, le manque d'air, les canons à eau, etc.).

IMMUNISATION CONTRE LES POISONS

La créature obtient un nombre de Succès Automatiques égal au double de son Indice d'Essence lorsqu'elle résiste aux effets d'une toxine (poison ou drogue).

INFECTION

Lorsqu'une créature qui Draine l'Essence (comme le Vampire) a réduit l'Essence de sa victime à 0, celle-ci tombe malade et, apparemment, meurt. Peu après cette "mort", l'individu reviendra à la vie sous forme du type de créature qui a Drainé son Essence (qui est toujours égale à 0). De tels "nouveaux-nés" sont très dangereux. Ils sont à peine conscients de leur nouvel état mais leur instinct les conduit à apaiser leur faim de n'importe quelle manière possible.

Après leur "mort", les personnages Infectés ne sont plus sous le contrôle de leur joueur mais sous celui du Maître de Jeu.

INFLUENCE

Influence permet à une créature d'insinuer des suggestions dans l'esprit d'une victime, prédisposant cette personne à certaine forme d'action, de réaction ou d'émotion. Le Test d'Opposition comparera le Charisme de la créature (ou à l'Essence si pas de Charisme) à la Volonté de la victime. Le nombre de succès net de la créature servira de guide à la force de la suggestion.

Note: La capacité de faire peur par ce pouvoir est beaucoup plus faible que le pouvoir Peur proprement dit.

MANIFESTATION

Une créature astrale ayant le pouvoir de Manifestation peut se manifester temporairement dans le monde physique. Dans ces conditions, ses Indices d'Attribut Physique sont les mêmes que son Indice d'Essence, sauf indication contraire dans la description. L'Indice minimum Manifesté est 1. De plus, l'Indice d'Essence de ces créatures agit comme une Défense contre Sort.

MOUVEMENT

La créature peut augmenter ou réduire le mouvement de sa victime sur le terrain qu'elle contrôle en multipliant ou en divisant la vitesse par son Essence.

PESTILENCE

Une victime touchée par une créature au pouvoir de Pestilence sera sujette à une infection par une maladie similaire au VISTA-3 ou comme décrit chez la créature en question.

PEUR

La victime peut être envahie par une peur accablante du terrain ou de la créature. La victime fuit sous l'effet de la panique jusqu'à l'endroit le plus proche présentant une sécurité apparente.

Le MJ effectuera un Test d'Opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature. Le nombre de succès net de la créature servira de guide pour déterminer la gravité de la Peur ressentie par la victime.

PETRIFICATION

Ce pouvoir permet d'affecter une victime d'une manière similaire au sort Péténification. Les effets sont généralement permanents. L'efficacité et l'extension de ce pouvoir peuvent varier. L'Essence de la créature correspond à la Puissance du sort.

PROJECTION DE FLAMMES

Avec ce pouvoir, une créature peut projeter des flammes, souvent sous la forme d'un souffle ardent. Le Code de Dommage de cette attaque est (Essence)L1. Une créature peut Maintenir l'attaque, mais elle subira le Drain comme le ferait un magicien : Drain (Essence)G2. Quand elle Maintient son attaque, la créature peut étendre les effets sur un nombre de mètres carrés égal à son Essence.

Les objets hautement inflammables peuvent prendre feu sous l'effet d'une attaque par Projection de Flammes.



PROJECTION ELECTRIQUE

Projection Electrique donne à une créature le pouvoir de frapper une cible avec une décharge électrique. Selon la créature, les résultats peuvent aller d'un léger choc à une décharge foudroyante. Une victime ne peut ni esquerir ni se défendre contre une attaque par Projection Electrique. De telles attaques infligent normalement (Essence)M3 de dommages et désorientent la cible pendant un nombre de Tours égal à l'Essence de la créature.

PSYCHOKINESIE

La créature peut générer de l'énergie psychokinétique avec une Force égale à son Indice d'Essence. Ce pouvoir s'apparente aux sorts Lévitation (Objet), Lévitation (Personne) et Doigts Télekinétiques.

RECHERCHE

La créature peut chercher une personne, un lieu ou un objet qui est sur son territoire. Son Indice pour percevoir des objets ou des personnes cachés est égal à deux fois son Essence. Effectuez un Test d'Opposition contre l'Intelligence de la victime.

REGARD PETRIFIANT

Si la victime rencontre le regard de la créature, elle doit tenter un Test de Résistance avec son Intelligence, l'Indice d'Essence de la créature étant son Seuil de Réussite. Si la victime rate ce Test, elle est pétrifiée. Une créature peut maintenir pétrifié un nombre de victimes égal à son Indice d'Essence. En cas d'échec, la seule action que peut entreprendre une victime est de tenter de briser le sortilège, ce qui demande le même Test de Résistance que celui indiqué ci-dessus.

REGENERATION

La créature ne peut pas être tuée par blessures excepté lorsque les dommages affectent la colonne vertébrale, un appareillage vital ou le cerveau. Vérifiez cela pour chaque blessure Fatale, ou le cumul des blessures, la faisant s'effondrer. Lancez 1D6. Un résultat de 1 indique que, effectivement, la créature est morte. Les blessures affectent quand même la créature et infligent les pénalités d'Actions comme pour les personnages normaux mais, si elles ne la tuent pas, les blessures disparaissent à la fin du Tour.

Les dommages dus aux armes provoquant d'importants dommages des tissus (feu, explosion, etc.) tueront aussi lorsque le dé indiquera un résultat de 1 ou 2 sur 1D6.

SENS ACCRUS

Ce pouvoir comprend la vision en Lumière faible et thermographique, l'ouïe et l'odorat améliorés, les organes de détection de la chaleur, le sonar, le détecteur de mouvements (capacité à détecter des perturbations de champ électrique), etc.

SOUFFLE NOCIF

Les effets nauséens du souffle de la créature incapacitent la victime. Elle doit tenter un Test de Résistance de Volonté ou de Constitution (le meilleur des deux) contre le Code de Dommage du sortilège: (Essence de la créature)G2 Etour. Les dommages sont appliqués au Moniteur de Condition Mentale. L'armure et les plaques dermales ne s'appliquent pas dans ce Test de Résistance.

TOUCHER PARALYSANT

Tout contact (y compris une attaque qui ne cause pas de dommage) réduit la Rapidité de la victime de l'Indice d'Essence de la créature pendant 2D6 minutes. Des touchers additionnels provoquent autant de réductions de la Rapidité. Une victime dont la Rapidité est réduite à 0 ne peut plus bouger; pour continuer à respirer, elle devra réussir un Test de Volonté toutes les minutes contre un SR égal à l'Essence de la créature. Si elle rate un des ces Tests, elle ne respirera plus et mourra en 1D6 minutes à moins que la paralysie n'ait plus d'effet avant que le délai n'expire ou que des premiers soins lui soient prodigués.

VENIN

L'attaque de la créature est empoisonnée, avec un Code de Dommage de (Essence)G2. Traitez comme une Toxine ayant une vitesse de 1 Tour.

17.2 FAIBLESSES**ALLERGIE**

De nombreuses créatures réagissent à une ou à plusieurs substances ou conditions. Normalement, les effets durent tant que la créature est en contact avec la substance. Les substances les plus courantes qui provoquent des allergies sont la lumière solaire, les métaux ferreux, les objets sacrés (de telles allergies semblent être psychosomatiques), les plastiques et les polluants.

Nuisance : Ennuie la créature, mais n'a pas d'effet significatif pour le jeu.

Légère : Provoque un certain malaise et distrait la créature (+1 à tous ses Seuils de Réussite).

Grave : En plus de l'effet Léger ci-dessus, le contact est douloureux pour la créature qui est souvent obligée de battre en retraite. Les armes réalisées dans la substance ajoutent +1 à leur Palier lorsque la créature tente de résister aux dommages.

Extrême : En plus de l'effet Grave ci-dessus, le contact le plus léger provoque une réaction et inflige des dommages physiques à la créature. Les armes réalisées dans la substance infligent une Blessure Légère supplémentaire.

PERTE D'ESSENCE

La créature n'a pas d'Attribut Essence inhérent. Elle n'acquiert d'Essence qu'en consommant régulièrement l'Essence des autres. La créature perd un point d'Essence par mois.

Une créature dont l'Indice d'Essence est réduit à 0 mourra dans le mois qui suit. Pendant cette période, elle est très dangereuse car, quelle que soit sa nature normale, elle se conduira comme un prédateur affamé et elle chassera l'Essence fraîche avec une férocité aveugle.

SENS REDUITS

Un ou tous les sens de la créature peuvent être limités dans leur efficacité. Généralement, les Sens Réduits fonctionnent à la moitié de la normale.

VULNERABILITE

Le métabolisme de certaines créatures est dramatiquement altéré par des armes faites de substances particulières. De telles armes augmentent leur Catégorie de Blessure d'un niveau. Par exemple, une massue en bois

2L1 deviendrait une arme 2M1 contre une créature Vulnérable au bois.

Les créatures se remettent (ou régénèrent) des blessures infligées par les substances auxquelles elles sont vulnérables à la même vitesse que pour les blessures provenant d'autres sources.

Le simple contact avec la substance est traitée comme une Nuisance Allergique.

17.3 CYBERWARE POUR LES METACREATURES

Les Métacréatures peuvent être équipées de Cyberware, généralement de Somatoware. De telles opérations ont tendance à détriquer les animaux qui deviennent vicieux et ne se contrôlent qu'à peine. Les animaux cybermodifiés risquent tout autant d'attaquer leur maître que les cibles souhaitées. Lorsqu'un tel animal est lâché, lancez 1D6. Si le résultat égale ou dépasse l'Indice d'Essence de l'animal, il se retourne contre son maître.

Le Céphaloware conçu pour contrôler cette tendance rend l'animal plus stupide et moins perceptif et réduit encore son Essence. Chaque implant de contrôle réduit l'Essence de 1 tout en soustrayant 2 au jet de dé lors de la détermination du comportement de l'animal. Chaque implant réduit aussi les Indices d'Attributs Mentaux de 1.

17.4 SELECTION DE CREATURES EVEILLEES

Les descriptions suivantes sont extraites du *Guide Thématique des Eveillés*, Volume 23, de la respectable Collection des Guides Thématiques Paterson.

Les tailles et poids indiqués dans l'identification correspondent à un membre adulte de l'espèce. Il est possible de trouver des individus plus grands (souvent 10 à 20% et parfois même jusqu'à 30%) et plus petits (généralement 60-75% chez une espèce présentant des différences de tailles selon le genre). Une description des colorations et des caractéristiques physiques suit.

Les habitats indiqués sont ceux que préfère la créature. Vous pouvez évidemment rencontrer des créatures en dehors de ce lieu, en particulier si elle est employée pour ses talents de gardien.

De nombreuses créatures possèdent des pouvoirs magiques sans être magiciennes pour autant. D'autres réalisent des exploits qui ne sont possible que par la magie, comme voler en déifiant toutes les lois de l'aérodynamique. Cette capacité magique est qualifiée d'*innée*. Les êtres qui peuvent agir comme un magicien sont appelés *actifs*.

La plupart des paraespèces sont connues dans le monde entier. Le guide thématique indique les zones où l'espèce fut originellement identifiée. C'est généralement le domaine des espèces naturelles dont sont issues les paraespèces.

Les pouvoirs et faiblesses spécifiques observés chez ces espèces sont indiqués, ainsi que les caractéristiques spéciales telles que les Sens Accrus. Les forces de certains pouvoirs (ainsi que les différentes formes d'attaque) sont indiquées avec les caractéristiques de jeu des créatures.

BANSHEE (*Noxplorator letalis*)

Identification : Cette créature ne se distingue pas d'un Elfe, excepté qu'elle paraît parfois très décharnée. Toutes les autorités Elfes et de nombreux spécialistes paranaturels réfutent la théorie selon laquelle la Banshee serait une Elfe.

Habitat : La Banshee préfère les lieux désolés près des habitations humaines.

Capacité Magique : De nombreuses capacités innées et des preuves de capacités magiques actives chez certains spécimens.

Habitudes : Nocturne. La Banshee est solitaire et recluse lorsqu'elle ne chasse pas. A l'opposé du Vampire, elle semble ne survivre qu'avec l'Essence puisée dans ses victimes terrifiées. Les gémissements de la créature inspirent la peur chez sa proie, au point de provoquer une panique aveugle et la fuite désordonnée. La Banshee poursuit sa victime jusqu'à ce qu'elle soit épuisée et s'en rapproche pour la mise à mort. La forme de l'attaque finale est telle qu'elle donne l'impression que la victime a succombé à une crise cardiaque. La Banshee ne montre généralement aucune mesure et Draine presque toujours totalement sa victime au cours de la première attaque.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Le paranaturaliste Charles Forte a avancé l'hypothèse selon laquelle la Banshee est l'expression typique du VVHMH (Virus Vampirique Humain-Métahumain) chez les Elfes.

Pouvoirs : Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunisation (âge, agents pathogènes, poisons), Peur, Régénération, Sens Accrus (vision en Lumière faible; ouïe, odorat).

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (bois, argent)

BARGHEST (*Canis inferni*)

Identification : La tête et le corps du Barghest atteignent 1,5 m, mais sa hauteur à l'épaule n'est que de 0,9 m. Sa queue mesure 0,7 m et son poids moyen est de 80 kg. Le Barghest ressemble à un mastiff surdimensionné totalement blanc ou totalement noir. Sa fourrure est très courte et rabattue sur son corps, ce qui donne parfois l'impression que la peau est nue. Ses oreilles pointues sont plantées haut sur sa tête. Une épine dorsale protubérante court le long de son dos. Même lorsqu'aucune lumière ne s'y reflète, les yeux du Barghest rougeoient et ses dents scintillent légèrement dans le noir à cause de la bactérie luminescente que contient sa salive. Ses mâchoires sont dotées de 42 dents. La femelle possède huit mamelles.

Habitat : Forêts sauvages, toundra et lande.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Nocturne. Le Barghest chasse seul ou en couple lors de la saison de reproduction mais on peut le rencontrer en meute de douze ou plus le reste de l'année. Il se nourrit de tout ce qu'il trouve, particulièrement de gros mammifères qu'il poursuit jusqu'à l'épuisement avant de les achever. Les terrains de chasse s'étendent sur plus de 100 kilomètres de diamètre. La période de reproduction va de la fin de l'hiver au début du printemps.

Répartition : Partie Nord de l'Amérique du Nord, de l'Europe et de l'Asie.

Commentaire : Le hurlement du Barghest provoque la peur chez les Humains et sur de nombreux animaux. Cela permet d'isoler la proie. Une fois qu'elle est accu-

lée, le Barghest modifie la tonalité de son cri. La victime est alors souvent plongée dans un état proche de la catatonie.

Pouvoirs : Hurlement Paralysant (Test d'Opposition de Volonté), Peur, Sens Accrus (sonar).

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Grave)

BASILIC (*Varanus lapidis*)

Identification : La tête et le corps du Basilic avoisinent 1,5 m et sa taille à l'épaule est de 0,2 m. Sa queue mesure 1 m de long et son poids est de 100 kg. Sa peau est couverte d'écaillles protubérantes mélangeant le noir et le jaune brillant mais le museau et le bout de la queue sont d'un noir intense. Les mâchoires portent 40 dents effilées qui sont généralement de tailles variées et qui se renouvellent constamment.

Habitat : Le Basilic préfère les forêts humides ou les terres boisées dans des zones tropicales ou chaudes tempérées.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Le Basilic est plutôt actif le jour, particulièrement durant les heures matinales. C'est généralement un animal solitaire qui est souvent attiré, probablement à cause de l'odeur du sang, vers les lieux où se sont produites des morts récentes. Il se nourrit principalement de petits animaux, souvent des mammifères, mais il dévorera tout ce qu'il peut attraper. Son camouflage naturel lui permet de se fondre dans les masses rocheuses où il niche. Bien qu'il défende farouchement son territoire, le Basilic peut chercher sa nourriture à plus de dix kilomètres de son antre. Il peut vivre jusqu'à treize ans en captivité, jusqu'à huit à dix ans en liberté. Il se reproduit au printemps.

Répartition : Originellement, le Basilic ne se trouvait que dans les archipels indonésiens mais l'espèce s'est répandue dans le monde entier lorsque des spécimens capturés ou élevés pour leurs capacités de gardiens se sont échappés et se sont reproduits dans des environnements adaptés.

Commentaire : Les paranaturalistes pensent que le Basilic utilise un sort mana pour calcifier sa victime. On croit que, pour une raison inconnue, les minéraux du corps de la victime sont vitaux pour le métabolisme de l'animal.

Pouvoir : Regard Pétrifiant.

Faiblesse : Allergie (Extrême au reflet de son propre regard. Avec moins de 2 Succès dans un Test de Constitution avec un SR de 6, on obtient une statue friable de Basilic).

COCATRIX (*Aveterror lapidaris*)

Identification : La tête et le corps du Cocatrix atteignent couramment 2 m. Sa queue mesure 1,2 m de long et son poids est d'environ 40 kg. Le Cocatrix est une créature à plumes, aux pattes longues, de type oiseau, dont la couleur dominante est le jaune. La tête arbore une crête rouge vif et un bec en corne aiguise.

Habitat : Le Cocatrix préfère les plaines dégagées et les zones broussailleuses mais fréquente parfois les terres boisées.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Diurne. Ses capacités de vol sont limitées et maladroites et il est plutôt adapté à la course. Il préfère chasser sa proie au sol, souvent en s'élevant brièvement pour frapper avec ses serres. Le Cocatrix se nourrit d'animaux pesant entre 10 et 80 kg. Les nids sont défendus par les deux parents jusqu'à l'éclosion, puis l'un des

deux (plutôt la femelle) s'en va. L'autre assure la garde des poussins pendant plusieurs mois. En captivité, des spécimens ont atteint 25 ans. La saison de reproduction est au printemps.

Répartition : Le Cocatrix s'est terriblement répandu lors des dernières années. On le trouve maintenant dans le monde entier.

Commentaire : Le Cocatrix adulte a le pouvoir paranaturel de paralyser grâce au toucher de sa queue. Lors de son attaque bondissante, il fouette de sa queue pour tenter de paralyser sa cible.

Pouvoirs : Invulnérabilité (son propre toucher), Toucher Paralysant.

DRACOMORPHES

Le groupe des créatures Eveillées dracomorphes contient plusieurs types apparentés. Bien que des différences physiques majeures existent entre les différents groupes réunis ici et qu'il n'y ait pas entre eux de véritable relation, ils présentent des similitudes de base. Tous sont de nature sauriennne, de grande taille, sages et correspondent aux anciennes descriptions des Dragons et des grands Serpents des zones où l'on a pu voir des Dragons depuis l'Eveil.

Capacité Magique : Tous les Grands Dragons et certains des dracomorphes inférieurs sont magiquement actifs. Ils suivent généralement la Tradition Shamanique.

Habitudes : Les Dragons sont actifs essentiellement à l'aube et au crépuscule mais il leur arrive d'agir en plein jour et au cœur de la nuit. Ils se nourrissent de proies vivantes de taille substantielle, le bétail constituant leur alimentation favorite. Ils préfèrent frapper depuis le ciel, plongeant rapidement sur la victime pour l'emporter avant de la consommer. Leurs tanières sont des cavernes situées dans des zones inhabitées, auxquelles on ne peut accéder que par voie aérienne.

Le mode de chasse aérienne du Dragon lui permet de se déplacer à plus de 200 km de son repaire. L'espérance de vie des Dragons est inconnue mais on pense qu'ils vivent vraiment très longtemps. Leur mode de reproduction est également inconnu.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Tous les dracomorphes possèdent un sens thermique qui n'est pas lié à la vision mais qui est aussi efficace que la vision thermographique des autres formes Eveillées. Les dracomorphes peuvent aussi voler, en déifiant toutes les lois de l'aérodynamique; ils semblent utiliser une magie inconsciente ou subconsciente pour soulever leur masse.

Pouvoirs Communs : Sens Accrus (audition des bandes de fréquence élargies, vision en Lumière faible, sens thermique).

Pouvoirs Observés chez des Individus : Contrôle Animalier (reptiles), Influence, Projection de Flammes, Souffle Nocif, Venin.

Dragon Occidental (*Draco occidentalis*)

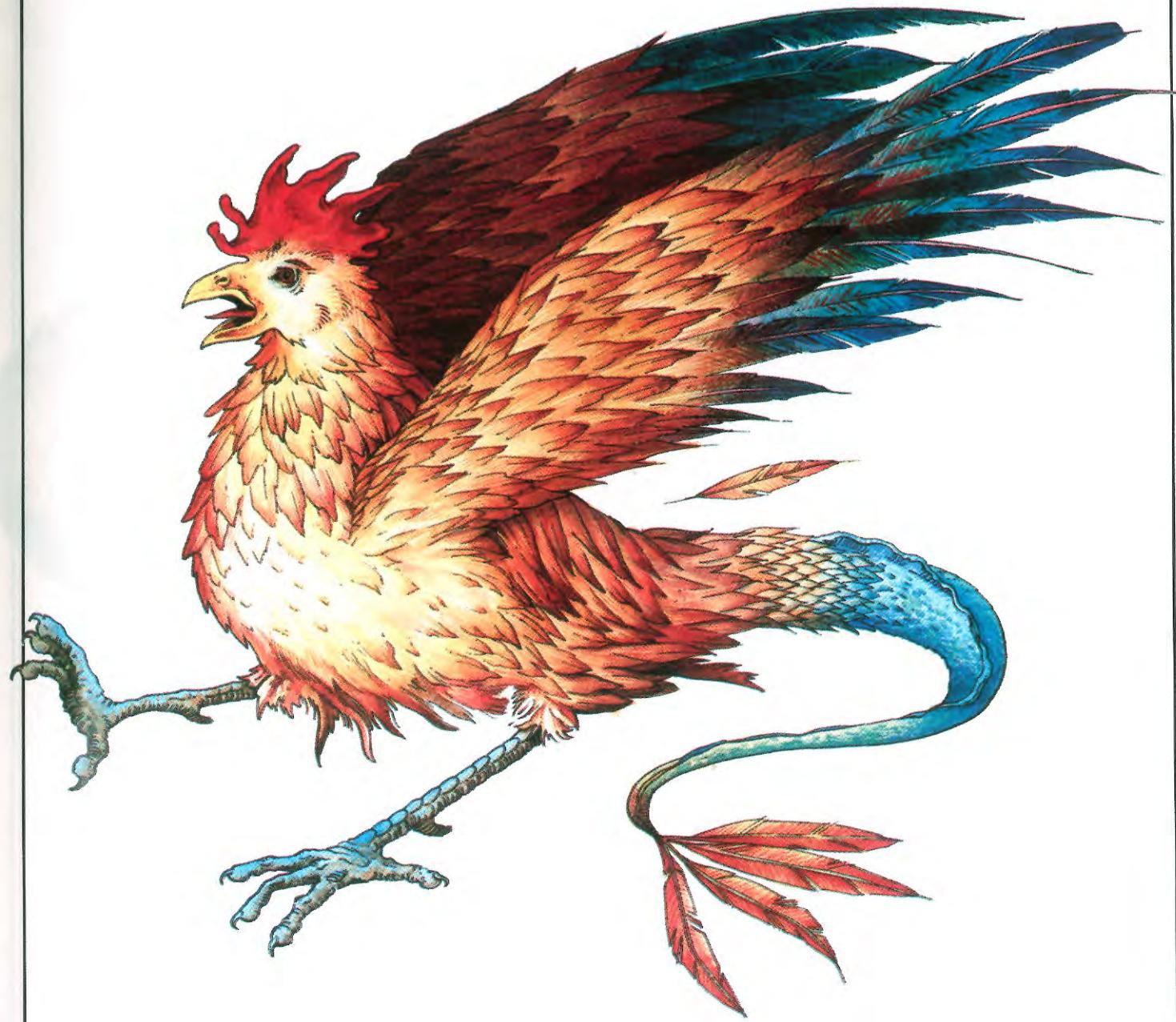
Identification : La tête et le corps du Dragon Occidental atteignent 20 m de long. Il mesure 3 m à l'épaule, sa queue fait 17 m et son envergure est de 30 m. Le poids d'un adulte est d'environ 2000 kg. Le Dragon Occidental possède quatre pattes et une paire d'ailes. Sa tête cornue est portée par un long cou. Seules les pattes avant disposent des doigts opposables et de l'adresse des autres dracomorphes, les pattes arrières formant des pieds. Des épines dorsales et/ou des membranes peuvent être présentes. Le Dragon Occidental est générale-

METACREATURES

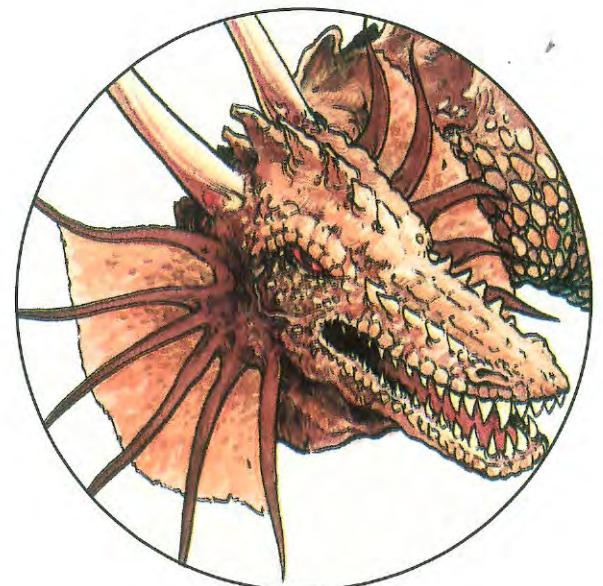
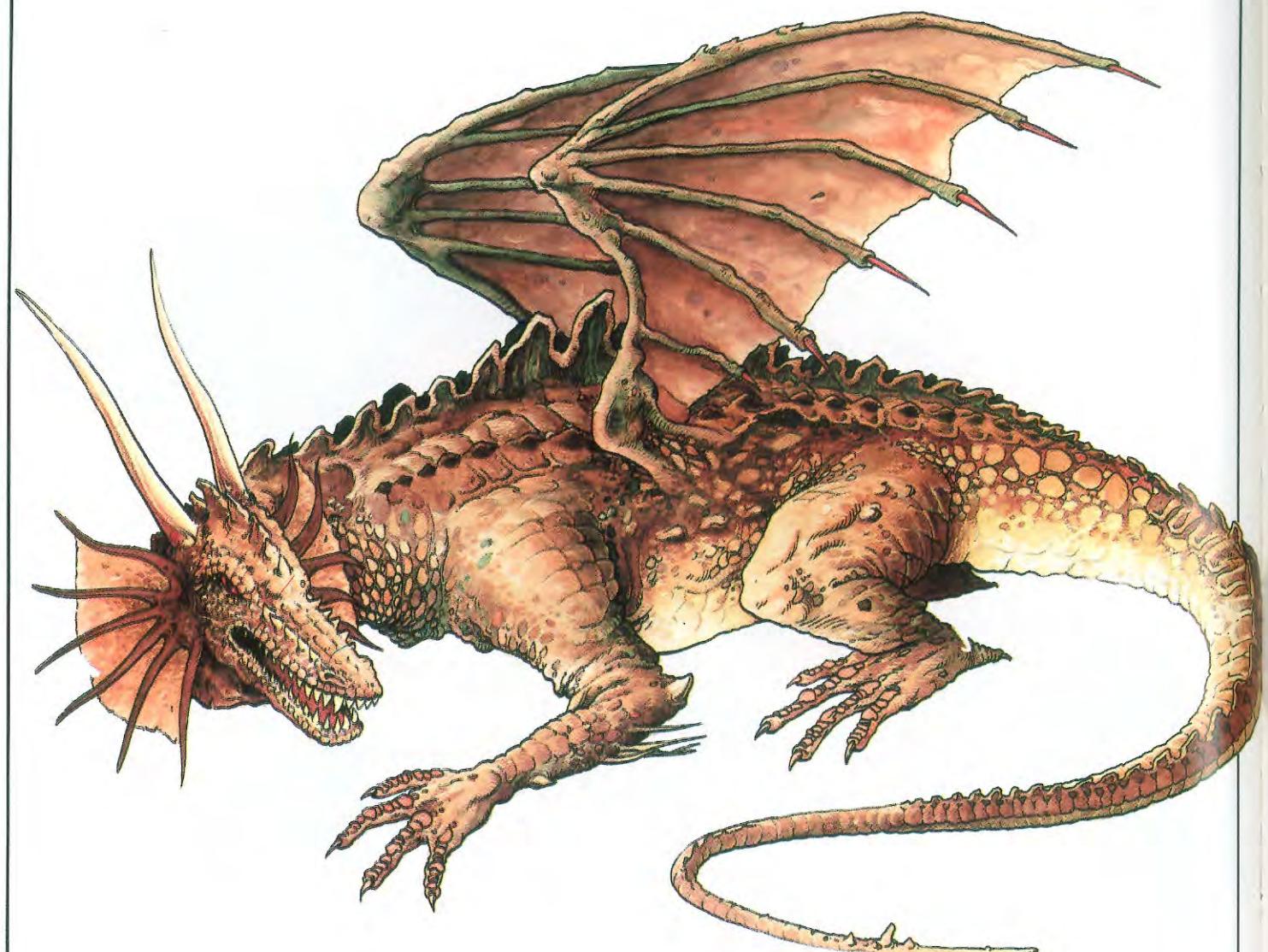




Basilic
(*Varanis lapidis*) p. 184



Cocatrix
(*Aveterror lapidaris*) p. 184



Dragon Occidental
(*Draco occidentalis*) p. 184



Dragon Oriental
(*Draco orientalis*) p. 201

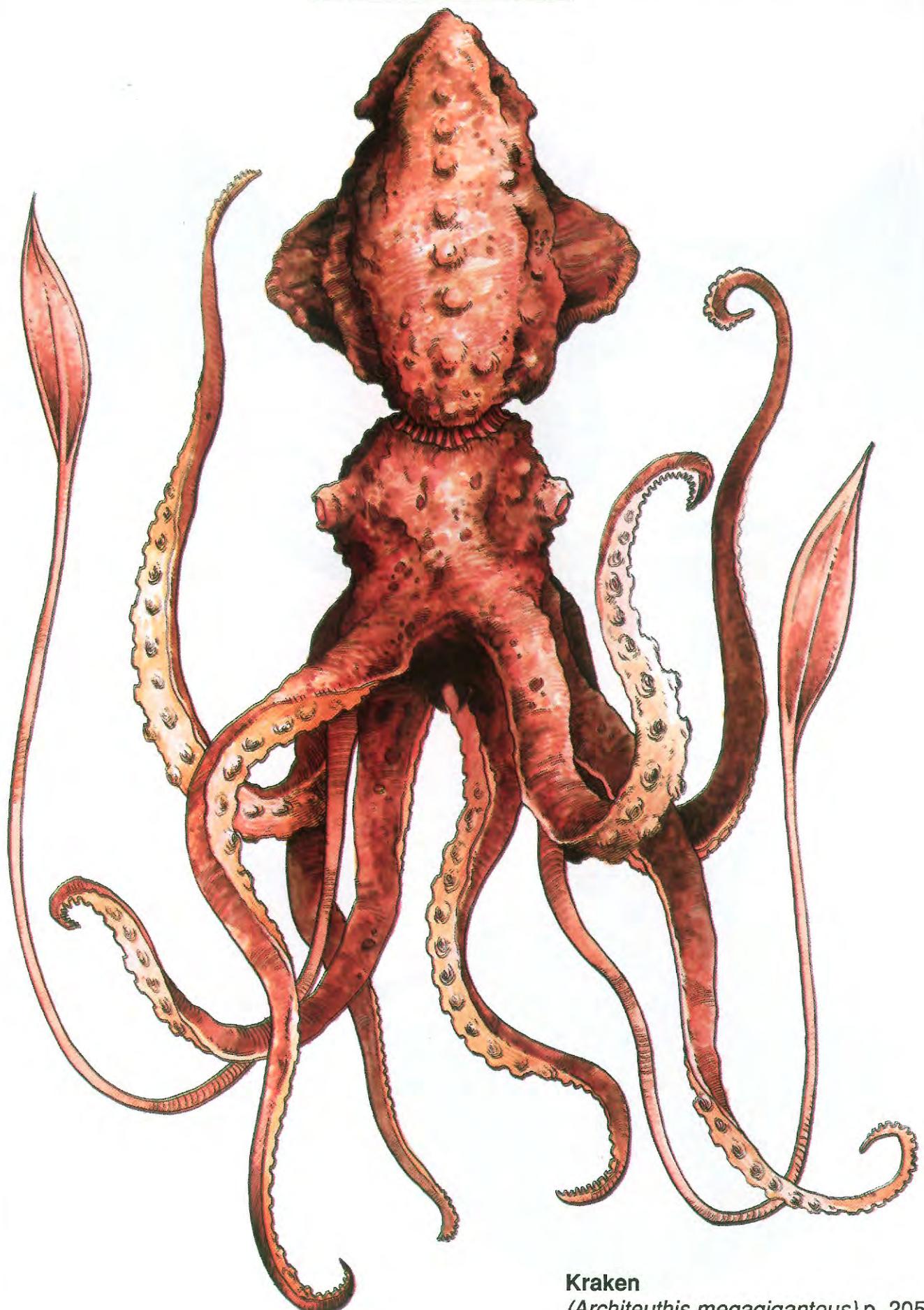


Griffon

Sélection de Créatures Eveillées



Harpie *(Harpyia gregaria)* p. 205



Kraken

(*Architeuthis megagiganteus*) p. 205



Licorne

(*Unicornis validus*) p. 206



Naga
(Custos serpens) p. 206



Phénix
(Phoenix aureus) p. 206



Sasquatch
(*Pesvastus pilosis*) p. 206



Serpent à Plumes
(*Alatuserpens Quetzalcoatlus*) p. 201



Triton
(*Merhomo marina*) p. 207



Vermhibou
(*Bubo vermis fulminis*) p. 208



ment d'une seule couleur mais qui est plus sombre le long de l'épine dorsale et plus claire sur le ventre. Certains spécimens possèdent une armure dermique formée par des plaques osseuses en plus des épaisses écailles habituelles. D'autres portent des écailles petites qui ne se chevauchent pas, donnant l'apparence d'une peau lisse. Le Dragon Occidental possède 40 dents.

Habitat : Montagnes, marais, marécages et forêts denses.

Dragon Oriental (*Draco orientalis*)

Identification : La tête et le corps du Dragon Oriental mesurent 15 m. Sa hauteur à l'épaule est de 2 m, sa queue fait 15 m de long et il pèse 7500 kg. Il a une forme de serpent ou de lézard, sa tête plate et large est couverte de poils sur le menton et les parties arrières du crâne. Deux cornes se dressent derrière les yeux et deux "moustaches" surgissent de la région nasale qui est très marquée. Une armure d'écailles couvre le corps, le cou et la queue qui sont surmontés d'une crête d'épines dorsales reliées par des membranes. Les pattes, très agiles, portent quatre doigts qui se terminent tous par une grande griffe; des spécimens vivant en captivité ont appris à manier des vases de porcelaine fragile sans les abîmer. Les Dragons Orientaux sont très souvent d'un vert chatoyant, avec des moustaches dorées, ainsi que la plaque ventrale, mais il en existe d'autres couleurs. Le Dragon Oriental possède 40 dents.

Habitat : Vallées fluviales, montagnes et falaises côtières.

Grand Dragon (*Draco sapiens*)

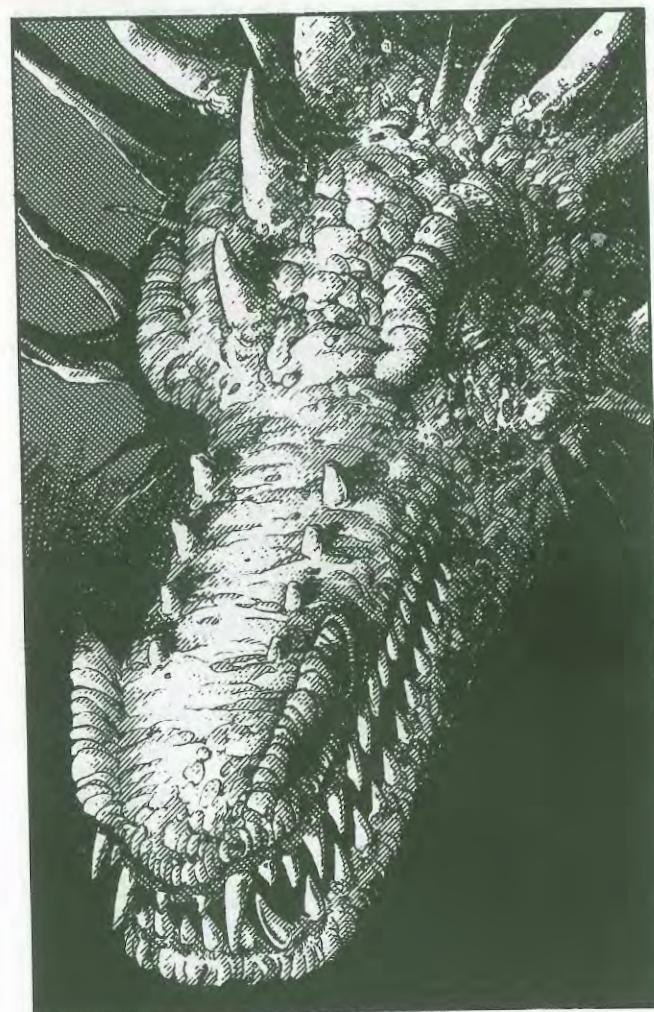
Identification : Les Grands Dragons sont des spécimens extrêmement grands, qui sont souvent 50% plus grands que les Dragons inférieurs. Tous les dracomorphes communs comptent des Grands Dragons parmi eux. C'est généralement la taille qui indique qu'un individu est un Grand Dragon mais ce critère n'est pas totalement fiable.

Ces créatures prétendent descendre d'une lignée commune mais elles n'ont fourni aucun détail, aucune preuve pour étayer cette affirmation. C'est pourquoi, malgré les différences dans leurs aspects physiques, ces créatures rares et puissantes sont regroupées sous une seule dénomination. Tous les Grands Dragons sont intelligents, connaissent au moins une langue Humaine et souvent plusieurs. Ce sont tous des magiciens très puissants.

Habitat : Où ils souhaitent.

Serpent à Plumes (*Alatuserpens Quetzalcoatlus*)

Identification : La plupart des Serpents à Plumes mesurent 20 m de long, de la tête à la queue; leurs ailes ont une envergure de 15 m et ils pèsent environ 6000 kg. Un Serpent à Plumes est un dracomorphe au corps long avec une paire d'ailes et une paire de pattes. Les plumes de son corps et celles de sa collerette affichent souvent un arc-en-ciel de couleurs. Des membranes relient les nervures osseuses de ses grandes ailes. Une paire de pattes lui permettent de se déplacer sur le sol. Ses pattes possèdent cinq doigts, dont l'un est semblable à un pouce opposable, et ils sont suffisamment flexibles pour manipuler des objets. La mâchoire porte 60 dents. Chez certains spécimens, la queue se termine par une pointe qui est reliée à une poche de poison et certains ont une paire de crocs équipés de la même manière. Les informations récoltées à ce jour sont insuffisantes pour



déterminer si de tels individus représentent une sous-espèce de *Quetzalcoatlus* ou une espèce complètement séparée d'*Alatuserpens*.

Habitat : Montagnes, forêts dégagées, prairies.

Grands Dragons Connus :

Aden, un *sirrush*, est responsable de la destruction de Téhéran, après que l'Ayatollah dirigeant ait déclaré un jihad contre les Eveillés. On pense qu'Aden a son repaire sur le Mont Ararat.

Dunkelzahn, un Dragon Occidental, est à l'origine d'une grande partie des informations présentées ici. Peu après sa première apparition, il accorda des interviews à différents médias, y compris à Holly Brighton, en échange d'une partie substantielle des bénéfices des disques des interviews. Depuis, Dunkelzahn s'est retiré dans les Montagnes Rocheuses; il demeure à Lake Louise et contrôle la région environnante comme un domaine féodal privé.

Hualpa, un Serpent à Plumes, est le leader et le porte-parole des forces Eveillées responsables de la création de l'Amazonie. On pense qu'il demeure dans le Yucatan.

Lofwyr, un Dragon Occidental, a acquis une participation majoritaire dans les Industries Lourdes Saeder-Krapp grâce à une masse importante d'or qui faisait partie de son trésor. A partir de ce moment, Lofwyr a suivi un programme d'acquisition de corporation; grâce à sa diversité, son empire représente désormais une force économique majeure. L'étendue de l'empire financier de

Sélection de Créatures Eveillées

ce Dragon est inconnue car les informations sur ses avoirs sont soigneusement protégées. On suppose qu'il vit actuellement à Tir Tairngire.

Lung, un Dragon Oriental, a été impliqué dans plusieurs guerres Tong dans les décennies qui ont suivi l'Eveil; il soutenait certaines factions financièrement et magiquement. Sa localisation actuelle est inconnue.

Ryumyo, un Dragon Oriental, est le premier Dragon vu par des Humains le 24 Décembre 2011, aux alentours du Mont Fuji. Après deux apparitions confirmées à Ise et à Kyoto, il a disparu.

Sirrung, un Dragon Occidental, est tenu pour responsable de la disparition du vol 329 d'Euro Air, en 2041. Il a été identifié lors de plusieurs attaques contre des possessions corporatistes et gouvernementales en Europe et a pu participer à l'établissement de l'Amazonie. On ignore actuellement où il peut se trouver.

ESPRITS ELEMENTAUX (*Anima hermetica*)

Identification : Les Esprits Elémentaux sont les incarnations des éléments classiques. L'apparence de chacun d'eux est spécifique à son élément et la taille de sa manifestation indique presque toujours sa puissance.

Habitat : L'endroit où il est Evoqué, ce qui est plus facile près d'une concentration de son élément.

Commentaire : Les Esprits Elémentaux sont les forces des éléments magiques (Air, Eau, Feu et Terre) rassemblées dans des entités qui semblent avoir leur propre conscience. Ils existent essentiellement dans l'Espace Astral.

Chaque type d'Elémental a ses propres pouvoirs et ses faiblesses. Chacun peut être anéanti par le contact avec un Elémental opposé ayant une puissance égale ou supérieure; l'Elémental le plus fort est aussi affaibli par le Pouvoir de l'autre. Le Feu s'oppose à l'Eau, l'Air à la Terre. Tous les Elémentaux peuvent se manifester physiquement.

. Esprit de l'Air

Apparence : Un Esprit de l'Air ressemble à une forme brumeuse et tourbillonnante aux contours vaguement humanoïdes.

Pouvoirs : Engloutissement, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif.

Faiblesses : Un Esprit de l'Air peut être confiné dans des récipients scellés hermétiquement à l'air et même si le récipient est extrêmement réduit; Vulnérabilité (Terre).

. Esprit de l'Eau

Apparence : Un Esprit de l'Eau ressemble à une masse d'eau sombre à la forme indéfinie et changeant constamment.

Pouvoirs : Engloutissement, Mouvement.

Faiblesse : Vulnérabilité (Feu).

. Esprit du Feu

Apparence : Un Esprit du Feu ressemble à une créature saurienne rouge orangée entourée d'une aura de flammes.

Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Projection de Flammes (toujours Maintenu sans entraîner de Drain).

Faiblesses : Vulnérabilité (Eau).

. Esprit de la Terre

Apparence : Un Esprit de la Terre ressemble à une grosse masse de terre et/ou de pierre à la forme vaguement humanoïde.

Pouvoirs : Engloutissement, Mouvement.

Faiblesse : Vulnérabilité (Air).

ESPRITS DE LA NATURE (*Anima naturalis*)

Identification : Les Esprits de la Nature n'apparaissent que rarement dans des formes fixes. Lorsqu'ils se manifestent, c'est souvent sous une forme qui reflète leur terrain d'origine. S'ils sont évoqués par un Shaman de grand pouvoir, ils peuvent apparaître sous une forme similaire à celle de leur évocateur mais composés de la matière de leur terrain d'origine.

Les Esprits d'Homme représentent l'exception majeure de cette règle car ils assument généralement des formes humanoïdes. Les anciennes légendes de "lutins" semblent être des souvenirs de ces manifestations d'esprits.

Habitat : Les Esprits de la Nature ne peuvent exister que dans leur domaine d'origine. Ils ne peuvent pas être appelés ailleurs et n'obéiront pas aux ordres qui les éloigneraient de chez eux. Ainsi, un Esprit de la Mer n'ira pas sur terre, un Esprit des Prairies n'entrera pas dans une forêt, etc.

. Capacité Magique : Innée.

Commentaire : Les Esprits de la Nature sont les personnifications des forces de la nature et des lieux et les Esprits de la Tradition Shamanique. Il existe quatre catégories d'Esprits de la Nature : Esprit de la Terre (Désert, Forêts, Montagne, Prairies), Esprits des Eaux (Fleuves, Lacs, Mer, Marais), Esprits des Vents (Brume, Tempêtes) et Esprit d'Homme (Champs, Cités, Foyer).

. Esprit de la Brume

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement.

Apparence : Les Esprits de la Brume n'ont pas de forme matérielle; ils apparaissent comme des nuages de brume tourbillonnante.

. Esprit des Champs

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Recherche.

Pouvoir spécial : Les Esprits des Champs peuvent accroître la fertilité des récoltes et du bétail. Ils peuvent bien sûr aussi endommager les récoltes et les productions agricoles.

Apparence : Les Esprits des Champs prennent la forme d'ouvriers agricoles miniatures portant des salopettes, des foulards, etc. Des échos d'Esprits des Champs portants des tenues de cow-boy élaborées qui seraient apparus dans le Sud-Ouest n'ont pas pu être vérifiés à l'heure actuelle.

. Esprit des Cités

Pouvoirs : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche.

Apparence : Extrêmement variable. Les Esprits des Cités ressemblent généralement à des petits morceaux de gravats ou à des tas informes d'ordures. Il existe cependant un cas documenté d'un Esprit à San Francisco qui est apparu sous la forme d'un funiculaire et un Shaman de Seattle a proclamé récemment qu'il avait évoqué un Esprit qui est apparu sous la forme d'une automobile Hudson de 1947.

. Esprit du Désert

Pouvoirs : Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.

Apparence : Les Esprits du Désert apparaissent sous la forme de petits tourbillons de poussière qui, si on leur ordonne d'attaquer, se transforment en violentes tempêtes de sable.

. Esprit des Fleuves

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.

Sélection de Créatures Eveillées

Apparence : Les Esprits des Fleuves apparaissent généralement comme de petits tourbillons d'eau mais, si on les y contraints, ils peuvent apparaître comme de petits humanoïdes drapés dans des herbes et ayant des ailes de grenouilles.

. Esprit des Forêts

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Peur.

Apparence : Les manifestations des Esprits des Forêts sont rarement visibles. Lorsque cela arrive, ils ressemblent à de profondes zones d'ombres parmi les arbres. Si un Shaman leur ordonne de prendre une forme plus solide, ils deviennent des arbres vaguement humanoïdes pouvant se déplacer, avec de grands membres protubérants similaires à des branches.

. Esprit du Foyer

Pouvoirs : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche.

Apparence : Les Esprits du Foyer ressemblent souvent à de petits humanoïdes barbus portant des vêtements antiques.

. Esprit des Lacs

Pouvoirs : Accident, Engloutissement, Mouvement, Peur, Recherche.

Apparence : Les Esprits des Lacs apparaissent souvent sous forme d'une zone de vaguelettes sur l'eau. Si le Shaman les évoque sous une forme plus solide, ils apparaîtront comme des humanoïdes dégoulinant d'herbes et de mousses et émergeant de l'eau.

. Esprit des Marais

Pouvoirs : Accident, Collage, Dissimulation, Confusion, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.

Apparence : Un Esprit des Marais se manifeste typiquement sous la forme d'une boule vacillante de lumière qui est, pense-t-on, à l'origine des légendes sur les feux follets. Les évocateurs ont parfois signalés des arbres couverts de mousses ou des masses pourries de végétation que seule la charité permet de qualifier d'humanoïde.

. Esprit de la Mer

Pouvoirs : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.

Apparence : Les Esprits de la Mer apparaissent comme des anomalies de surface sur l'eau: agitation sur une mer calme ou zone de calme dans une mer agitée. S'ils doivent prendre une forme plus solide, ils ressembleront aux créatures mythiques marines, la moitié supérieure étant humanoïde et la moitié inférieure étant la queue d'un poisson.

. Esprit de la Montagne

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.

Apparence : Les Esprits de la Montagne se manifestent rarement physiquement. Leur arrivée est marquée par un calme absolu et par une présence invisible et oppressante. S'il est obligé de se rendre visible, l'Esprit de la Montagne devient un humanoïde anguleux apparemment en roche vivante qui, malgré sa taille réduite, dégage l'aura d'une masse énorme.

. Esprit des Prairies

Pouvoirs : Accident, Aliénation, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.

Apparence : Les Esprits des Prairies apparaissent sous formes d'herbes fléchies se déplaçant de façon désordonnée ou comme de petits tourbillons de poussière. Des rapports sur des cavaliers miniatures ressem-

blant aux Humains de type nomade, tels que les Mongols et les Amérindiens, font actuellement l'objet d'une enquête.

. Esprit des Tempêtes

Pouvoirs : Dissimulation, Confusion, Peur, Projection Électrique.

Apparence : Les Esprits des Tempêtes se manifestent d'abord par une présence froide et humide. Lorsqu'ils sont évoqués avec force, ils deviennent des nuages orageux irritants ou des tourbillons. Une évocation plus spécifique a donné un aigle dans l'Ouest de l'Amérique du Nord et un géant à barbe rouge dans un chariot tiré par une chèvre dans le Nord de l'Europe (les récits d'humanoïdes ailés portant des boules de bowling peuvent être assurément ignorés).

FANTOME (*Larva valida*)

Identification : L'existence des Fantômes a été prouvée irréfutablement depuis la deuxième décennie de ce siècle. Malgré la rareté des cas de lieux hantés et les débats qui font rage autour de la survie de la conscience après la mort, ces phénomènes de lieux hantés ne peuvent pas être niés.

Dans chaque cas, le Fantôme est l'image d'un humain ou d'un métahumain mort. Les individus qui meurent de façon soudaine, mais qui sont conscient de leur mort, peuvent devenir des Fantômes. Quelqu'un qui meurt sous une pression psychique écrasante, comme une obligation qui n'est pas remplie ou une nécessité qui n'est pas satisfaite, peut aussi devenir un Fantôme.

Il existe deux classes connues de Fantôme : les Apparitions et les Spectres.

Habitat : Les Apparitions hantent généralement les lieux où l'individu est mort ou son ancienne demeure terrestre. Les Spectres peuvent apparaître où ils veulent mais la plupart hantent un endroit spécifique ou s'attachent à un individu ou une famille. Les Spectres sont souvent hostiles, provoquant des phénomènes de poltergeist, qui peuvent blesser ou même tuer, mais certains se comportent en esprit protecteur qui veille sur les membres de la famille ou sur leurs descendants.

Habitudes : Les Apparitions ressemblent à des illusions. Elles sont presque toujours visibles, généralement audibles et peuvent affecter d'autres sens grâce à des contacts fantomatiques, des courants d'air frais, des odeurs légères, etc. Elles peuvent effrayer le spectateur mais ne peuvent pas causer de dommages physiques ou produire d'autres effets matériels durables. Elles sont souvent engendrées par la mort de quelqu'un qui a un besoin irrésistible de communiquer une information au monde des vivants.

Les Apparitions sont souvent associées à des morts violentes. Leur comportement tend à être la répétition des actions qui ont provoqué la mort de la contre-partie autrefois vivante du Fantôme.

Les actions des Spectres sont plus indépendantes que celles des Apparitions. Ils peuvent affecter le plan physique et affichent souvent une personnalité — un argument puissant prouvant qu'ils sont les esprits survivants de personnes décédées — mais d'autres ne montrent que très peu d'individualité. La vraie forme du Spectre est celle du décédé mais il peut habituellement prendre toute apparence souhaitée. Les spectres hostiles semblent prendre plaisir à assumer des formes grotesques et effrayantes.

Comme les Apparitions, les Spectres peuvent être motivés par un désir de communiquer avec les vivants.

Sélection de Créatures Eveillées



D'un autre côté, ils peuvent avoir une motivation plus concrète telle que se venger d'un meurtre ou d'une injustice, protéger leur famille vivante ou satisfaire les motivations psychologiques du décédé.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Certains courants de pensées affirment qu'un Fantôme possède la conscience réelle, ou même "l'âme", du décédé. Selon ces théories, un Fantôme refuse de reconnaître sa propre mort et l'esprit ne peut pas trouver le repos tant qu'il n'a pas été exorcisé par un magicien (avec Evocation/Conjuration) ou tant que certaines conditions n'ont pas été remplies.

Une théorie moins mystique affirme qu'un Fantôme est une illusion créée par l'esprit du décédé mais qui ne partage pas sa conscience. La pression psychique au moment de la mort forme le Fantôme à partir d'énergie magique et le programme avec ses motivations. La force de cette manipulation mana détermine le pouvoir et le comportement du Fantôme.

Bien que les témoignages fantomatiques ne soient pas acceptés par les tribunaux, un mage détective a pourchassé un tueur psychopathe à Charleston, Caroline du Sud, en 2039 après avoir étudié une Apparition d'une des victimes. Les actions du Fantôme ont révélé des sources de preuves qui ont permis l'arrestation et la condamnation du meurtrier.

Pouvoirs des Spectres : Incidents (pouvoir Accident) impliquant la Compulsion (pour répéter les actes du décédé), Manifestation, Peur, Psychokinésie, Souffle Nocif et Toucher Paralysant ont été signalés mais aucune vérification n'a pu être effectuée.

GHOULE (*Manesphagus horridus*)

Identification : Les Ghoules mesurent généralement 1,7 m et pèsent 78 kg. C'est une forme gobelinisée d'humain ou de métahumain. Le changement rend la peau rugueuse et provoque la chute de tout le système pileux. La couleur de la peau varie du blanc terne au gris cendré selon le groupe ethnique d'origine de la Ghoul. Les doigts de ses mains s'allongent et ses ongles se transforment en griffes. Les mâchoires sont légèrement agrandies et portent 28 dents. Les formes de celles-ci se sont modifiées pour donner une masse régulièrement déchiquetée. Les femelles ont deux mamelles.

Habitat : Cryptes, propriétés à l'abandon près de cimetières et taudis à haute densité de population.

Capacité Magique : Normalement innée mais certains individus sont magiquement actifs.

Habitudes : Nocturne. Une Ghoul se nourrit d'animaux morts, généralement des cadavres humains. Son régime et ses habitudes sanitaires provoquent souvent une odeur nauséabonde qui émane des pores de la créature. Si elle ne trouve pas de bâtiment convenable, la Ghoul creusera son propre terrier. On les trouve souvent en groupe de six à vingt mais certaines se déplacent seules. De tels spécimens ont tendance à être très agressifs et possèdent des caractéristiques physiques supérieures à la moyenne. L'espérance de vie des Ghoules est similaire à celle de la sous-espèce d'origine. Sa période de reproduction ne connaît pas de restriction.

Statut Economique : La plupart des gouvernements offrent des primes pour les Ghoules. De nombreuses juridictions punissent d'amende, de prison, de rééducation ou même de mort ceux qui font le commerce des Ghoules ou qui les aident.

Répartition : Monde entier.

Sélection de Créatures Eveillées

Commentaire : De nombreuses Ghoules, bien que souffrant du traumatisme de la Gobelinitisation et éventuellement de perte de capacités mentales, restent des créatures pensantes capables d'utiliser toute technologie qu'elles peuvent acquérir. Les Ghoules vivant en ville dissimulent souvent leur odeur avec des parfums.

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, ouïe).

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Légère), Sens Réduits (aveugle ou presque).

GRIFFON (*Alatusleo aquila*)

Identification : La tête et le corps du Griffon atteignent 3 m de long. Il mesure 1,6 m à l'épaule, sa queue fait 1,3 m de long et son envergure est de 7 m. Son poids atteint 150 kg. Le Griffon est un gros quadrupède ailé. Sur la plupart des Griffons, les ailes et les membres antérieurs sont brun doré et les membres postérieurs sont couverts de fourrure plus claire mais certaines variétés ont la tête et le cou couverts de plumes blanches. Le bec crochu et tranchant est jaune vif ou parfois rouge vif. Les pattes avant sont couvertes d'écaillles et se terminent par quatre doigts, chacun étant garni d'une griffe noire et acérée. Le crâne porte un bec. La femelle n'a pas de mamelle.

Habitat : Montagnes, généralement près des steppes ou des plaines dégagées.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Les Griffons sont actifs le jour, le plus souvent à l'aube et au crépuscule. La viande de cheval constitue leur nourriture favorite mais ils se servent régulièrement parmi le bétail et les autres bestiaux. Ils nichent généralement dans les fissures des montagnes ou sur les sommets. Le territoire de chasse d'un Griffon fait plus de 100 km de diamètre. Le spécimen qui a survécu le plus longtemps en captivité est âgé d'au moins 30 ans. En liberté, son espérance de vie est inconnue. Ils se reproduisent au début de l'été.

Répartition : Hémisphère Nord.

Commentaire : Comme pour les autres grosses créatures Eveillées pouvant voler, on pense que le Griffon emploie la magie pour contrer son poids.

HARPIE (*Harpyia gregaria*)

Identification : La Harpie ne mesure que 1,2 m de haut, sa queue fait 1 m de long et son poids est de 50 kg. C'est un mammifère volant plutôt qu'un hybride oiseau-humain, avec de la fourrure et des ailes de chauve-souris au contraire de son homonyme de la mythologie grecque. Sa tête est de forme curieuse, son expression fait penser à une figure humaine déformée par la rage. Ses couleurs vont du marron clair au brun presque noir. Ses mâchoires portent 28 dents. Tous les spécimens de Harpies rencontrés à ce jour étaient des femelles, avec deux mamelles.

Habitat : Les Harpies préfèrent nicher sur des hauteurs mais sans autre restriction.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Actives le jour, les Harpies se nourrissent de petits oiseaux et de mammifères mais préfèrent les charognes lorsque c'est possible. Elles nichent à proximité de leurs sources de nourriture favorites, telles que les décharges, et peuvent se déplacer à plus de 50 km du nid. Les Harpies vivent en communauté d'une centaine d'individus maximum. En captivité, une Harpie peut vivre pendant 20 ans mais seulement 5 à 10 ans en liberté. Il n'y a pas de restriction pour les périodes de reproduction mais on manque de détails sur le mode d'accouplement des Harpies.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Le plus grand mystère sur les Harpies est leur mode de reproduction car on n'a jamais repéré aucun mâle de l'espèce.

Pouvoirs : Pestilence.

KRAKEN (*Architeuthis megagiganteus*)

Identification : La longueur de la tête et du corps du Kraken atteint une moyenne de 25 m. Les tentacules normaux ont une longueur de 30 m et les tentacules allongés atteignent 40 m. Son poids total est estimé à plus de 30 tonnes. Le corps est hydrodynamique et le Kraken possède dix tentacules normaux et deux allongés; ces derniers s'élargissent à leur extrémité pour former un bourrelet ovale. La créature a des capacités limitées de changement de couleur mais, à la base, elle est blanche avec des marbrures brunes ou bleu foncé sur sa surface dorsale. Le crâne est composé de carbonate de calcium et possède un bec cornu central.

Habitat : Océans et mers, au large.

Habitudes : Le Kraken est attiré par les lumières des bateaux et des plates-formes océaniques malgré son aversion pour la lumière solaire qui l'empêche d'apparaître à la surface à des moments autres que la nuit. Il est impliqué dans une relation proie-prédateur avec les baleines à bec, dans laquelle chacun semble être la nourriture favorite de l'autre. Aucun spécimen de Kraken n'a jamais pu être maintenu en captivité.

Répartition : Monde entier.

LESHY (*Incola silvestris*)

Identification: La taille moyenne du Leshy est de 1,5 m. Sa queue mesure 10 cm et il pèse 60 kg. Les Leshy sont humanoïdes bien que leur manie de se vêtir de feuilles et de mousses leur donne une apparence semi-végétale. Leur peau est sombre et rugueuse et les quelques poils du corps sont rendus verts par une algue inoffensive. Les mâchoires portent 24 dents. Le Leshy femelle possède deux mamelles.

Habitat : Forêts.

Capacité Magique : Une proportion élevée de la population Leshy est magiquement active, plus que dans la plupart des autres espèces métahumanoïdes. Les magiciens Leshy sont généralement des Shamans. Ils disposent d'avantages supplémentaires avec les Esprits des Forêts (+1 dé pour les Leshy traitant avec les Esprits des Forêts).

Habitudes : Les Leshy n'ont pas de restriction sur leurs périodes d'activité mais ils sont généralement plus actifs en début et en fin de journée. Ce sont de bons grimpeurs et de bons sauteurs qui se réfugient souvent dans les arbres pour éviter des prédateurs ou des poursuites. Les Leshy sont végétariens et se nourrissent de fruits et de végétaux qu'ils trouvent dans les forêts. Ils nichent dans des arbres creux, des abris naturels ou aménagés ou dans des bâtiments ou des abris abandonnés. Ils peuvent se déplacer jusqu'à cinq kilomètres de leur nid. Les unités sociales de base sont composées de petits groupes familiaux qui maintiennent des relations cordiales, même si elles sont distantes, avec les autres familles du voisinage. Il est très fréquent de trouver des individus isolés. La saison de reproduction n'a pas de restriction.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Les Leshy sont excessivement territoriaux. Leur connaissance de leur domaine leur permet de se déplacer à une vitesse presque surnaturelle. Ils dé-

Sélection de Créatures Eveillées

testent les intrusions et disposent des pièges pour empêcher quiconque de le traverser. Lorsqu'ils sont en colère, ils construisent toutes sortes de pièges : fosses avec des pieux, chutes de poids ou à empalement. Cela encourage les intrus à chercher d'autres routes.

Pouvoir : Confusion.

LICORNE (*Unicornis validus*)

Identification : La tête et le corps de la Licorne atteignent 3 m de long, sa hauteur au garrot est de 1,4 m. Son poids est de 370 kg. La Licorne est toujours apparue comme un cheval possédant une unique corne en spirale. Sa crinière et sa queue sont longues et aériennes. Sa robe est généralement blanche mais on a pu en observer de toutes les robes naturelles des chevaux. Ses mâchoires portent 40 dents et les femelles possèdent quatre mamelles.

Habitat : Prairies.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Les Licornes sont actives de jour, se nourrissent d'herbe et mènent leur troupeau de juments, s'il s'agit d'un mâle, et d'étalons dans le cas d'une femelle. La Licorne peut s'éloigner de son troupeau pendant de longues périodes. Elles vivent moins d'un an en captivité mais plus de 25 ans en liberté. Il n'y a pas de restriction sur la saison de reproduction.

Répartition : Monde entier.

Pouvoirs : Garde Magique, Immunisation (agents pathogènes).

Faiblesses : Allergie (Polluants, Grave)

NAGA (*Custos serpens*)

Identification : Le Naga mesure 10 m de long et pèse 300 kg. Il a la forme d'un serpent mais avec une grande tête qui contient 28 dents. Les couleurs sont très variables mais il est presque toujours couvert de dessins multicolores qui se fondent vers le ventre pâle.

Habitat : Forêts tropicales.

Capacité Magique : Innée avec quelques preuves de capacité à lancer des sorts.

Habitudes : Le Naga est inactif dans les périodes de chaleur extrême ou de froid prolongé. Il se nourrit de petits mammifères et d'oiseaux. Il niche sur le sol dans des zones rocheuses et défendra son nid farouchement. La créature peut vivre jusqu'à 20 ans en captivité. Sa saison de reproduction se situe au début du printemps.

Répartition : Asie Orientale et Afrique du Nord.

Pouvoirs : Aura Enflammée.

OISEAU-TONNERRE (*Avesfulmen splendidus*)

Identification : La tête et le corps de l'Oiseau-Tonnerre mesurent 3 m, sa queue atteint 1 m et son envergure est de 10 m. Il pèse 100 kg. Oiseau similaire aux aigles, sa tête, son cou et sa queue sont généralement couverts de plumes blanches mais chez certains spécimens, ces zones sont plus sombres. Son torse et la surface supérieure de ses ailes vont du doré au brun foncé. Le dessous des ailes est couleur crème. Le bec est crochu et acéré.

Habitat : Montagnes.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : L'Oiseau-Tonnerre est généralement actif durant le jour mais on a aussi relevé des activités nocturnes. L'Oiseau-Tonnerre chasse des animaux terrestres tels que les antilopes et les cerfs mais c'est aussi un charognard. Il niche dans des zones abritées près des sommets et peut voyager sur des centaines de kilomètres pour chercher sa nourriture. Les Oiseaux-Tonnerre se reproduisent au début de l'été.

Répartition : Amérique du Nord et du Sud.

Pouvoirs : Projection Electrique avec aire d'effet (elle se détermine comme pour les sorts en remplaçant la Puissance par l'Essence).

PHENIX (*Phoenix aureus*)

Identification : Avec une envergure de 4 mètres, une hauteur de 1,3 m, une queue de 2 m de long, et un poids de 20 kg, le Phénix est un gros oiseau. Ses ailes sont fortes et gracieuses et les plumes de sa queue sont longues et fluides. Sa tête couronnée d'une crête est couverte d'un plumage doré. Les plumes de son corps sont d'un rouge irisé et d'un mauve chatoyant et sa queue est un dégradé scintillant d'ombres azurées. Le bec est crochu et tranchant.

Habitat : Zones forestières dégagées.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Le Phénix est une créature diurne qui se nourrit de petits mammifères et d'oiseaux. Il niche sur le sol dans des zones rocheuses et défendra son nid farouchement. La créature peut vivre jusqu'à 20 ans en captivité. Sa saison de reproduction se situe au début du printemps.

Répartition : Asie Orientale et Afrique du Nord.

Pouvoirs : Aura Enflammée.

SASQUATCH (*Pesvastus pilosis*)

Identification : Le Sasquatch mesure 2,9 m de haut et pèse 110 kg. C'est un bipède orthostatique à la peau sombre et aux grands pieds. Sur le corps, son pelage noir ou brun est en double épaisseur bien que la chevelure puisse être teinté d'argent, particulièrement sur le haut du dos et sur la tête des individus les plus âgés. Le Sasquatch peut imiter différents sons, y compris les cris de chasse des autres créatures. Ses oreilles sont petites et disparaissent souvent sous l'abondante pilosité de sa tête mais le nez est proéminent et évasé. Les mâchoires portent 28 dents et la femelle possède deux mamelles.

Habitat : Régions forestières.

Capacité Magique : Les Sasquatch sont supposés être magiquement actifs, essentiellement comme des Shamans.

Habitudes : Le Sasquatch est actif tout le temps. Son mode de vie est similaire à celui du gorille (qui, à l'état sauvage, est une espèce éteinte). Il est végétarien, pacifique et curieux. Il ne se bat que lorsqu'il est attaqué bien qu'il fasse preuve d'un comportement menaçant au rituel

Sélection de Crâtures Eveillées

élaboré. L'observateur doit se montrer prudent car il est arrivé que des Sasquatch interprètent les mouvements brusques d'un individu menacé comme étant un signal d'attaque réelle. Les créatures vivent en petits groupes familiaux mais des individus peuvent s'éloigner du groupe pour chercher de la nourriture. Les Sasquatch vivent en permanence dans des cavernes ou des bosquets mais préparent parfois des nids temporaires dans des fourrés lorsqu'ils se déplacent loin de leur foyer. On pense qu'ils peuvent vivre plus de 40 ans. Ils se reproduisent en toute saison.

Répartition : Amérique du Nord.

Commentaire : Le Sasquatch a été reconnu comme espèce pensante par les Nations Unies en 2042, malgré son manque de culture matérielle et l'incapacité des scientifiques à déchiffrer son langage. Cette décision a mis fin à des années d'emprisonnements et d'exhibitions d'individus Sasquatch. Le développement du langage gestuel Perkins-Athapaskan a permis une communication limitée avec des représentants de l'espèce. De nos jours, ils ont colonisé des forêts dans les terres Eveillées du monde entier et ils servent comme techniciens des effets sonores dans l'industrie du spectacle.

TRITON (*Merhomo marina*)

Identification : Un Triton est long de 3 m et pèse 500 kg. Ses membres antérieurs sont longs et se terminent par des mains à trois doigts plus un pouce opposable. Des membres postérieurs rudimentaires marquent la jonction entre le long torse effilé et la queue mince mais puissante. Une longue crinière couvre le cou et des vertèbres allongées courrent le long du torse. La moitié arrière du corps est renforcée par une ossification dermale mais la queue reste remarquablement flexible. Le corps est légèrement coloré, généralement d'une teinte verdâtre, excepté pour l'épiderme osseux qui est d'un vert émeraude plus sombre ou d'un bleu vert foncé. Les oreilles du Triton sont externes, allongées et se terminent en pointe. Les yeux sont rouges et le museau court contient 36 dents. La femelle a deux mamelles.

Habitat : Eaux côtières.

Capacité Magique : Normalement innée mais des individus magiquement actifs ont montré que les Tritons forment une espèce pensante.

Habitudes : Les Tritons se rassemblent en associations et en groupes familiaux polygames. Ils se nourrissent de poissons et de crustacés, avec une préférence pour les calmars. Un Triton nage avec un mouvement ondulatoire et se sert de ses membres pour se diriger; ils peuvent atteindre des vitesses particulièrement élevées. Ils respirent de l'air mais on a constaté qu'ils peuvent rester sous l'eau pendant des périodes prolongées; on en a déduit qu'ils possèdent une capacité magique innée leur permettant d'extraire l'oxygène de l'eau. La saison de reproduction n'a pas de limitation.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Les paranaturalistes débattent pour savoir si les Tritons peuvent être considérés comme une espèce évoluée. On a observé que la créature utilise des outils tels que des filets d'algues et des lances, ainsi que des instruments pour creuser et pour faire levier afin de ramasser et d'ouvrir des mollusques. Des rapports non vérifiés font état de Tritons utilisant des objets manufacturés. La paranaturaliste Meredith Perkins, une ardente défenseuse de la classification de l'espèce comme évoluée, affirme qu'elle a observé des membres d'une com-

munauté qui vivaient et nettoyaient leurs proies consciencieusement avec des couteaux de plastique haute-densité.

VAMPIRE (*Sanguisuga europa*)

Identification : D'apparence physique, les Vampires sont identiques aux humains et aux métahumains bien que, dans la plupart des cas, les canines supérieures soient plus développées. Les Vampires peuvent être détectés biochimiquement par les numérations sanguines Harz-Greenbaum ou virologiquement en testant le présence du Virus Vampirique Humain-Métahumain (VVHMH).

Les Vampires ne constituent pas à proprement parler une espèce mais sont plutôt des individus d'une sous-espèce humaine qui a été infectée par un agent provoquant l'état vampirique. Cette infection ne semble atteindre le maximum de sa virulence que dans un milieu riche en magie mais certaines indications montrent que le virus et les Vampires existaient avant l'Eveil.

Habitat : Les proies des Vampires sont les êtres pensants et on les trouve donc généralement dans les villes.

Capacité Magique : Latente. La magie active est plus courante chez les humains infectés par le virus que chez ceux qui ne le sont pas. On ne sait pas si cela est dû à un effet secondaire du virus ou à la sélection préférentielle d'individus capables de magie par ses vecteurs. Les Vampires absorbent l'essence vitale de leurs victimes. Avec leur durée de vie prolongée, ils disposent du potentiel pour devenir de puissants magiciens. Il est probable que les légendes des pouvoirs vampiriques soient basées sur les prouesses magiques de Vampires individuels.

Habitudes : Le Vampire consomme le sang des vivants pour survivre mais il doit surtout consommer l'énergie psychique en même temps que le sang.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Bien que les dossiers médicaux soient souvent vagues, il semble que les Vampires ne correspondent pas tous au stéréotype du buveur de sang impitoyable. Ils sont nombreux à préférer avoir des partenaires consentants et ils ne drainent pas l'Essence d'un sujet plus d'une fois. De tels Vampires ne "tuent" que lorsque leur partenaire accepte librement de devenir Vampire.

D'autres Vampires prennent plaisir à jouer les chasseurs et les tueurs. Ceux-là ont des tendances fortement sadiques et recherchent des victimes non consentantes. Le Vampire commence par se nourrir de la terreur de la victime. Puis, si la première attaque n'a pas été fatale, le Vampire appréciera de prendre les dernières gouttes d'Essence de la victime, qui est maintenant intoxiquée. De tels individus ont pu être des psychopathes avant de devenir Vampires ou cela peut provenir du traumatisme dû à leur mort et à leur renaissance en tant que "prédateur" qui les fait changer ainsi. Ce sont les monstres des histoires de Vampires qui ont été populaires pendant des années.

Il est parfois arrivé que le Vampire détruisse le corps de sa victime après avoir absorbé son Essence et empêche ainsi la création d'un nouveau Vampire.

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunisation (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Régénération, Sens Accrus (odorat et ouïe), Vision thermographique.

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Grave), Perte

Sélection de Créatures Eveillées

d'Essence, Vulnérabilité (bois) et, chez certains, une Allergie d'origine psychosomatique (Symbole béni, Grave).

La plupart des faiblesses légendaires des Vampires ne sont pas authentiques mais elles connaissent tout de même certaines limites. Ils n'ont pas besoin de nourriture ou de boisson, si ce n'est le sang, mais ils ne peuvent rien absorber d'autre aisément. Quelques minutes après avoir mangé ou bu, un Vampire sera visiblement embarrassé et il se mettra à vomir dans l'heure qui suit. L'alcool leur est particulièrement désagréable et provoque des nausées et des vomissements au bout de quelques minutes.

Les Vampires flottent moins bien que les autres humanoïdes (+3 aux Seuils de Réussite de tous les Tests de Compétence ou d'Attributs lorsqu'ils nagent, tentent de rester à la surface, etc.). C'est sans doute l'origine de leur légendaire vulnérabilité à l'eau courante. Un Vampire peut sauter par dessus un cours d'eau sans problème.

VERMHIBOU (*Bubo vermis fulminis*)

Identification : La longueur totale du Vermhibou typique est de 7 m, sa hauteur à l'épaule est de 2,5 m et son poids approche les 200 kg. Le corps du Vermhibou va en s'effilant de sa grosse tête à sa queue mince. Ses yeux sont énormes. La tête est couverte de corolles de plumes qui forment un réseau conducteur de sons utile à la créature pour la chasse; c'est une particularité que l'on rencontre chez les hiboux. En dessous des épaules, les plumes ressemblent à des poils et se transforment en fourrure sur les pattes et le corps de serpent. Les plumes du Vermhibou sont généralement grises ou brunes. La seule paire de pattes se terminent par quatre doigts griffus. Le crâne est garni d'un bec.

Habitat : Déserts et broussailles.

Capacité Magique : Innée.

Habitudes : Nocturne. Le Vermhibou se nourrit de beaucoup d'espèces. Il préfère chasser que se nourrir de charognes. Les femelles font leur nid en creusant dans le sol, souvent près d'entassement de pierres que la créature assemble elle-même. Les couples de Vermhibous se forment pour la vie et ils chassent ensemble. En captivité, il peut vivre pendant 10 ans et pendant 7 ans en liberté.

Répartition : L'Ouest de l'Amérique du Nord.

Commentaire : Le Vermhibou génère une impulsion électrique suffisante pour étourdir un homme fort ou pour provoquer une crise cardiaque chez un individu faible ou malade.

Pouvoirs : Projection Électrique, Sens Accrus (vision en Lumière faible; ouïe amplifiée).

WENDIGO (*Anthrophagus pilosus*)

Identification : Le Wendigo mesure 2,5 m et son poids est de 130 kg. C'est un bipède orthostatique à fourrure blanche. Les ongles allongés de ses mains sont durs et forment des armes de type griffe. De nombreux paranaturalistes pensent que cette créature est le résultat d'un rétrovirus VVHMH chez les Orks, bien qu'on n'ait pu faire de test sur aucun spécimen pour vérifier la présence du virus. Les mâchoires portent 28 dents. Les femelles ont deux mamelles.

Habitat : Forêts.

Capacité Magique : La plupart sont magiquement actifs. **Habitudes :** Le Wendigo est essentiellement nocturne. Il

se nourrit de chair et on pense qu'il tire une nourriture psychique de sa victime. Sa technique consiste à inciter la victime à participer à une fête cannibale. Cela semble créer chez elle une dépendance psychologique à cette viande. Elle se met à aider le Wendigo à répandre ses coutumes, ce qui permet de former une société secrète de cannibales. Les membres de cette société n'ont pas conscience, qu'à la fin, ils constitueront le repas du Wendigo qui semble préférer l'Essence des esprits ainsi corrompus. Le Wendigo installe son repaire dans la demeure d'une de ses victimes précédentes. On ne connaît pas son espérance de vie.

Répartition : A l'origine, dans le Nord de l'Amérique du Nord et de l'Asie, ainsi que dans les régions transpolaires. Des rapports récents indiquent qu'ils se sont répandus dans le monde entier, ce qui a amené les paranaturalistes à les soupçonner de pouvoir maintenir un Sort d'Apparence en plus de tous leurs autres pouvoirs.

Commentaire : Tous les Wendigo connus sont des Shamans actifs. La plupart portent des fétiches de totems prédateurs, tels que le loup, mais certains portent des objets d'affiliations inconnues. Toutes les régions civilisées ont proscrit les Wendigo, les soumettant à une condamnation automatique à mort s'ils sont convaincus d'activités anthropophages. Venir en aide à un Wendigo est généralement passible de la même peine. De nombreuses juridictions ont mis leurs têtes à prix.

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Immunisation (âge, agents pathogènes, poisons), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens Accrus (Vision : Lumière faible et acuité; ouïe; odorat).

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (métaux ferreux).

ZOOCANTHROPE (*Bestiaform mutabilis*)

Identification : Variable. Sous forme animale, un Zoocanthrope présente l'aspect d'un membre de l'espèce grand et bien formé, avec souvent des couleurs accentuées. Sous forme humaine, il est généralement très attrayant mais conserve des caractères de sa nature bestiale. La vision d'un Zoocanthrope dans l'Espace Astral révèle son identité car sa forme alternée y est toujours visible.

Habitat : Le Zoocanthrope vit dans la nature sous sa forme animale. Sous sa forme humaine, il vit comme un membre de la communauté.

Capacité Magique : La plupart sont actifs, avec un potentiel inné chez tous les autres.

Habitudes : Les Zoocanthropes peuvent être en activité à tout moment mais beaucoup préfèrent mener une vie nocturne. En dépit de nombreux mythes qui affirment le contraire, les Zoocanthropes ne dépendent pas du cycle de la lune, même s'ils sont nombreux à préférer la forme animale pendant la pleine lune. Le fait qu'ils perdent leur peau pour devenir humain est aussi un mythe. Ils sont généralement carnivores mais peuvent très bien supporter un régime omnivore lorsqu'ils sont sous forme humaine. Ils se reproduisent selon les cycles de leur forme animale.

Répartition : Monde entier.

Commentaire : Tous les Zoocanthropes présentent une réaction allergique Grave à l'argent.

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques sous forme animale, Régénération.

Faiblesses : Allergie (Argent, Grave), Vulnérabilité (argent).

Caractéristiques des Métacréatures

17.5 CARACTERISTIQUES DES METACREATURES

Toutes les valeurs correspondent à un spécimen typique. Les individus peuvent varier, en particulier parmi les espèces pensantes. Les attributs mentaux et physiques d'un individu peuvent être supérieurs de 50% à ceux d'un spécimen moyen. Les attributs d'un petit représentant ne seront jamais inférieurs à la moitié de la moyenne, sauf s'il est malade ou blessé. Quelle que soit la taille du représentant, l'Essence, l'Allonge, le Type d'Attaque, le multiplicateur de Course et les modificateurs de Dommages restent les mêmes.

TABLE DE TAILLE DES METACREATURES

2D6	Taille
2	-50%
3-4	-20%
5-7	—
8-9	+10%
10-11	+20%
12	+50%

TABLE DES VARIATIONS DES METAHUMAINS

2D6	Total des Points d'Attributs
2	-4
3-4	-2
5-7	—
8-9	+2
10-11	+4
12	+8



CARACTERISTIQUES DES METACREATURES

METACREATURES NORMALES

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
Cerf	4	4x5	4	—	2/3	2	6	3	3M2, +1 d'allonge.
Chat, Domestique	1	4x4	1	—	2/4	2	6	5	2L2, -1 d'allonge.
Chat, Sauvage	2	4x4	2	—	2/4	2	6	5	4M2, -1 d'allonge.
Chauve-souris	1	5x4	0	—	1/5	1	6	6	2L1
Cheval	10	4x4	8	—	2/3	2	6	3	5G2, +1 d'allonge.
Chèvre	2	4x6	2	—	2/3	2	6	3	2L1
Chien, Gros	3	4x4	3	—	2/4	2	6	4	4M2
Chien, Petit	1	4x4	1	—	2/4	2	6	4	2L2, -1 d'allonge.
Eléphant	15/3	3x4	40	—	3/3	3	6	3	7F3, +1 d'allonge.
Léopard	5	5x4	5	—	2/4	2	6	5	5G2
Loup	5	5x4	4	—	3/4	2	6	5	5M2
Ours, Gros	10/2	4x3	12	—	2/4	2	6	4	9F2, +1 d'allonge.
Ours, Typique	9/1	4x3	9	—	2/4	2	6	5	7G2, +1 d'allonge.
Phoque	6	5x4	4	—	3/4	2	6	4	4M2
Note : le multiplicateur de course sur terre est 2.									
Rat	1	5x3	0	—	2/4	1	6	5	2L1, -1 d'allonge.
Renard	2	4x4	1	—	2/4	2	6	5	3L2, -1 d'allonge.
Requin, Gros	10/2	5x3	10	—	1/3	2	6	5	9F3
Requin, Typique	5/1	5x4	4	—	1/3	1	6	5	7G3
Rhinocéros	12/2	4x4	25	—	2/2	2	6	3	8F2
Tigre	8	6x4	8	—	3/4	2	6	6	8G2, +1 d'allonge.

PARAESPECES

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
Banshee	3	4x5	3	5	3	3	2D6	3	Humanoïde
Pouvoirs : Sens Accrus (vision en Lumière faible, ouïe, odorat), Drain d'Essence, Peur, Immunisation (âge, agents pathogènes, poisons), Forme Brumeuse, Régénération.									
Faiblesses : Allergie (lumière solaire, grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (bois, argent).									
Barghest									
7 6x4 5 — 3/6 3 (6) 6 7G2									
Pouvoirs : Peur, Hurlement Paralysant, Sens Accrus (sonar).									
Faiblesse : Allergie (lumière solaire, grave).									
Basilic									
4/2 2x3 7 — 1/3 2 (6) 2 4M2, -1 d'allonge.									
Pouvoir : Regard Pétrifiant.									
Faiblesse : Allergie (son propre regard, extrême).									
Cocatrix									
3 5x3 4 — 2/3 2 (6) 4 5M2									
Pouvoirs : Toucher Paralysant, Invulnérabilité (à son propre toucher).									
Dracromorphes									
Pouvoirs : Sens Accrus (ouïe élargie dans la bande de fréquences, vision en Lumière faible, sens thermique), [certains présentent : Contrôle Animalier (reptiles), Influence, Projection de Flammes, Souffle Nocif, Venin].									
Dragon Occidental									
15/4 7x3 40 4 4 8 (2D6) 5 10F3, +2 d'allonge.									
Dragon Oriental									
14/4 8x3 35 5 4 8 (2D6) 6 10F3, +2 d'allonge.									
Grand Dragon									
+10/6 +3 +10 +5 +5 +5 12 +3 11F4, +3 d'allonge.									
Note : simples estimations; chaque représentant est très variable.									
Serpent à Plumes									
12/4 6x2 30 4 4 8 (2D6) 7 9F2, +2 d'allonge.									
Note : en vol, le multiplicateur de mouvement est 4.									
Elémentaux									
Air									
P-2 (P+3)x4 P-3 P P P (P)A P+2 Spécial									
Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement, Souffle Nocif, Psychokinésie.									
Faiblesses : Peut être confiné, Vulnérabilité (Terre).									
Eau									
P+2 Px2 P P P P (P)A P-1 6F2 Etour									
Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement.									
Faiblesse : Vulnérabilité (Feu).									
Feu									
P+1 (P+2)x3 P-2 P P P (P)A P+1 3M4									
Pouvoirs : Engloutissement, Aura Enflammée, Projection de Flammes, Garde, Manifestation.									
Faiblesse : Vulnérabilité (Eau).									
Terre									
P+4 (P-2)x2 P+4 P P P (P)A P-2 4G3, +1 d'allonge.									
Pouvoirs : Engloutissement, Manifestation, Mouvement.									
Faiblesse : Vulnérabilité (Air).									

Nom Esprits de la Nature	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
Ciel	P-2	(P+3)x4	P-3	P	P	P	(P		

18.0 LE NORTHWEST EN 2050

«Lorsque les politiciens ont donné ce sacré pays aux Indiens, je me suis demandé qui je devais tuer en premier: les Indiens ou les politiciens.»

— Un membre du Polyclub Humanis.

Le quart Nord-Ouest de l'Amérique du Nord est bordé, à l'Ouest, par l'Océan Pacifique et, à l'Est, par une chaîne de montagnes qui sépare le littoral du reste du continent. Entre ces deux limites, on rencontre une variété d'éléments géographiques de moindre ampleur, y compris des plateaux, rivières, vallées et petites chaînes montagneuses. En fait, le Northwest accueille pratiquement tous les types d'environnement que l'on peut trouver sur le continent entier. Glaciers et déserts, forêts humides de climats tempérés et bad-lands, tout existe dans la région.

Depuis le Traité de Denver (en 2018) beaucoup de choses ont changé dans la moitié Ouest de l'Amérique du Nord. Sous l'égide de la Nation des Américains d'Origine, la plus grande partie du territoire est retournée à son état naturel antérieur. La diminution de la population et l'afflux des Eveillés se sont traduits par un paysage bien différent des forêts dépréciées que l'on y trouvait à la fin du 20ème siècle. De grands arbres se dressent sans que quiconque ne les menacent et ils abritent maintenant une forte population d'animaux naturels autant que paranaturels. Les villes et les villages disparaissent de plus en plus sous une végétation en cours de renouvellement.

Politiquement, le Northwest n'a pas moins changé. Plusieurs nations souveraines y existent maintenant et il en reste peu qui soient encore sous les précédentes juridictions des Etats Unis et du Canada. Les puissances dominantes de la région sont maintenant les différentes nations du Conseil des Américains d'Origine et le royaume elfique de Tir Tairngire. Au milieu de ces grandes entités politiques, il existe des états indépendants plus petits, en particulier la Nation indépendante d'Américains d'Origine de Tsimshan et les différents états souverains de Métahumains et d'Eveillés.

18.1 LES TERRITOIRES TRIBAUX

La majeure partie du Northwest est sous le contrôle d'un assortiment de membres de la Nation des Américains d'Origine (NAO), un groupe plus ou moins soudé de nations indépendantes. Bien qu'elles soient toutes, officiellement du moins, gouvernées par le Conseil Tribal Souverain (le CTS), rares sont les membres qui se soumettent sans mot dire aux mandatés du CTS. Les membres semblent vouloir de plus en plus choisir leurs propres voies et cela a pour effet de rendre le CTS de moins en moins efficace dans son rôle d'arbitre des querelles internes au Conseil. Le vaste pouvoir

occulte que détenaient les Shamans de la Grande Danse-fantôme semble n'être plus qu'une chose du passé.

La nature du leadership varie selon les nations membres. Le Conseil Salish-Shidhe, par exemple, est un ensemble assez lâche de rassemblements de tribus qui ne dispose pas de structures gouvernementales formelles. Bien que chaque chef agisse en souverain du territoire tribal, il n'existe pas de dictateur féodal disposant du pouvoir. Le Conseil des Chefs règne par l'exemple et la persuasion. Les discussions sont fréquentes et l'on s'attend aussi à ce qu'elles existent car un chef qui n'est pas susceptible de persuader les autres de la valeur de son point de vue est considéré comme incapable de parler au nom de la tribu. Les dissensions ne sont pas seulement tolérées, elles sont aussi respectées pour les convictions sur lesquelles elles se basent. D'une certaine façon, le Salish-Shidhe présente un consensus culturel plus grand encore que celui des Japonais.

D'autres nations du Conseil ont d'autres formes de gouvernement qui vont de la confédération formelle — comme celle du Conseil Algonquin-Manitou — jusqu'à des états à organisation économique quasi-corporatiste, comme celle du Conseil Pueblo.

Le Conseil Salish-Shidhe est l'une des plus grandes, et des plus riches, nations tribales du Northwest. Les territoires du Conseil couvrent la majeure partie de ce qui était autrefois l'état de Washington. Avec le retour des ressources aux tribus et aux détenteurs de la terre, le Conseil est devenu le conservateur des richesses en minerais et bois de la région.

Le Conseil Salish-Shidhe représente des Américains d'Origine, des métahumains (à prédominance Elfe) et des tribus mixtes composées essentiellement des deux espèces ou de plusieurs. Il y a également plusieurs tribus de peaux-roses (c'est le sobriquet décerné aux non-Amérindiens qui ont adopté la philosophie et les idéaux des Indiens). La plupart des tribus mixtes accueillent aussi des peaux-roses.

Le Conseil Salish-Shidhe est l'un des deux membres de la NAO qui affichent la plus forte proportion de métahumains. Son nom même en est le reflet: "Salish" se réfère aux tribus d'Américains d'Origine dominantes et Shidhe (prononcer "chi hi") est un vieux mot irlandais désignant le peuple-fée et qui, là, désigne la participation métahumaine. L'autre nation qui a cette particularité est celle du Conseil Algonquin-Manitou.

En dépit de leur apparence parfois primitive, la plupart des tribus sont souvent sophistiquées et bien édu-

quées. Leur conviction qui porte sur la nécessité d'une vie tranquille en communion avec la terre ne les empêche pas d'employer les technologies les plus modernes, tout spécialement lorsqu'elles ne polluent pas, ni ne dégradent l'environnement. Paradoxalement, ce sont les peaux-roses qui sont les plus rétrogrades de tous les Salish-Shidhe. Ils s'efforcent de vivre comme le faisaient les Indiens il y a des siècles.

18.2 TIR TAIRNGIRE

Lorsque la plus grande partie de l'Oregon d'autrefois et des parties des états de Washington et de Californie devinrent indépendantes de tout, sauf de la loi des Elfes, cela provoqua des dissensions au sein du CTS en opposant les adversaires et les défenseurs d'une nation métahumaine séparée. Pendant ce temps, les Elfes qui se révéleront être les leaders de la nation naissante établirent des relations diplomatiques dans le monde entier. Quand Tir Tairngire, deux ans plus tard, fut admis au sein des Nations Unies sa souveraineté ne faisait plus le moindre doute.

La majeure partie de la population originale de Tir Tairngire était native du Northwest. Des métahumains, principalement des Elfes et des Nains, quittèrent leur demeure pour venir s'installer dans cette nouvelle terre promise que ses gouvernements avaient offert en patrie aux métahumains de toutes nations. Cet afflux d'Eveillés renforça les déclarations du Haut Prince Lugh Surehand, seigneur de Tir Tairngire, selon lesquelles ce royaume était celui de la Magie.

Le Haut Prince est un monarque absolu mais il a auprès de lui un Conseil des Princes dont les membres sont eux-mêmes les dirigeants incontestés de plus petits domaines appartenant au royaume. Le Conseil comprend quinze sièges dont la plupart sont détenus par des Elfes. Deux Nains y ont siège ainsi que deux Dragons, un Sasquatch et un Ork.



Les frontières de Tir Tairngire sont fermées, des visas ne sont délivrés qu'occasionnellement et, dans ce domaine, les autorités accusent un net favoritisme en faveur des métahumains. Les frontières du royaume, ainsi que son espace aérien sont très surveillées par les patrouilles et gardées par la technologie, la magie et même, dit-on, par des Dragons. Rares sont ceux qui parviennent à y entrer illégalement. La plupart de ceux qui ont essayé se sont retrouvés expulsés près de leur point d'entrée, avec peu ou pas de souvenirs de leurs expériences et aucune envie d'y retourner. L'immigration est maintenant découragée sauf en ce qui concerne les individus de sang elfique.

18.3 AUTRES VOISINS

Les spectaculaires montagnes du Northwest accueillent aussi des enclaves isolées, farouchement indépendantes, d'Orks et d'autres groupes minoritaires. La plupart d'entre eux sont les mécontents que l'on rencontre parmi les métahumains et leurs sympathisants "normaux". Elles sont généralement si faibles, économiquement, qu'elles en viennent à voler leurs voisins.

La Nation Tsimshan fit sécession des Nations d'Amérique du Nord en 2035. Ses leaders invoquèrent alors leur indignation devant l'indépendance accordée aux Elfes mais, par la suite, on apprit qu'ils avaient prévu de longue date de quitter la NAO. Depuis longtemps, en effet, ils s'opposaient aux décisions du Conseil Tribal dont ils exigeaient une position plus ferme au sujet de la technologie et l'élimination de toute influence des non-Américains d'Origine sur les territoires dépendant du Conseil.

Toute une partie des Rocheuses septentrionales est le site du domaine du Grand Dragon Dunkelzahn. Le repaire de Dunkelzahn se situe à Lake Louise et c'est de là qu'il règne sur toutes les tribus des régions environnantes, sur ce qui fut autrefois une réserve naturelle du Canada. Les merveilles naturelles continuent à y attirer des touristes par milliers. Ils y sont les bienvenus car leurs nuyens et leurs virements de crédits s'accumulent, pour la plupart, dans les coffres du Dragon.

Le style de l'endroit a beaucoup changé. Ce n'est plus l'ambiance de pionnier qui y régnait autrefois, pas plus que cette cour de riches qu'il était devenu. Désormais, il ressemble beaucoup à un royaume médiéval sorti tout droit des contes fantastiques. Le château-fort du lac, mondialement célèbre, en est le centre et les visiteurs sont prévenus que dans ce royaume fantastique, c'est toujours le Dragon qui gagne.

18.4 STATUT DE SEATTLE

Le complexe métropolitain (ou un métropole) de Seattle se situe au beau milieu du territoire du Conseil Salish-Shidhe. C'est une enclave appartenant à une autre nation souveraine. Cette situation lui confère un statut que l'on pourrait comparer à celui de Berlin durant les années de guerre froide, mis à part le fait que son port important lui permet de recevoir des marchandises venues de toute la région maritime avoisinante. Malgré l'ambiance très internationale qui règne dans le métropole, Seattle se trouve assez isolée du reste du continent. Toutes les routes terrestres qui mènent à Seattle traversent des terres appartenant aux Américains d'Origine ou aux Elfes. Les voyages aériens au-dessus de ces régions sont limités à des couloirs soigneusement spécifiés et surveillés.

18.5 LES TRIBUS

18.5.1 LES SALISH

Race prédominante: Humains.

Territoire: La majeure partie de la région qui s'étend à l'Ouest du Puget Sound.

Chef: Harold Ours-Gris.

Shaman en chef: Saumon-Bondissant.

Principales activités commerciales: Pêche, production énergétique, tourisme.

Philosophie:

Les Salish sont, par tradition, des commerçants qui ne cherchent à vivre que des possibilités commerciales que leur fournit la terre. En même temps, ils surveillent de très près les avancées technologiques pour ce qui peut être tourné à leur avantage.

C'est le groupe le plus important et le plus influent au sein du Conseil Salish-Shidhe. La tribu est chargée de s'assurer que l'enclave de Seattle respecte tous les règlements édictés par le Conseil. A cette fin, elle entretient une troupe d'élite de Rangers. Les patrouilles normales frontalières et côtières se doublent de systèmes de surveillance technologiques.

18.5.2 LES SINSEARACH

Race prédominante: Elfes.

Territoire: Sud-Ouest de Seattle, y compris l'ancien Parc National du Mont Rainier.

Chef: Lady Gillian Chant-du-Matin, Shaman Coyote.

Magicien en chef: Lord Ryan Arcades-Broussailleuses, mage.

Principales activités commerciales: Produits forestiers naturels, artisanat, tourisme et élevage.

Philosophie:

Nostalgiques de la forêt vierge d'une époque révolue, les Sinsearach cherchent à protéger et préserver la terre qui retourne à son état naturel. Ils n'utilisent que peu, ou pas du tout, la technologie, lui préférant le secours de la magie et l'alliance avec les autres Eveillés.

Au sein du Conseil Salish-Shidhe, les Sinsearach constituent le plus important groupement de tribus Elfes organisé. Leur fort pouvoir politique et magique les a aidé à conserver leur influence, même après la rupture qui a donné naissance à Tir Tairngire.

18.5.3 LES MAKAH

Race prédominante: Humains.

Territoire: Péninsule Olympus, à l'extrême Nord-Ouest de l'ancien état de Washington.

Chef: Georges Lodgepole.

Shaman en chef: Loutre-Noire.

Principales activités commerciales: Exploitation forestière.

Philosophie:

Les Makah se réjouissent du retour de la nature. Ils ont remplacé les blancs dans l'exploitation des ressources forestières. Toutefois, contrairement à leurs prédecesseurs, ils ne prélèvent à la forêt que ce qui leur est nécessaire pour assurer la continuité de leurs ressources. Ils emploient indifféremment la technologie ou la magie dans le but d'obtenir les meilleurs résultats.

En raison de la répartition des terres, les Makah sont puissants en dépit de leur faible population. Le contrôle qu'ils exercent sur le détroit de San Juan leur a donné accès à plusieurs anciennes bases de l'US Navy y compris la base de sous-marins Trident.

18.5.4 LES CROW DES CASCADES

Race prédominante: Humains.

Territoire: La plus grande partie à l'Est de Seattle jusqu'aux sommets des Cascades.

Chef: Frédéric Oeil-d'Aigle.

Shaman en chef: Femelle-Buffle-Rouge.

Principales activités commerciales: Troupeaux (chevaux et bétail), agriculture.

Philosophie:

Ce sont les farouches avocats de l'élimination de la présence anglo-asiatique dans le Northwest; c'est pourquoi ils œuvrent pour la résurrections des hommes des plaines.

18.5.5 LES ORKS DES CASCADES

Race prédominante: Orks.

Territoire: Petites possessions dans les Cascades, juste au Nord de la Route Est qui part de Seattle.

Chef: Pawl Toufmontagne (Troll).

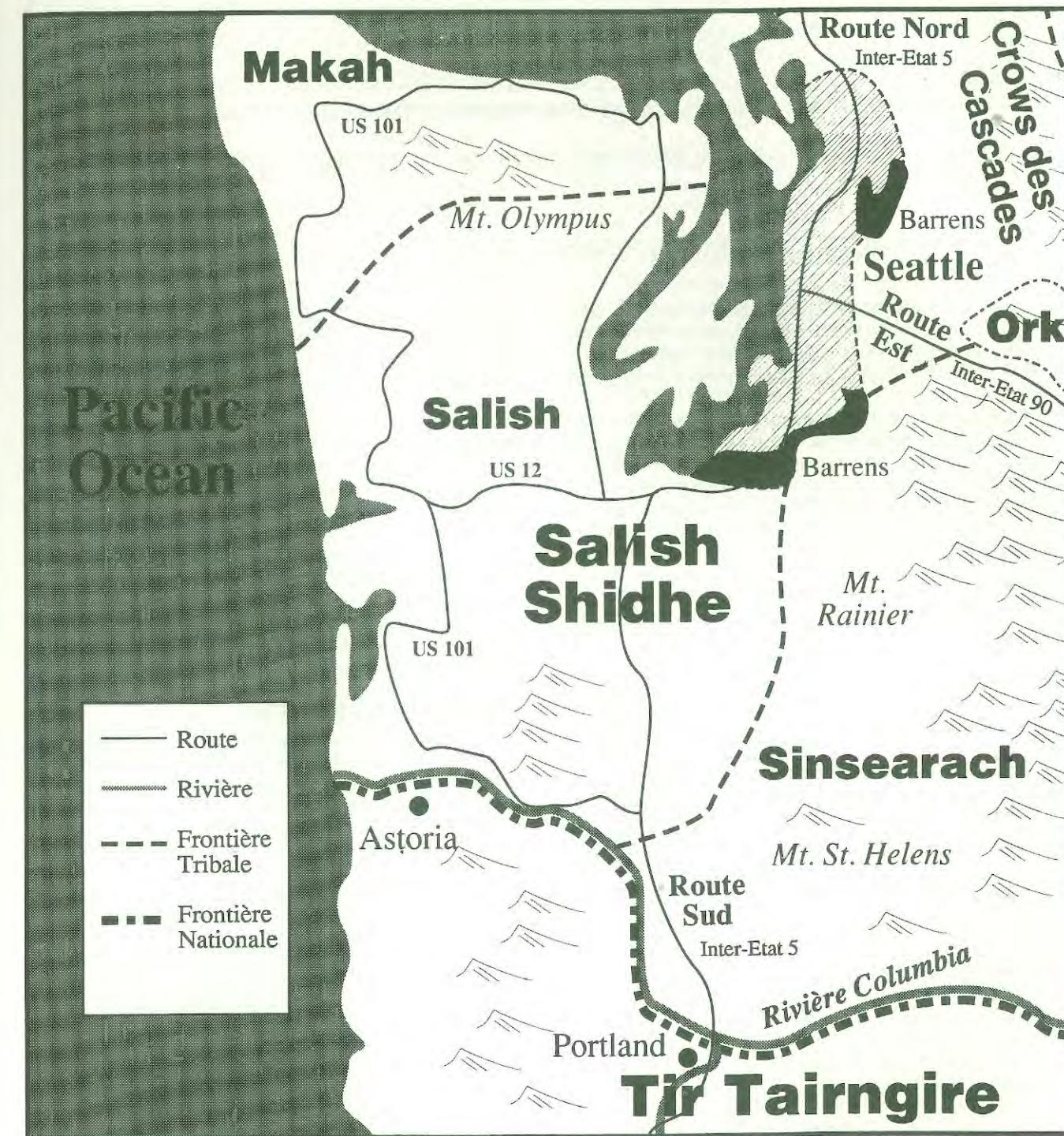
Shaman en chef: Skink (Ork).

Principales activités commerciales: Elevage de moutons, exploitation minière et, occasionnellement, raids contre le trafic de la Route Est.

Philosophie:

Les Orks des Cascades constituent le groupe le plus turbulent et récalcitrant du Conseil Salish-Shidhe. Ils dénoncent toute activité illégale comme étant les actions de renégats et de personnes ne faisant pas partie de la tribu.

La tribu est impliquée dans la contrebande et on l'a identifiée à plusieurs reprises comme complice des panzers qui sillonnent illégalement les Cascades et à qui ils offrent l'abri et le ravitaillement.



Seattle et le Northwest

19.0 SEATTLE

«Nous n'avons ici aucun problème social qu'un ou deux milliers de soldats ne sauraient résoudre.»

— Marilyn Schultz, Gouverneur de Seattle.

Les informations qui figurent dans ce chapitre sont extraites du *Guide Fromor pour le Continent Nord-Ouest Américain* Edition 2049. Les sections consacrées à Seattle sont reproduites ici avec l'aimable autorisation des éditeurs.

Bien qu'elle ne soit plus la sympathique cité qu'elle a été au 20ème siècle, Seattle n'en reste pas moins une métropole pleine de vitalité. Elle s'étend maintenant d'Everett à Tacoma englobant 4000 kilomètres carrés le long de la côte du Puget Sound. Seattle demeure un poste avancé des UCAS; les visiteurs n'y ont donc besoin d'aucun visa et leurs durées de séjour n'y est pas restreinte tant qu'ils restent dans les limites de la cité. Entourée par les terres du Conseil Salish-Shidhe, Seattle est une cité portuaire active qui demeure la porte de l'orient.

19.1 ACCES A SEATTLE

Pour les voyageurs riches, ou appartenant à une corporation, des vols réguliers arrivent et partent quotidiennement de l'Aéroport International Seattle-Tacoma. Les inspections des douanes sont efficaces et le voyageur ne devrait subir que des retards mineurs lors de l'inspection de ses bagages essentiellement destinée à combattre la contrebande. A l'arrivée, il faut compter une heure pour quitter l'aéroport. Les autorités de l'aéroport se flattent de ne déplorer qu'un taux très faible d'incident violents.

Les vols transorbitaux à destination des autres aéroports majeurs sont possibles à partir de Seattle-Tacoma depuis que le Conseil les a autorisé en 2042. Toutefois, le service dans ce domaine n'est pas régulier; aussi les candidats à ce type de voyages sont encouragés à consulter les horaires et les disponibilités de places à l'avance auprès de l'aéroport ou des agences de voyages autorisées.

Le port de Seattle voit passer quelques 1800 bateaux par an. Les voyageurs maritimes qui souhaitent quitter la Zone Commerciale Portuaire doivent se présenter à l'entrée du complexe dans les trois heures qui suivent leur arrivée à quai.

Le Conseil Salish-Shidhe a autorisé la liaison avec Seattle par trois grands axes routiers connus sous les noms de Routes Sud, Nord et Est. Les Routes Nord et Sud suivent le tracé de l'ancienne autoroute Inter-Etat 5 (I-5). La Route Est est l'ancienne Inter-Etat 90; elle mène jusqu'au Complexe Commercial Yakima à Ellensburg où elle rejoint la I-82/84.

Une alternative de transport en direction de la Californie est le Train à Haute Vitesse de la Ressha

Corporation. Ce train à lévitation magnétique circule à très haute vitesse sur une ligne qui relie par tube San Francisco à Seattle. C'est le seul moyen de transport de passagers par rail vers la cité. Le service est régulièrement assuré mais on peut s'attendre occasionnellement à des retards d'horaires dus à des ruptures du tube. Le voyage est confortable, rapide (deux heures seulement) mais on ne dispose d'aucune vision des régions traversées. Même en dehors du territoire interdit de Tir Tairngire, le tube est opaque pour des raisons techniques.

Le voyage en dehors des routes autorisées par le Conseil Salish-Shidhe n'est pas recommandé. Le Conseil tient à conserver le plus strict contrôle de l'accès aux territoires placés sous sa juridiction. Les patrouilles frontalières et autoroutières du Conseil sont armées et opèrent sous le principe de la "bonne raison".

19.2 GOUVERNEMENT

Le gouvernement de Seattle est démocratique. Comme tous les électeurs des UCAS, les votants de Seattle font connaître leur choix par téléconsultation le premier Mardi du mois de novembre. Seattle est connue pour la féroce de ces campagnes électorales.

Le Gouverneur détient le pouvoir exécutif suprême pour un mandat de quatre ans (quartenat). Il n'y a pas de limite au nombre de mandats qu'un gouverneur peut obtenir. Le Gouverneur actuel, l'Honorable Marilyn Schultz, en est à son troisième quartenat.

Le Gouverneur est assisté d'un Conseil bicaméral (à deux Chambres) composé d'un Cabinet et du Congrès. Les membres du Cabinet sont élus pour 6 ans et forment un Groupe d'Action Immédiate. Les membres du Congrès ont des mandats de deux ans. Ils promulguent les lois avec l'approbation du Conseil et du Gouverneur et assurent une commission de ratification des décrets gouvernementaux et exécutifs. Tous les membres du Conseil sont élus, à l'exception du représentant Salish-Shidhe auprès du Cabinet qui n'a pas droit de vote.

Tous les citoyens votants sont soumis à un impôt municipal. Les recettes de la cité sont complétées par les taxes sur les passeports, les transits, les travailleurs itinérants, les licences et les héritages. Ces finances municipales servent à assurer les services essentiels de la cité qui font l'objet de contrats avec des corporations indépendantes. Parmi les plus importantes, on trouve:

Alimentation en énergie: Gaeatronics (Conseil Salish-Shidhe) et Shiawase Atomics.

Réseau de transports guidés: Sony Tech.

la qualité et de la motivation. Ce problème est encore aggravé par l'aspect non permanent du service de la Garde.

La Garde peut être mobilisée sur ordre du Gouverneur ou par décret exécutif du Conseil Municipal. Toutefois, une telle mise en action se doit d'être ratifiée par le Congrès de la cité dans les 48 heures. Si le Congrès venait à désapprouver la mobilisation, la loi prévoit de graves sanctions contre ceux qui seraient responsables de l'abus de pouvoir. Une mobilisation générale des forces des UCAS activerait la mise en action de la Garde du Métroplex dont le Colonel commandant serait placé sous commandement militaire direct.

19.3 INFORMATIONS AUX VISITEURS

Tout voyageur qui souhaite sortir des limites de la cité doit se munir d'un laissez-passer. Ces "tickets bleus" sont délivrés par la Loge du Conseil Salish-Shidhe et n'ont qu'une durée de validité limitée. Ils doivent être arborés de manière visible par toute personne se trouvant en dehors des limites de la cité.

Les visiteurs qui souhaitent exercer une activité rémunérée à Seattle doivent se procurer une carte de travail temporaire auprès des services de l'Hôtel de Ville. Ces permis de travail sont assez semblables aux cartes rouges que possèdent les citoyens de la cité. Elles sont barrées en rouge et acceptent tous les paiements dus au porteur, déduction faite des taxes municipales appropiées.

Les cartes de corporations, or ou vertes, sont honorées par tous les établissements légitimes de la cité.

STATISTIQUES

Population: plus de 3 000 000

Humains: 63 %

Elves: 13 %

Nains: 2 %

Orks: 19 %

Trolls: 2 %

Autres: 1 %

Densité des Quartiers peuplés:

plus de 200 habitants par km²

Revenu moyen par habitant: 25 000 ¥

Population en-dessous du niveau de pauvreté: 30 %

Personnes enregistrées au Fichier des Commerçants les plus Fortunés: 1 %

Personnes affiliées à une Corporation: 50 %

Hôpitaux: 54

Moyens de Transports utilisés pour se rendre au travail:

Véhicules à combustion interne: 3 %

Véhicules électriques individuels du Réseau guidé: 43 %

Véhicules électriques collectifs du Réseau guidé: 20 %

Utilisateurs du monorail: 22 %

Travaillant sur place: 10 %

Autres: 2 %

Taux annuel de criminalité par habitant: 15 pour 1000.

Education:

Equivalent Lycées : 55 %

Universitaires Cycles courts : 30 %

Universitaires Cycles longs: 10 %





19.3.1 SOINS MEDICAUX

Huit hôpitaux publics desservent Seattle et tous sont connectés au système 912. Il existe aussi une grande variété d'établissements médicaux corporatistes qui offrent un choix de soins et sont susceptibles d'absorber un excès de patients en cas de catastrophe majeure. Les allées et venues des DocWagon sont aussi une vision courante.

19.3.2 ASSISTANCE LEGALE

L'Union Nord-Américaine pour les Libertés Civiles (UNALC) est en mesure de fournir des avocats et conseils. On peut contacter l'UNALC par l'intermédiaire des numéros suivants:

Ligne publique générale: 555-5LOI

Lignes spéciales:

Orks: 555-ORKS

Elves: 555-ELFS

Indiens: 555-TRIB

19.3.3 RESEAU DES DONNEES PUBLIQUES

Le Réseau des Données Publiques permet, moyennant une facturation nominative, d'accéder à des bases de données de Bibliothèques, Météorologie, Informations locales, Horloge et Informations générales. Les sympathiques et efficaces experts de la Renraku Corporation guideront les visiteurs vers les bases de données d'informations publiques recherchées.

19.3.4 SERVICES D'URGENCE

Les équipes de Police, de Pompiers et de Sauvetage général de Seattle sont raccordées au Système standard International PANICBUTTON. Tous les communicateurs bracelets Seiko permettent un contact direct avec le central répartiteur du système.

Ceux qui ne disposent pas du télécommunicateur individuel peuvent utiliser les terminaux rouges et jaunes du système PANICBUTTON qui sont disséminés un peu partout dans la cité. Il est évident que tout abus sera sanctionné, à la fois du point de vue fédéral et local.

19.4 LES ENVIRONS DE SEATTLE

En dépit de son isolement des réseaux d'autoroutes majeures, Seattle est desservie par un très bon plan de circulation intra-muros. Le système de régulation de trafic, géré par ordinateur, permet aux automobilistes de connecter leurs véhicules électriques au réseau et de profiter de la liberté et du confort du contrôle dirigé de l'extérieur. Le système offre aussi l'avantage supplémentaire d'une consommation énergétique réduite, le coût de l'énergie tirée directement du système étant compris dans le prix de la licence d'utilisation du véhicule. Malgré ce que peuvent affirmer certains autres guides touristiques, les lignes grande-vitesse de première classe qui desservent Seattle sont bien isolées et leurs connexions énergétiques sont parfaitement sûres. Aux points de sortie du réseau, on trouve des stations de recharges énergétiques dans de nombreux établissements commerciaux et dans toutes les installations de parking public.

Les routes publiques sont bien entretenues et sillonnées par des voitures, motos et bus électriques. Les véhicules pétrochimiques sont aussi courants mais les standard anti-pollution sont très stricts et ces véhicules sont donc réservés à des affaires ou des occasions importantes, quand de hautes performances sont nécessaires.

Le célèbre monorail de Seattle, autrefois limité à la desserte de la liaison centre-ville - downtown, a été récemment remis à neuf et agrandi. Il circule désormais sur un tracé annulaire desservant la Renraku Arcology et d'autres immeubles résidentiels. (Une Arcology est un environnement qui se suffit à lui-même; cette structure a la possibilité de fermer ses portes et de devenir complètement autonome, vivant en autarcie.) Il est possible que des visiteurs soient obligés d'attendre un certain temps avant d'obtenir un abonnement d'accès au monorail. C'est en effet un moyen de transport très prisé des citoyens qui effectuent des trajets quotidiens et il est souvent rempli à la limite de sa capacité.

La Renraku Arcology, comme beaucoup d'autres bâtiments corporatistes, dispose de son propre hélicoptère pour les déplacements intra-muros en hélicoptères à rotors fixes ou orientables. Contrairement aux autres, la Renraku propose trois aires d'atterrissements publiques entièrement équipées d'installations de garage, de ravitaillement et réparations. Les tarifs y sont raisonnables et le service rapide et fiable.

19.5 DISTRACTIONS ET MEDIAS

Parmi les festivités importantes de Seattle, on ne peut manquer de citer le Festival Estival de la Mer, la Gold Cup (course de bateaux à moteur) sur le Lac Washington et l'Exposition Hippique annuelle du Conseil Salish-Shidhe. Celle-ci se déroule sur l'ancien champ de course de Longacres, à Renton au Sud de Seattle. Il est possible de se procurer des laissez-passer pour cette occasion auprès de la Loge du Conseil. Les réservations commencent trois mois avant l'inauguration de cette fête qui comprend des ventes aux enchères, des courses et des exhibitions d'une qualité sans rivale sur toute la côte Ouest.

Le Kingdome reste le terrain d'évolution de plusieurs grandes équipes de sports traditionnels parmi lesquelles: les Mariners pour le base-ball, les Seahawks pour le football et les SuperSonics pour le basket-ball. Les activités sportives d'adjonction récente ont aussi des formations connues: les Timberwolves pour le Motocombat et les Screamers pour l'Urbaggarre. Les calendriers et réservations sont accessibles par le Réseau de Données Publiques.

L'Omnidome, sous la houlette bienveillante de la Renraku Corporation, s'est développé jusqu'à obtenir le plus grand cinéma tridi du Northwest et produire des spectacles live d'illusionnistes en métavision. Les réservations sont recommandées.

Parallèlement à ses animations sportives, le Kingdome accueille aussi une grande diversité de programmes musicaux classiques et de variétés. Le Festival Estival de Jazz, qui se déroule au mois d'août, est centré sur le Dôme bien qu'il étende ses animations dans les rues de la cité.

Comme dans toutes les grandes cités, la popularité des boîtes de nuit à la mode évolue à une vitesse folle. Seattle est aussi le foyer de l'excentrique et mégapopulaire groupe des Concrete Dreams. Leurs fans, locaux ou visiteurs, hantent le circuit des boîtes de nuit dans l'espoir d'assister à l'une des visites impromptues de leur groupe favori. On sait que ces spectacles imprévisibles constituent, depuis trois ans, les seules apparitions du groupe en public.

19.6 A VOIR

De tous les éléments de l'horizon de Seattle, la Space Needle reste l'un des plus distinctifs et vaut plus que jamais la visite. Son restaurant panoramique, installé au sommet, sert une cuisine cinq étoiles et compte, parmi ses clients réguliers, l'élite de la classe magiquement active. Cela rend parfois la vue à l'intérieur du restaurant aussi spectaculaire que le panorama extérieur.

LES BARRENS

— Introduction au quatrième volet de la série inachevée "Dreamtime Garbage", par Woody Bernstein. 5 Avril 2050.

Le Gouverneur n'apprécierait pas que les touristes le sachent mais tout n'est pas si plaisant dans le grand métropole d'Everett-Seattle-Tacoma. La triste vérité c'est que la sauvagerie urbaine s'étend dans ce Northwest forestier. En effet, Virginia, le fléau qui râve les cités de l'Est ronge également la vie, ici.

La cité qui a donné naissance aux "bas-fonds" est en train de créer les Barrens pour leur succéder.

De véritables villes de baraquements s'étaillent dans un environnement abandonné créant un labyrinthe de cages à lapin dans lesquelles vivent les pauvres, les dépossédés et tous ceux que les corporations ont exclus. Ce sont les oubliés, les paumés, les fantômes de chair et de sang qui gémissent dans les coquilles vides de ce rêve d'abondance que l'homme avait cru pouvoir réaliser grâce à la vie urbaine.

Et qu'en est-il des tribus ? Où est donc leur pré-tendu souci de la condition humaine, elles qui ont évincé ces hommes des terres riches qui pourraient les accueillir ? Elles les ont repoussé vers le désespoir, tout

La pyramide de l'Aztechnology brille à l'extrême Est de la cité. Elle est bâtie sur le modèle des antiques pyramides étagées des Aztèques. C'est un bâtiment étourdissant et le contraste entre l'antiquité de sa forme et le modernisme est saisissant, surtout quand un avion à géométrie variable se pose sur son aire d'atterrissement, au sommet. Les visites guidées sont rarement possibles.

Les souterrains de Seattle constituent une attraction de choix pour les visiteurs à l'esprit aventureux. Les communautés Orks qui y résident proposent des visites guidées de petites zones du vieux Seattle, entretenues depuis un siècle, des longs tunnels et des villages pittoresques où vivent les habitants. Une décharge de responsabilité est requise.

La dernière addition majeure au quartier des affaires de Seattle est la Renraku Arcology. Bien qu'elle soit encore incomplète, cette structure est étourdissante. Elle accueille des appartements privés pour un ensemble qui équivaut à la dimension d'une petite ville. Avec ses galeries marchandes piétonnes des cinq premiers étages, le grand aquarium et les installations de culture d'algues dans l'extension qui surplombe la mer, ainsi que le Quartier Club de la face Nord, la visite de l'Arcology est une expérience inoubliable. Les visites guidées partent toutes les heures de la zone centrale d'accueil, dans la galerie marchande piétonne n°3.

Le Conseil Salish-Shidhe propose aussi des visites guidées de certaines portions de son territoire. Quand les conditions météo, et autres, le permettent, un programme est établi qui propose la très populaire visite du Puget Sound, la visite du village indien de Tilicum, des marches en forêt et des visites aux volcans en activité (décharge exigée pour cette dernière attraction). Les guides natifs qui assurent l'accompagnement de ces visites sont renommés pour leur esprit et leur urbanité.

19.6.1 POSSESSIONS TRIBALES

L'impressionnante Loge du Conseil est la seule présence formelle de la Nation du Conseil Salish-Shidhe

contre le béton des corporations, contre les immeubles verrouillés et les barbelés des clôtures. Et tout cela continue car c'est l'intérêt de certaines personnes influentes et d'organisations puissantes.

Les Barrens leur servent de terrain d'expérience, de dépotoir et de lieux de rencontres secrètes. Au-delà des lumières de la cité et loin des forêts Eveillées, les rats du béton s'acoquinent avec les chacals des bois. L'obscurité des Barrens leur permet de cacher leurs obscures entreprises. Pour ces individus endurcis, les Barrens ne sont qu'un grand marché où ils achètent et vendent l'Humanité.

Pendant ce temps, les habitants des Barrens deviennent de plus en plus proche de l'animal et l'avenir, pour eux, se résume à leur prochain repas et à l'abri sûr qu'ils pourront peut-être trouver pour leur prochaine nuit. Des agences de secours des Corporations distribuent des équipements vidéos de pacotille, des vêtements de papier et de la nourriture synthétique mais ces efforts ne font que masquer les véritables problèmes.

Allez, accompagnez-moi, maintenant. Allons rencontrer quelques-unes de ces personnes. Au fond d'eux-mêmes, ce ne sont que des gens comme vous et moi. Suivez-moi et vous comprendrez ...

Possessions Corporatistes

dans les limites du métroplex de Seattle. Elle est bâtie sur le modèle d'une loge Salish traditionnelle mais à une échelle beaucoup plus grande. Elle sert à la fois d'ambassade et de centre culturel. Les visiteurs ne faisant pas partie des tribus y sont bienvenus. Des visites organisées des parties publiques permettent de découvrir de superbes objets néo-indiens.

Les ressortissants du Conseil Salish-Shidhe possèdent et animent d'autres affaires et installations en ville mais à titre individuel ou familial. La Loge du Conseil tient un registre de ces affaires et peut se charger d'arranger des entrevues avec des responsables intéressés, qu'ils soient dans la cité ou sur les terres du Conseil.

19.6.2 POSSESSIONS CORPORATISTES

Le Réseau des Données Publiques peut fournir la liste et la raison sociale des nombreuses corporations nationales, internationales et extra-nationales qui ont leur siège ou des agences à Seattle. On peut y trouver aussi, le cas échéant, les horaires des visites organisées. La plupart des Corporations entretiennent des bureaux d'accueil et des halls d'exposition de leurs produits dans les locaux de leur siège.



corporations confère à toute l'organisation des moyens énormes en matière de combat et d'informations.

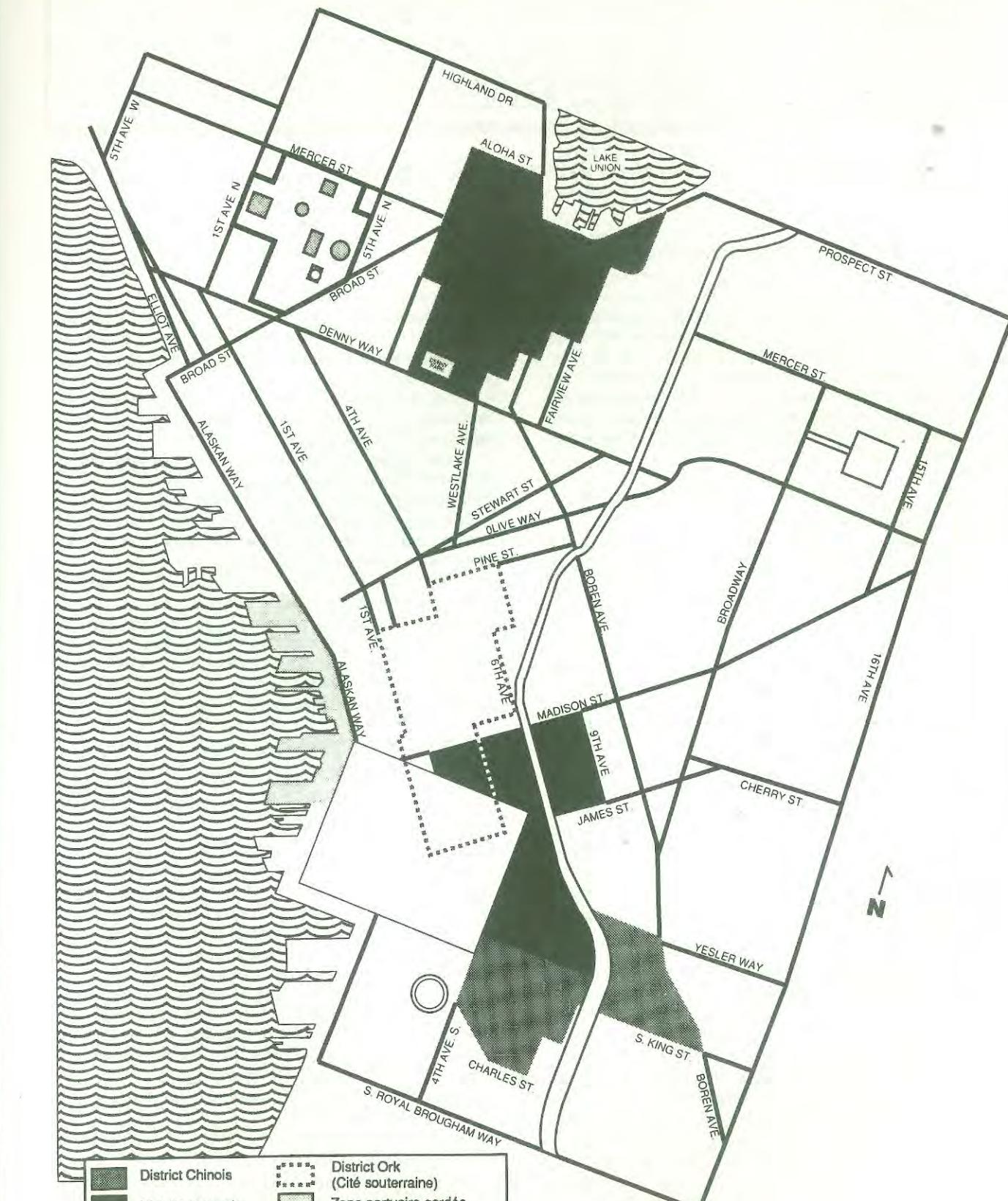
L'organisation de la Mafia était autrefois assez similaire mais les bases de son pouvoir se sont érodées. L'afflux des asiatiques et des Eveillés, ainsi que la résurgence de la culture amérindienne, l'ont affaiblie au point de la forcer à une réorganisation. La Mafia ressemble maintenant à une corporation extra-nationale à laquelle ses membres se réfèrent souvent en l'appelant La Famille. Bien qu'elle en représente encore un élément puissant, elle n'est plus en mesure de dominer l'activité criminelle en Amérique du Nord.

Les représentants de la loi sont plus particulièrement préoccupés par le Yakuza. Dans le début du siècle, ces criminels sont revenus aux influences culturelles de leurs origines: le Japon des Shoguns. La plupart de leurs combattants portent encore le sabre mais ils sont très ouverts aux nouvelles techniques, aux technologies de pointe et aux nouvelles opportunités criminelles. Les Yakuza disposent généralement de ce qui se fait de mieux en matière d'armement. La meilleure défense des policiers contre ces malfaiteurs reste encore l'esprit de clan qui les anime. Depuis qu'ils sont revenus à leurs racines, le Yakuza a, en effet, fermé la porte à tous les étrangers. Il s'est ainsi séparé de ses soldats coréens et l'on pense que c'est ce qui est à l'origine de l'essor des gangs Séoulpa.

Le Yakuza représente une association de gangs qui fonctionne à peu près comme la société nipponne traditionnelle: une trame d'obligations et d'attentes plus qu'une nette hiérarchie de commandement. Ainsi, l'*Oyabun* actuel, le seigneur de gang, de Seattle est redouble de diverses faveurs aux autres *Oyabuns*, notamment ceux de San Francisco, d'Hawaï et de Chiba. Il est aussi l'obligé de l'*Oyabun des Oyabuns*, le "big boss" du Yakuza. En dépit de cela, il n'a pas vraiment à rendre compte de ses actes à quiconque. Il dirige son propre gang à Seattle, on estime celui-ci à plusieurs milliers de personnes mais il n'a pas d'influence directe sur les nombreux autres gangs Yakuza de la cité. On pourrait déduire de tout cela que les actions coordonnées sont difficiles. En fait, il n'en est rien. La discipline traditionnelle de la société japonaise rend la coopération possible et elle a prouvé qu'elle était d'une effrayante efficacité. En conséquence, l'infiltration des Yakuza dans les

En dehors de ces malfaiteurs organisés, il existe une mixture anarchique de toutes sortes d'indépendants: du petit pirate informatique jusqu'aux shadowrunners, sans parler des Panzers qui sillonnent les terres du Conseil.

District Chinois	District Ork (Cité souterraine)
District Japonais	Zone portuaire gardée
District Elfe	Parcs/Divertissements publics



20.0 PREMIERE OPERATION

«Les Shadowrunners sont un élément essentiel dans la trame de notre société moderne»

— Un Cybermage anonyme.

Si vous n'avez pas encore décidé d'occuper la fonction de Maître de Jeu de Shadowrun, vous ne devez pas poursuivre la lecture de ce chapitre. Les informations qu'il contient sont strictement réservées aux Maîtres de Jeu. Si vous en prenez connaissance avant de commencer à jouer, vous perdrez une grande partie de l'intérêt de votre participation à cette aventure en tant que joueur.

NOTE PRELIMINAIRE

Le scénario que nous vous proposons ici en guise d'introduction est, dans son principe, assez différent de toutes les aventures que vous pourrez proposer à vos joueurs par la suite. Son but est uniquement de mettre en œuvre, en quelques actions rapides, les principaux systèmes de jeu que vous rencontrerez très souvent dans vos futures parties. Cet épisode doit être considéré comme une sorte d'entraînement pour vous-même et vos joueurs. Il est donc préférable que ces derniers se munissent d'Archétypes standard pour l'occasion. Les éventuelles séquelles qui pourraient affecter les PJ à la fin de cette introduction ne devraient pas être prises en compte par la suite; à moins que vous ne souhaitiez profiter de ce scénario pour introduire un des Contacts (par exemple: le Receleur, le Samouraï des rues, etc.) qu'un PJ pourrait avoir.

La description de l'aventure est assortie de diverses indications concernant la résolution de l'action; n'hésitez pas également à vous reporter aux Sections indiquées de la règle chaque fois que cela vous semblera nécessaire.

Les paragraphes **Les Fantômes** et **Pour combattre le Spectre** en fin d'aventure sont tout à fait optionnels.

RESUME

Les Shadowrunners ont pris possession d'un fichier de valeur lors d'une opération antérieure. Ils ont décidé de le monnayer et s'adressent à un Receleur qui souhaite l'examiner avant de l'acquérir. Le "terrain neutre" choisi pour la rencontre sera une zone en reconstruction dans la partie la plus ancienne de la basse-ville. La municipalité de Seattle y a installé un terminal et un système informatique réduit, accessible à tous.

Le contrôle par le receleur devrait se faire dans l'Unité de Stockage de Données au sein de laquelle le Decker PJ devra planter temporairement son fichier. Pour cette opération, les deux négociateurs devront s'insérer dans la Matrice simultanément.

A leur insu, un Decker corpo va lui aussi chercher à s'introduire dans le système et tenter d'effacer le fichier du stockage pendant que les deux autres seront occupés dans l'USD.

Les hommes de main qui accompagnent le receleur, croyant à une trahison, engageront le combat contre les Shadowrunners.

L'explosion de violence va avoir pour effet d'attirer deux métacréatures sur place. En effet, la corporation (Shiawase Envirotech) qui a procédé à la démolition du pâté de maisons a réduit ses frais au minimum. Lors de la démolition, deux vieux habitants qui refusaient de partir ont été tués dans des conditions atroces sous l'assaut des engins de démolition. Leur soif de vengeance est telle qu'ils errent encore sur place sous la forme de deux fantômes. La femme, plus modérée, ne cherche qu'à faire connaître son sort en se manifestant comme Apparition; son conjoint est plus radical et son Spectre agit plus agressivement. Leur but commun est de faire connaître les agissements de la corpo qui les a tués.

CHOIX DES PERSONNAGES

Les joueurs ont accès, pour cet épisode, à tous les Archétypes du chapitre 7.0 qui pourront être développés suivant les indications du chapitre 8.0. Il est essentiel que l'équipe comprenne au moins un Decker. Vous pourriez introduire un Decker Non-Joueur si aucun de vos joueurs n'accepte ce rôle mais nous vous conseillons de n'opter pour cette solution qu'en tout dernier ressort. Bien que l'un des aspects de cette aventure introduise des métacréatures très spéciales, la présence d'un magicien dans le groupe n'est pas rigoureusement indispensable.

Les PNJ principaux et les créatures qui doivent apparaître dans cette aventure sont présentés sous la rubrique **Casting** à la fin de ce chapitre. Si, en cours de partie, vous jugiez nécessaire d'introduire d'autres personnages de rencontre, vous pourrez aisément les choisir en consultant les descriptions du chapitre 16.0 **Contacts**.

INTRODUCTION

On admettra que l'équipe de Shadowrunners que composent les PJ vient de conclure une opération. Parallèlement à l'action qu'ils ont menée avec succès, ils ont pris possession d'un fichier de données appartenant à une petite corporation, la *VG Lance*, qui sous-traite des contrats de Sécurité pour la *Lone Star*. Les informations qui détaillent certains contrats "spéciaux" s'avèrent négociables et on peut estimer la valeur du fichier aux envi-

rons de 80 000 \$. L'un des PJ s'est mis en relation avec un Receleur, Kelly, qui semble intéressée par l'acquisition.

Cette découverte, après une aventure normale, aurait nécessité un Test de Compétence en Etiquette (la Rue) avec un SR de base de 4 (voir *Après la Course*, page 151).

Le fichier subtilisé, qui occupe 80 Mp, est maintenant enregistré dans une puce de Stockage externe entre les mains du Decker PJ. Pour permettre à un autre Decker de l'examiner et éventuellement de l'extraire, il est indispensable de passer par une unité de la Matrice (voir la procédure dans *Utilisation de cyberdecks*, page 107). S'agissant d'un premier contact entre l'équipe et cette Receleuse, tout le monde s'est mis d'accord sur un point de rendez-vous situé en terrain neutre. Ce sera une zone en démolition de la basse-ville dans laquelle on peut trouver un système informatique accessible, en l'occurrence un terminal municipal doté d'une importante USD disponible au sein de laquelle les données pourront être examinées et changer de main le cas échéant.

L'accord prévoit que la receleuse sera accompagnée de gardes-du-corps formant un groupe d'un effectif équivalent à celui des PJ. Elle s'est renseignée sur ce nombre et s'attend à ce que tous les PJ se présentent à elle lors de la rencontre, ceci afin d'éviter tout risque d'embuscade.

Cette manière de procéder est courante et il importe que les joueurs sachent à l'avance à quoi leurs personnages doivent s'attendre. Vous pourrez soit jouer la scène pendant laquelle la Receleuse présente et discute ses conditions, soit énoncer tout simplement les termes de l'accord aux joueurs. Ils doivent être prévenus qu'ils auront en face d'eux des hommes de main et en connaître le nombre.

Le rendez-vous étant pris, les Shadowrunners peuvent s'équiper pour la rencontre.

LE SITE

Le lieu du rendez-vous se situe dans une zone en reconstruction de Seattle. La *Shiawase Envirotech*, qui détient le contrat des Travaux Publics de la conurb, a entrepris de procéder à l'évacuation et à la démolition d'un ancien pâté de maisons. La démolition a commencé, les immeubles ont été abattus et les engins de chantier ont commencé à niveler le terrain. Tout le site est encore envahi par les décombres et les quelques pans de murs qui subsistent. Dès que les ouvriers quittent le chantier, l'endroit devient terriblement inquiétant : il recèle d'innombrables cachettes dans lesquelles des individus mal intentionnés pourraient aisément attendre leurs victimes. Les immeubles environnants ne sont occupés que par quelques rares squatters et ce n'est en aucun cas un lieu de passage fréquenté.

Comme le veut la législation en vigueur, les travaux de construction ne pourront commencer que lorsque la population aura eu l'occasion de donner son avis sur le projet. Il s'agit là d'une formalité un peu désuette à

laquelle les responsables se conforment sans aucun enthousiasme. Un terminal public a donc été installé à l'une des extrémités de la zone. Chaque citoyen peut le consulter à volonté et exposer son avis dans le cadre de "l'enquête d'utilité publique".

Le rendez-vous est fixé à 23 heures. Si les PJ arrivent sur les lieux à l'avance, ils auront le temps d'effectuer une reconnaissance de l'endroit. Si Kelly et ses hommes ne sont pas encore arrivés — ce qui doit se produire à 22H45 — l'examen physique du site, quels que soient les moyens employés, ne révélera aucune présence anormale.

Si les PJ utilisent des sorts de Détections généraux (Chapitre *Magie*, page 93), la Détection de la Vie fera apparaître quantité d'animaux (rats, insectes et même un chien errant) mais aucune présence ennemie ou anormale.

Si vous prévoyez de faire intervenir les deux Fantômes, ces créatures sont détectables par la Perception Astrale (*Magie*, page 89). Notez que le sort Détection des Ennemis ne les concerne pas !

LA RENCONTRE

Kelly Wynthrope et ses hommes ont décidé d'arriver sur les lieux un quart d'heure avant la rencontre afin d'examiner le site et prévenir toute embuscade. Que les PJ soient là ou non, ils procéderont à l'examen physique du site avant toute discussion.

La Receleuse s'est faite accompagner de gardes-du-corps et l'effectif total de son groupe est, comme le prévoit l'accord, équivalent à celui des PJ.

La receleuse est accompagnée d'individus dont les Archétypes sont sensiblement équivalents à ceux des PJ. Voir, plus loin, la section **Casting**.

Kelly prévoit de mener les négociations avec une parfaite honnêteté. Bien entendu, elle en attend tout autant de la part des PJ. Ainsi, par exemple, elle n'acceptera d'entamer la discussion que lorsque tous les PJ, sans exception, se seront montrés et éventuellement présentés. Elle présentera d'ailleurs chacun des membres de son propre groupe. Il apparaît vite que ses accompagnateurs se montrent beaucoup plus nerveux qu'elle-même. Ils ne semblent pas accorder aux PJ une confiance égale à celle qu'elle manifeste.

NEGOCIATION PREALABLE

Sous réserve d'une vérification ultérieure, Kelly accepte de commencer par une discussion de principe sur le prix qu'elle offre pour le fichier. L'évaluation que les PJ en ont fait et la description générale qu'ils peuvent en donner lui permettent d'établir un prix d'achat de base de 24 000 \$.

Le prix de base d'un butin négocié auprès d'un receleur s'établit à 30% de sa valeur normale; voir *Après la Course*, page 152.

Le Terminal

La Négociation peut alors commencer entre Kelly et le PJ qui aura été choisi pour mener cet échange (certainement le plus Compétent en Négociation).

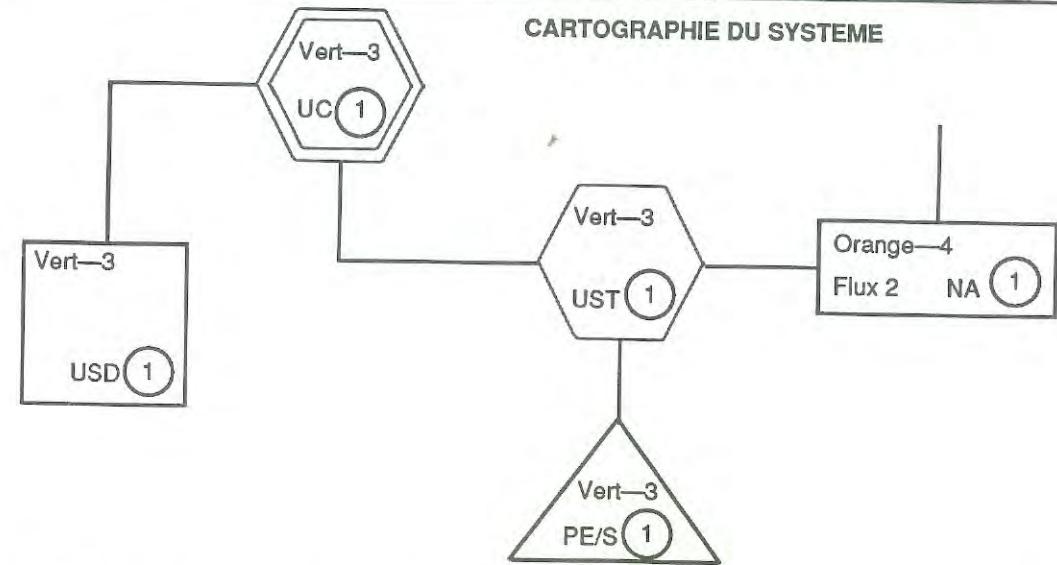
Ce type de Négociation se résout par un Test d'Opposition. Le PJ effectue son jet avec un nombre de dés égal à son Indice de Compétence en Négociation (ou son éventuelle Concentration en Marchandise) et un Seuil de Réussite égal à la Volonté de Kelly, soit 5. Kelly effectue son Test avec 7 dés (son Indice de Négociation) et un SR égal à la Volonté du PJ qu'elle "affronte". Le nombre de Succès obtenu par le perdant est soustrait au nombre de Succès acquis par le gagnant et chacun des succès qui restent représente une variation de 5 % du prix auquel la receleuse accepte d'acheter le fichier. Voir La Rencontre, page 152.

Dès que cet accord de principe est établi, Kelly demande à examiner le fichier grâce aux installations du terminal municipal.

LE TERMINAL

La colonne du terminal mis à la disposition du public par la municipalité de Seattle et la *Shiawase Envirotech* se compose d'un simple clavier surmonté d'un moniteur et doté d'un synthétiseur vocal. Il comporte également une série de connecteurs destinés à permettre une consultation locale par les responsables du chantier. Un détecteur déclenche l'énoncé d'un message dès que quelqu'un s'approche de la console. Le passant est engagé à prendre connaissance du projet de construction et à donner son avis en répondant par l'intermédiaire du clavier aux diverses questions que comporte le programme. Aucune identité n'est demandée au consultant.

CARTOGRAPHIE DU SYSTEME



NA n° 1 : RTL 1006, hors-listes, Code de Sécurité : Orange-3, Contre-mesure d'Intrusion : Flux-2.
UST n°1 : Gestion du programme d'exposé et transfert des données recueillies, Vert-3, pas de CI.
UC n°1 : Vert-3, pas de CI.

USD n°1 : Stockage des réponses, Vert-3, pas de CI.
PE/S n°1 : Affichage moniteur et saisies clavier, Vert-3 pas de CI.

Le Génieur

En principe, les autres joueurs, dans ce cas précis, ne devraient pas savoir ce qui se passe dans la Matrice. Si vous ne souhaitez pas les priver de cette première expérience, vous pouvez les laisser assister à l'opération (seulement jusqu'à l'entrée dans l'USD) à condition que les joueurs ne communiquent pas plus que leurs personnages ne peuvent le faire.

PORT D'ENTREES/SORTIES N° 1

Le Decker PJ s'insérera dans la Matrice directement dans le PE/S n°1, dans un construct en forme de pyramide. Une autre pyramide est présente à l'intérieur du PE/S, il s'agit du construct de son cyberdeck. Le Persona de Kelly se trouve lui aussi dans la pyramide du PE/S. Elle s'est donnée la forme d'une représentation synthétique de divinité grecque, Minerve en l'occurrence. Elle ne porte pas le moindre objet. Les deux Persona peuvent communiquer sans aucune difficulté.

C'est le moment de rappeler à votre joueur-Decker qu'il peut donner la forme qu'il souhaite à son Persona au sein de la Matrice. Cette possibilité est valable pour le construct de son Cyberdeck — si le souhaitera vraiment — autant que pour ceux de tous les programmes dont il dispose. Ils ont tous une forme dans la Matrice et une taille relative proportionnelle à leur puissance.

Kelly étant entrée dans la Matrice sans cyberdeck elle ne peut emporter aucun programme Utilitaire. Si elle avait besoin d'un tel outil, il lui faudrait procéder à une programmation improvisée. Vous pouvez indiquer à votre joueur que le Persona de Kelly est plus ou moins translucide (ou toute autre particularité à votre convenance) ce qui indique qu'elle ne dispose pas de MPCP ni de programme-Force. Ce fait devrait être de nature à rassurer le PJ s'il avait encore des doutes sur l'honnêteté de la Receleuse.

A partir du PE/S, il est possible d'afficher des messages sur le moniteur du terminal. Kelly n'a aucune intention de le faire, mais le PJ peut souhaiter communiquer ainsi avec ses amis. Dans ce cas, il lui faudra effectuer un Test de Compétence en Informatique.

Il s'agit d'un Test Irrésistible qui s'effectue, dans ce cas, avec un SR de 3. Pour surclasser le Niveau de Sécurité Vert, un seul Succès suffit (voir table Bris de Code page 100). Le nombre de dés lancés est égal à l'Indice de Compétence en Informatique (ou de Concentration en Software, ou encore de sa Spécialisation en Opération de Console).

UST n°1 :

Une vaste salle cubique. Aucune opération n'est possible à partir d'ici.

UC n°1 :

Grande salle hexagonale. A partir de l'unité centrale — et au prix d'un Succès lors d'un Test de compétence

Informatique avec un SR de 3 — il est possible de prendre connaissance de la carte du système, d'annuler une éventuelle alerte déclenchée, de couper le système entier ou de se "téléporter" dans n'importe lequel des 4 autres nœuds du système.

Si le joueur accède à la carte du système, présentez-lui le schéma d'ensemble sans mentionner la présence de la CI Blanche dans le NA n°1. Kelly peut insister sur cette possibilité de consulter le plan d'ensemble qui peut être affiché dans l'Unité Centrale.

USD n°1 :

C'est dans cette Unité de Stockage que les deux Deckers vont pouvoir examiner et échanger le fichier.

La première opération consiste, pour le PJ, à Implanter son fichier dans l'un des espaces de stockage disponibles. Pour cela, il devra tout d'abord Briser le Code de Sécurité du NA (1 Succès requis lors d'un Test d'Informatique au SR 3).

L'opération d'Implantation du fichier va durer un nombre de tour égal à $80 + \text{Vitesse E/S du cyberdeck}$.

Kelly pourra l'Extraire après avoir passé 1 tour à l'examiner. L'extraction se fera en 16 tours ($80 \text{ Mp} + \text{Indice d'Intelligence}$).

L'échange devrait durer plus de 20 tours (environ une minute) pendant lesquels les Deckers ne pourront pas quitter le nœud. Il ne pourra pas être mené jusqu'à son terme car un incident va entraîner l'Ejection brutale des visiteurs de la Matrice (voir, plus loin, Le Génieur).

NA n° 1 :

En principe, le Decker ne devrait pas avoir de raisons de s'aventurer dans le Nœud d'Accès dont le code de sécurité est Orange-3. C'est le seul élément du système qui abrite une Contre-mesure d'Intrusion. Il s'agit d'un programme de CI Flux d'Indice 2 (voir page 116).

Il existe plusieurs manières de se débarrasser de cette CI. Les Utilitaires Mystification et Invisibilité (décrits à la page 110) sont très efficaces. Elle peut aussi être attaquée en s'aidant d'Utilitaires de Combat (voir page 108 et le Cybercombat page 113).

LE GENEUR

A l'insu des PJ, tout autant que de Kelly, la VG Lance est parvenue à découvrir le site et l'heure du rendez-vous (après tout, la sécurité est leur métier...). Un affrontement ouvert serait assez hasardeux compte tenu de la puissance des deux groupes rassemblés. Les corps ont donc mis au point une ruse destinée à effacer leur fichier et empêcher le transfert. Pendant que les négociateurs seront occupés au sein de l'Unité de

Ejecté !

Stockage, un Decker de la corporation va s'efforcer d'effacer la puce dans laquelle est stockée le fichier tout en provoquant l'éjection des deux négociateurs avant d'aller tout simplement effacer les données implantées dans l'USD.

Le Decker corpo entre dans le système par le NA n°1. Il détruit la CI et s'introduit dans le PE/S n°1 pendant que le PJ et Kelly se trouvent dans l'USD. Il se sert de l'écran du terminal pour afficher le message suivant :

ACTIONNEZ LE DEVERROUILLAGE DE LA PUCE DU FICHIER!

Toute action sur le hardware du cyberdeck ou du terminal va avoir pour effet d'Ejecter le Decker et Kelly ce qui lui laissera le temps d'effacer le fichier et de prendre le contrôle du système durant la trentaine de secondes pendant lesquelles le Decker subira le "Choc d'Ejection".

Si aucun des PJ ne répond à l'injonction du message, l'un des gardes du corps de Kelly insistera pour que ce soit fait et, éventuellement, prendra l'initiative de manœuvrer la puce. Cela se produit au bout de 2D6 +3 Tours après l'entrée des négociateurs dans l'USD.

EJECTE !

Le Decker PJ est effectivement Ejecté de la Matrice dès l'instant où l'on manœuvre la puce. Il est désorienté par le Choc. On ne touche pas au matériel d'un Decker interfacé ! Les PJ retiendront certainement la leçon...

Un Test Irrésistible de Volonté au SR 4 peut lui permettre de réduire son temps de désorientation en divisant les 30 secondes par le nombre de Succès obtenus.

Au moment de la disparition du Persona du PJ, Kelly est, elle aussi Ejectée et subit le choc dans les mêmes conditions que le PJ.

N'effectuez pas de Test de Volonté pour elle. Réservez-vous la possibilité de la faire intervenir à n'importe quel moment des 10 tours de combat qui vont suivre (mais pas avant le second tour). Dès qu'elle sera remise du choc elle pourra lever le quiproquo et faire cesser la bagarre.

MEPRISE !

Les gardes du corps de Kelly, déjà tendus, réagissent immédiatement à l'incident et, croyant à une traîtrise des PJ, entament le combat sans aucun préavis.

Ruhl, grâce à ses réflexes câblés, a de fortes chances d'agir en premier. Il choisira d'employer le Combat à mains nues contre le plus proche des PJ, à l'exception du Decker étourdi.

L'Elfe effectue son Jet d'Initiative avec 3D6 +9, 9 étant son Indice de Réaction modifié et l'Indice 2 de son câblage lui offre les 2D6 supplémentaires.

Son action déclenche celles de ses coéquipiers qui engagent le combat, chacun se choisissant un adversaire et un seul. La première réaction des PNJ les pousse à utiliser de préférence le combat à mains nues ou éventuellement avec des armes de contacts. Ils n'auront recours aux armes à feu que si l'un des PJ dégaine une telle arme.

Considérez qu'aucun PJ, quel que soit son Indice de Charisme, n'aura le temps de tenter de calmer les PNJ avant que le premier tour de combat se soit déroulé. N'oubliez pas que cet épisode est destiné à explorer les systèmes de jeu; il importe donc que le combat ait lieu. Commencez par mettre en scène un combat au contact : à mains nues ou aux armes blanches. Les deux mécanismes de la résolution du combat (voir *Le Combat au Contact*, page 69) y trouvent leur place. N'hésitez pas à consulter le chapitre 10.0 *Combat* pour détailler toutes les actions de cet affrontement.

Le Decker et Kelly ne devraient pas être impliqués dans la bagarre. Dès qu'ils auront repris leurs esprits, ils tenteront sans doute de mettre fin au quiproquo. Kelly pourra arrêter ses accompagnateurs quand vous le souhaitez. Le PJ, pour sa part, devra faire appel à son Charisme (ou mieux, sa compétence en Leadership, s'il en dispose) pour tenter de provoquer une suspension des hostilités suffisamment longue pour que le malentendu soit dissipé.

QUI ?

Cette trêve conclue, les deux groupes devraient commencer à s'interroger sur le phénomène qui a provoqué l'Ejection des Deckers. Les informaticiens, grâce à leur connaissances du fonctionnement des systèmes informatiques, devraient pouvoir aisément reconstituer ce qui s'est produit et attribuer cela à un Decker indésirable dissimulé dans le système. S'ils retournent dans la Matrice pour vérifier leurs hypothèses, ils découvriront des traces d'intrusion dans la NA n°1. Ils constateront la destruction de la CI qui le gardait, et l'effacement de toutes les données qui étaient stockées dans l'USD n°1. De plus, le système a été isolé du réseau local par une action délibérée sur le NA n°1.

Le fichier sensible a donc disparu de l'USD et, si aucun PJ n'est intervenu pour déconnecter le cyberdeck du terminal dans le tour qui a suivi l'Ejection du Decker, la puce qui enfermait l'enregistrement a elle aussi été effacée. Si les PJ n'ont pas pris la précaution d'effectuer une copie avant la rencontre, les informations sont définitivement perdues. Si ce n'est pas le cas, Kelly se déclare prête à l'acheter immédiatement.

Reste à savoir qui a effectué cette opération de piratage de pirates. Cette question pourrait justifier une enquête dont vous pouvez développer le scénario si vous le souhaitez. On peut imaginer que les PJ étaient suivis, ou que Kelly et ses hommes étaient surveillés par le VG Lance, ou encore que les conversations préparatoires ont été espionnées.

Les Fantômes

LES FANTOMES

L'intervention décrite ci-dessous est essentiellement destinée à introduire la composante supra-naturelle de Shadowrun et à confronter les PJ à leurs premières métacréatures. Considérez-la comme une scène facultative; elle est tout à fait indépendante du reste de l'action.

Lorsque la *Shiawase Envirotech* a étudié les plans de reconstruction de la zone, elle a, bien entendu, contrôlé que les bâtiments à détruire étaient déserts. L'enquêteur a découvert que ce n'était pas le cas et qu'un vieux couple demeurait encore dans l'un des appartements pourtant très vétustes. Les premières propositions de relogement se sont heurtées à un refus de la part des deux vieillards et la corpo a décidé de confier à l'un de ses cadres inférieurs la tâche qui consistait à les convaincre de céder la place aux engins de démolition. Le sens moral de cet exécutant étant quelque peu défaillant, il a décidé de ne pas s'encombrer avec des tractations indignes de sa position. Il s'est contenté de faire en sorte que les vieillards ne puissent pas hurler pendant que les murs de leur maison s'effondraient sur eux. L'homme et la femme sont morts, ensevelis par des bulldozers inconscients de leur présence.

Cette mort horrible a provoqué une telle tension que les deux vieillards morts hantent désormais le chantier et ne connaîtront le repos que lorsqu'ils auront assouvi leur désir de vengeance. Ils ne peuvent en aucun cas quitter la zone du chantier ni provoquer le moindre phénomène en dehors de cette zone.

La femme se manifeste sous la forme d'une Apparition. Elle n'a pas le pouvoir d'affecter directement le monde physique mais elle peut provoquer des phénomènes comparables à des illusions et influencer les sens des vivants. Toutes les manifestations qu'elle provoque tendront à pousser les PJ à découvrir les deux cadavres ensevelis afin de leur faire comprendre ce qui s'est passé. La communication directe avec les vivants est un exercice trop difficile pour elle. Elle peut se rendre visible — et dans ce cas elle apparaîtra sous une esquisse fantomatique de son ancienne apparence — mais c'est un phénomène qui peut effrayer des esprits sensibles (pouvoir PEUR, voir page 181).

Le pouvoir Peur se résout par un Test d'Opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature (en l'occurrence : 6). Le nombre de Succès obtenus par l'attaquant permet d'estimer la "gravité" de la peur que ressent la victime.

Elle préfère donc provoquer de légères illusions en guidant les vivants vers l'endroit où se trouvent les cadavres. Des odeurs et des parfums pourraient attirer l'attention des PJ ainsi que des bruits familiers qui, pour les personnages, sembleront totalement déplacés en un tel endroit. En désespoir de cause, elle a le pouvoir de reconstituer une illusion visuelle de la scène de démolition qui a provoqué sa mort... si l'autre fantôme lui en laisse le temps...

La seconde moitié du couple poursuit sa parodie d'existence sous une forme beaucoup moins anodine. Il

hante le site avec les pouvoirs d'un Spectre. Sa motivation est identique à celle de l'Apparition : il ne sera libéré que lorsque sa soif de vengeance sera étanchée. Ses interventions prennent la forme de *Psychokinésie* et visent à blesser — ou même tuer — les vivants qui s'aventurent dans la zone, s'ils ne manifestent aucune intention de l'aider. Quelques ouvriers ont ainsi assisté à divers "accidents", à des effondrements qu'ils ont imputés à la vétusté des murs.

Le Spectre dispose d'un Indice d'Essence de 6. Il peut manifester son pouvoir de *Psychokinésie* sous une forme assez équivalente au fonctionnement du sort de *Doigts Télékinétiques*. L'étendue des pouvoirs d'une métacréature est laissée à l'appréciation de chaque MJ mais, dans ce cas précis, vous pouvez considérer que cet Indice d'Essence est utilisable en guise d'Indice du sort.

Si les PJ ne sont pas éloignés par ces actions psychokinétiques et engagent une offensive contre lui, le Spectre utilisera son pouvoir de Manifestation et attaque physiquement grâce à son Toucher Paralysant.

A partir de l'instant où le Spectre aura décidé de se Manifester dans le plan physique, il aura des Attributs Physiques d'Indice égal à son Indice d'Essence ainsi qu'un Moniteur de Condition Physique. Son pouvoir de Toucher Paralysant est décrit page 182.

POUR COMBATTRE LE SPECTRE

Sous sa forme Astrale — qui est sa forme préférée, le Spectre ne peut être attaqué que par la Magie. Les sorts de type Mana lui infligent des dommages. Il vous appartient de décider si le Spectre est sensible ou non aux armes ordinaires lorsqu'il s'est Manifesté dans le plan physique.

Il peut aussi être "Exorcisé"

L'Exorcisme se pratique comme la Conjuration d'un Esprit — voir page 88. Pour cette opération, son Indice d'Essence est utilisé en guise de Puissance.

La meilleure manière de venir à bout de ces fantômes reste encore de leur donner satisfaction. Ils recherchent la vengeance avant tout et sont en mesure de créer des illusions assez précises pour qu'un observateur attentif puisse reconstituer ce qui s'est produit. Reste à obtenir réparation au dépens du cadre fautif et meurtrier; cela pourrait occuper une équipe de Shadowrunner pendant quelques temps. Mais c'est là une autre histoire...

CASTING

Seuls les deux principaux membres du groupe visiteurs sont décrits dans cette section. Le groupe de Kelly doit être de la même importance que celui des PJ. Nous vous suggérons de choisir parmi les Archétypes, des gardes-du-corps supplémentaires de force et de capaci-

Casting

tés comparables à celles des personnages-joueurs.
Dans l'ordre de préférence :
Le Brave
L'ex-Agent Corporatiste
L'Interfacée
Le Mage Grillé (seulement dans le cas où l'un des PJ est magicien ou si vous souhaitez pouvoir démontrer les effets de la magie à vos joueurs)

N'hésitez pas à modifier les Compétences, Indices et équipements de ces Archétypes à votre convenance.

Kelly "Kelly" Winthrop — Receleuse.

A 33 ans, Kelly — c'est la seule identité qu'elle accepte de faire connaître — s'est taillée une réputation flatteuse dans son milieu. On lui reconnaît généralement une grande honnêteté dans les transactions qu'elle mène avec les Shadowrunners. Elle a, en effet, entamé une carrière dans les rangs de ces coureurs de l'ombre et en garde une certaine inclinaison à favoriser cette partie de sa clientèle. Une tendance totalement dépourvue de naïveté. Lors d'un premier contact — comme c'est justement le cas — elle ne prend aucun risque sauf peut-être celui de heurter les susceptibilités par des mesures de précautions ostensiblement appliquées. Elle peut, à tout moment, se faire accompagner par un groupe de sept personnes (considérées comme "Copains" voir page 53) qui lui sont très dévouées.

Attributs/Compétences :

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 1,8
Réaction : 4

Compétences :

Informatique : 5
Électronique : 3
Etiquette (c.— La Rue) : 5
Armes à Feu : 2
Négociation : 7

Spéciaux :

Evaluation d'Objets de Haute Technologie : 5
Evaluation (s.—Software) : 7

Equipement :

Cyberdeck Fuchi Cyber—7 (non utilisé pendant cet épisode)
Implants Oculaires (toutes options sauf Enregistreur d'images)
Datajack
Cybermémoire : 300 Mp
Connecteurs coniques
Pistolet : Fichetti Security 500

Ruhl Steelwood — Elfe Samouraï des Rues
Si la plupart des Elfes sont des amoureux de la nature, Ruhl ne répond pas au stéréotype de son espèce. C'est un pur produit du béton et du plastique et la Rue est son domaine. Sa loyauté envers Kelly est très grande mais leurs associations sont assez épisodiques car leurs manières respectives de traiter les problèmes sont trop antagonistes. L'Elfe a développé un tel sentiment de méfiance généralisée que le moindre soupçon se traduit par la sortie — ultra-rapide — de la première arme disponible (encore que ce soient souvent les poings qui en tiennent lieu). Ces réflexes câblés rendent cette forme de menace particulièrement impressionnante.

Attributs/Compétences :

Constitution : 3
Rapidité : 7 (8)
Force : 3 (5)
Charisme : 3
Intelligence : 3
Volonté : 2
Essence : 0,25
Réaction : 5 (9) [+3D6]

Compétences :

Pilotage — Motos : 3
Etiquette (La Rue) : 2
Armes à Feu : 6
Furtivité en Environnement Urbain : 6
Combat au katana : 7
Combat à mains nues : 5

Cyberware :

Chipjack (3)
Substituts musculaires (1)
Réflexes câblés (2)
Interface de Réflexogiciels (3)
Interface d'Armes

Equipement :

Lecteur de Données 100 Mp
Arès Predator avec Module d'Interface
Contrat DocWagon™ (platine)
Harley Scorpion
Armure lourde partielle
Localisateur de Signal
Electro-matraque
Pistolet de Signal (10)
Uzi III avec Module d'Interface et Silencieux
Téléphone de Poignet avec Ecran Vidéo

Particularités :

Vision naturelle en Lumière faible.
Allergie Légère à la Lumière de Soleil.

FEUILLES DE PNJ

ATTRIBUTS

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

MONITEUR DE CONDITION PHYSIQUE MENTAL

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

ATTRIBUTS

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

MONITEUR DE CONDITION PHYSIQUE MENTAL

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

ATTRIBUTS

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

MONITEUR DE CONDITION PHYSIQUE MENTAL

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

ATTRIBUTS

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

MONITEUR DE CONDITION PHYSIQUE MENTAL

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

ATTRIBUTS

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

MONITEUR DE CONDITION PHYSIQUE MENTAL

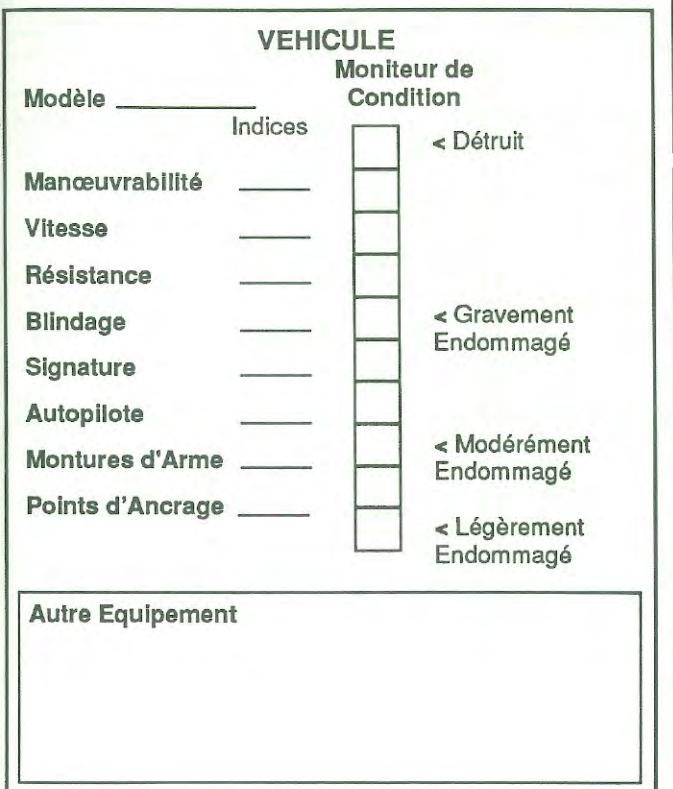
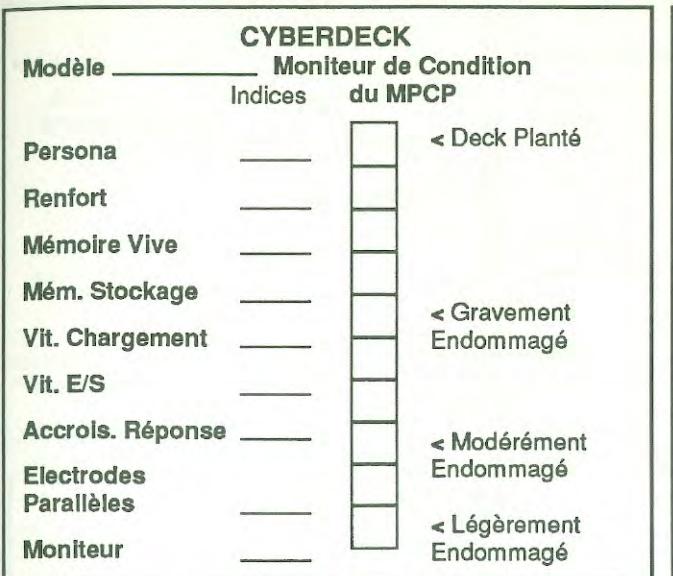
Inconscient >	(possibilité de Décès)	< Inconscient (des dommages suppl. causent des Blessures)
Gravement >	Blessé	< Gravement Fatigué
Modérément >	Blessé	< Modérément Fatigué
Légèrement >	Blessé	< Légèrement Fatigué

ATTRIBUTS

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

MONITEUR DE CONDITION PHYSIQUE MENTAL

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



NOTES

CONTACTS

DESSIN DU PERSONNAGE

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1990.

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement.

SHADOWRUN est une marque déposée appartenant à FASA Corporation. Copyright © 1990.

Photocopies autorisées, à usage privé uniquement.

MONITEURS DE CONTREMESURES D'INTRUSION

CI	
Moniteur de Condition	
Type _____	<input type="checkbox"/> < Crash du Programme
Indice _____	<input type="checkbox"/>
Construct	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Notes	

CI	
Moniteur de Condition	
Type _____	<input type="checkbox"/> < Crash du Programme
Indice _____	<input type="checkbox"/>
Construct	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Notes	

CI	
Moniteur de Condition	
Type _____	<input type="checkbox"/> < Crash du Programme
Indice _____	<input type="checkbox"/>
Construct	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Notes	

CI	
Moniteur de Condition	
Type _____	<input type="checkbox"/> < Crash du Programme
Indice _____	<input type="checkbox"/>
Construct	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Notes	

CI	
Moniteur de Condition	
Type _____	<input type="checkbox"/> < Crash du Programme
Indice _____	<input type="checkbox"/>
Construct	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Notes	

CI	
Moniteur de Condition	
Type _____	<input type="checkbox"/> < Crash du Programme
Indice _____	<input type="checkbox"/>
Construct	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Notes	

MONITEURS DE VEHICULES

VEHICULE	
Modèle _____	Moniteur de Condition
Indices	<input type="checkbox"/> < Détruit
Maneuvrabilité _____	<input type="checkbox"/>
Vitesse _____	<input type="checkbox"/>
Résistance _____	<input type="checkbox"/>
Blindage _____	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
Signature _____	<input type="checkbox"/>
Autopilote _____	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
Montures d'Arme _____	<input type="checkbox"/>
Points d'Ancre _____	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Autre Equipment	

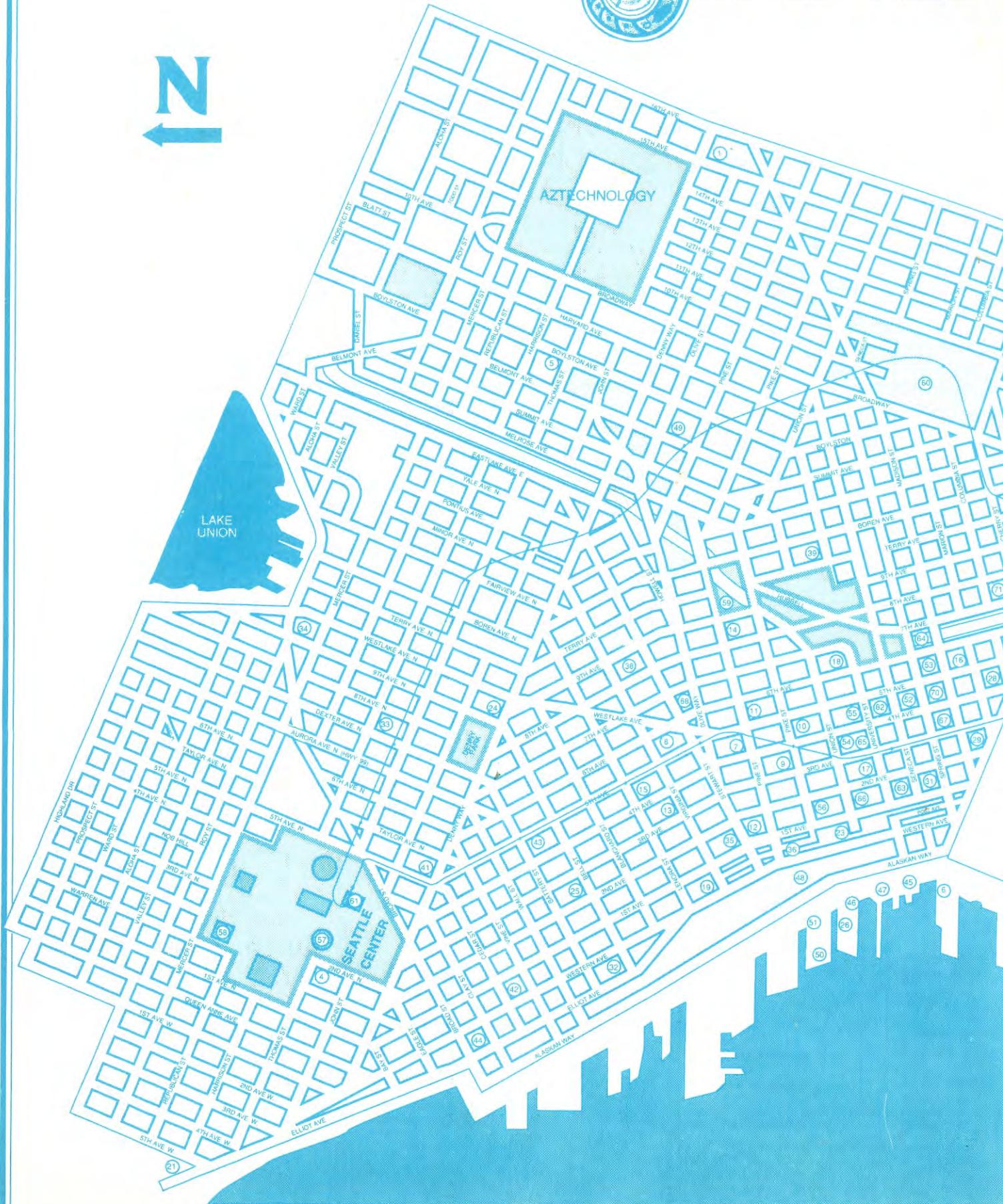
VEHICULE	
Modèle _____	Moniteur de Condition
Indices	<input type="checkbox"/> < Détruit
Maneuvrabilité _____	<input type="checkbox"/>
Vitesse _____	<input type="checkbox"/>
Résistance _____	<input type="checkbox"/>
Blindage _____	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
Signature _____	<input type="checkbox"/>
Autopilote _____	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
Montures d'Arme _____	<input type="checkbox"/>
Points d'Ancre _____	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Autre Equipment	

VEHICULE	
Modèle _____	Moniteur de Condition
Indices	<input type="checkbox"/> < Détruit
Maneuvrabilité _____	<input type="checkbox"/>
Vitesse _____	<input type="checkbox"/>
Résistance _____	<input type="checkbox"/>
Blindage _____	<input type="checkbox"/> < Gravement Endommagé
Signature _____	<input type="checkbox"/>
Autopilote _____	<input type="checkbox"/> < Modérément Endommagé
Montures d'Arme _____	<input type="checkbox"/>
Points d'Ancre _____	<input type="checkbox"/> < Légèrement Endommagé
Autre Equipment	



SEATTLE

N
←



LEGENDE DE LA CARTE

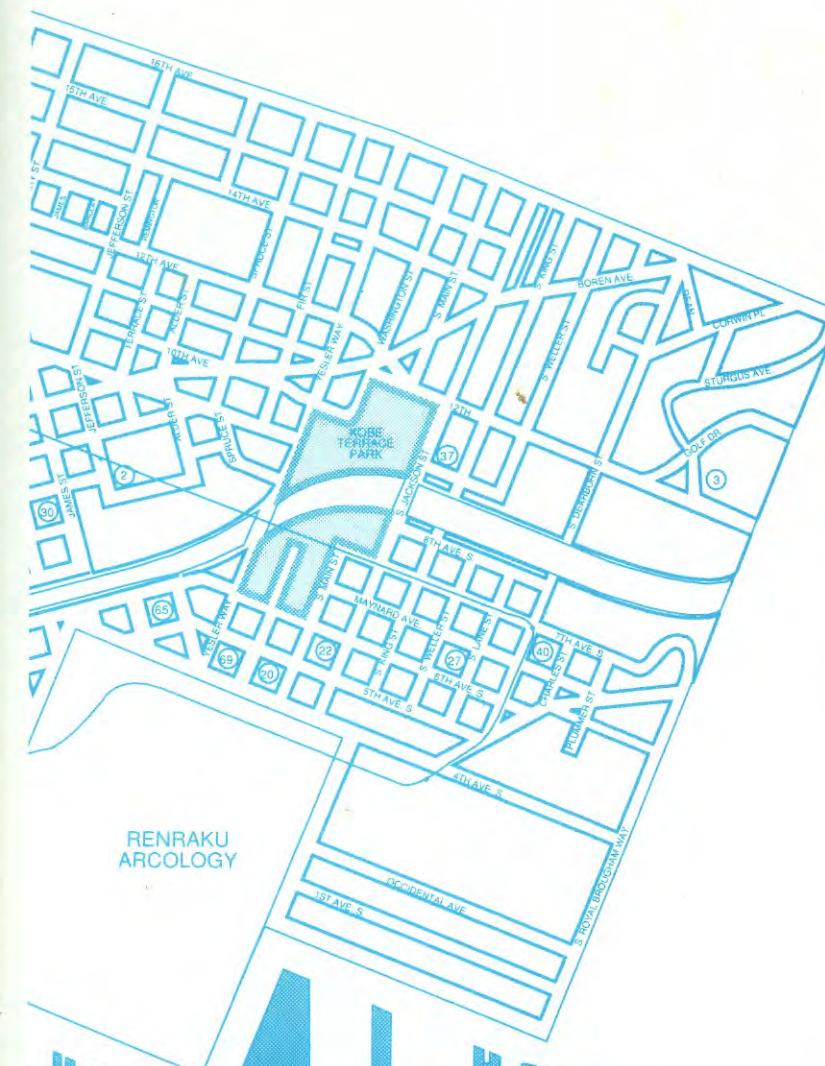
MEDECINE

1. Seattle General Hospital
2. Harborview Hospital
3. U.S. Public Health Hospital

REPLACEMENTS ET SUBSTITUTS CORPORELS

Magasins

4. Nightingale's Body Parts
5. Health Maintenance Organization
6. Fast Freddie's Surgery



RENRAKU ARCOLOGY

HOTELS

7. Mayflower Park Hotel
8. Westin Hotel
9. Hôtel Nikko
10. Wylie's Gala Inn
11. Laubenstein Plaza
12. Chez Ogino
13. Lucas Palace
14. West Coast Hamlin Hotel
15. Warwick Hotel
16. Stouffer-Madison Hotel
17. New Century Square Hotel
18. Seattle Hilton

RESTAURANTS ET BARS

(entre parenthèses: Origines et/ou Cultures)

19. Café Sport
20. Ohgi-Ya (Chinois)
21. Lee Chee Garden
22. Green Village (Chinois)
23. Other Place
24. Edge (Elfe)
25. Damian's
26. Vous ne devriez pas manger autant !
27. Run Run Shaw's (Chinois)
28. Takuri's (Japonais)
29. Glass Onion (Japonais)
30. Ling Ho (Japonais)
31. Big Rhino (Souterrains Orks)
32. Purple Haze
33. Icarus Descending (Elfe)
34. Bosco's (Elfe)
35. Gravity Bar
36. Pink Door
37. A Little Bit o' Saigon
38. Marcus' Hotel
39. THE Sports Bar
40. Nyen Lang's (Chinois)
41. Tam's Under The Needle
42. Murphy's Law
43. Reno's
44. Knuston's Country Home
45. Elliot's
46. Miner's Landing
47. Grey Line
48. Maximillion's
49. Gracie's for Ribs

ATTRACTONS TOURISTIQUES

50. Aquarium de Seattle
51. Omnidome
52. Bibliothèque de Seattle
53. Palais de Justice
54. Poste des U.C.A.S.
55. Y.M.C.A.
56. Pikes Place Market
57. Centre Scientifique du Pacifique
58. Seattle Repertory Theatre
59. Centre des Conventions et du Commerce de Seattle
60. Université de Seattle
61. The Space Needle

AUTRES CENTRES D'INTERETS

62. Immeuble Charles Royer
63. Immeuble Fédéral
64. Prison du Métropole
65. Immeuble de la Dassurn Securities and Investments
66. Immeuble de la Lone Star Security
67. McKuen's Scrap and Salvage Yard
68. "Le Monde des Armes"
69. Club "Penumbra"
70. "Dante's Inferno"
71. "Sybrespace"



NOUS SOMMES EN 2050

La fusion de la technologie et de la chair humaine débute vers la fin du vingtième siècle. L'interfaçage du cerveau humain et de l'ordinateur n'en est que le premier pas. Les implants destinés à câbler les réflexes et les prothèses cybernétiques suivent rapidement. C'est alors que survient l'*Eveil*. Après cinq mille ans de somnolence, le flux des énergies mystiques déferle sur le monde et avec elles, la Magie. Les Elfes, les Nains, les Orks et les Trolls abandonnent leurs défroques d'humains pour reprendre leurs véritables formes.

Dans le monde de 2050, les mégaplexes sont de véritables monstres qui étendent l'ombre de leur gigantisme sur toute leur population. Et c'est là que vous vivez, vous les *Shadowrunners*, les "Coureurs de l'Ombre", dans les interstices qui subsistent entre les énormes structures des corporations. Lorsque les *Mégacorps* veulent que quelque chose soit accompli sans pour autant se salir les mains, c'est à vous qu'elles font appel. Votre existence n'est reconnue par aucune base de données, gouvernementale ou corporative, mais vos services sont très demandés. Vous pourrez être un *Technomancien*, se glissant furtivement entre les bases de données des corporations géantes et piratant la seule chose au monde qui ait une valeur réelle: des Informations. Ou peut-être serez-vous un *Samouraï des Rues*, l'un de ces hommes de main doté de ré-

flexes et de capacités qui font de lui l'ultime Prédateur Urbain. Ou peut-être encore un *Mage*, doué de l'antique don, celui qui permet de manipuler les énergies magiques qui baignent maintenant la Terre.

Toute cette puissance, c'est exactement celle dont vous aurez besoin lorsque l'on fera appel à vous pour un engagement, pour l'une de ces opérations que l'on nomme *Shadowrun*.



SHADOWRUN et MATRIX sont des marques déposées appartenant à FASA Corporation.

Copyright pour la version américaine © 1989 FASA Corporation.
Copyright pour la version française © 1990 HEXAGONAL.