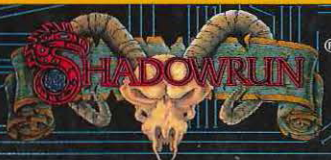


# LES CHIENS DE GUERRE™



TOM DOWD

FASA  
CORPORATION



DESCARTES

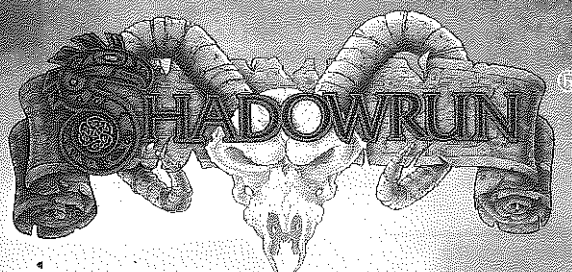
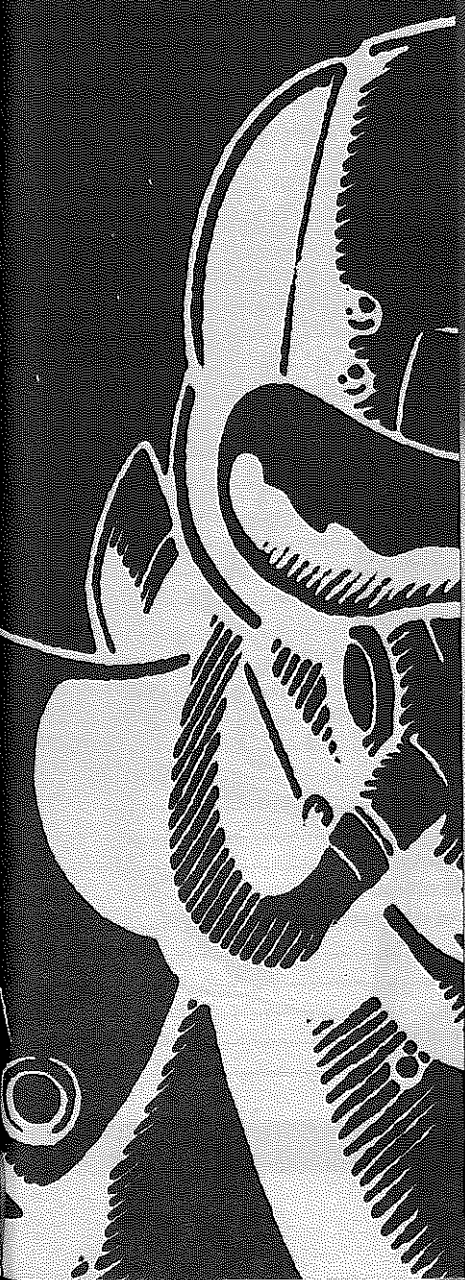


EDITEUR





# LES CHIENS DE <sup>TM</sup> GUERRE



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>	Grenades .....	48
<b>LES CHIENS DE GUERRE.....</b>	<b>7</b>	Ares MP-Laser III .....	49
<b>Les mercenaires .....</b>	<b>7</b>	Laser embarqué Ares Firelance.....	50
Définition .....	8	Munitions .....	51
Attitude .....	9	<b>Équipement</b>	
<b>Bases du métier .....</b>	<b>9</b>	Vêtements de camouflage .....	52
Autodiscipline .....	9	Armure-gel .....	53
Communication .....	11	Armure militaire.....	54
Préparation .....	14	Poignard Cougar Fineblade .....	55
Déplacement et exposition .....	15	Matériel d'escalade.....	56
Types de client.....	16	Module d'interface niveau II.....	57
<b>Types d'opération .....</b>	<b>18</b>	Système de communication tactique .....	58
Guerre ouverte .....	19	Système Battletac .....	59
Guérilla .....	19	Désignateurs de cible.....	60
Démonstration de force .....	20	Boussole Sony Nav-Dat.....	61
Tir aux pigeons/"La Chasse au Gros".....	20	<b>Véhicules</b>	
Sécurité .....	20	Nightglider .....	62
Service personnel .....	20	4X4 GMC.....	63
Conseil militaire.....	21	Véhicule blindé LAV-98 Devil Rat.....	64
Opération spéciale.....	22	Char léger LAV-103 Striker .....	65
<b>Organisation.....</b>	<b>22</b>	Moyen-transport C-60 Titan .....	66
La ligue .....	23	AeroDesign Condor II LD SD-41 .....	67
<b>Intégration de la magie .....</b>	<b>23</b>	Drone Steel Lynx .....	68
<b>Points chauds.....</b>	<b>23</b>	Drone de surveillance Ferret RPD-VI .....	69
Aztlan.....	23	Améliorations série F pour Wasp/Yellowjacket .....	70
Extrême-Orient .....	24	Générateur de fumée .....	71
Australie .....	24	Blindage modulaire pour véhicules .....	72
Afrique .....	24	<b>RÈGLES .....</b>	<b>73</b>
<b>La fin du mercenariat.....</b>	<b>24</b>	<b>Préambule .....</b>	<b>73</b>
<b>MATÉRIEL MILITAIRE .....</b>	<b>25</b>	<b>Choix des règles optionnelles .....</b>	<b>75</b>
<b>Armes Individuelles</b>		<b>Compléments de règles et clarifications .....</b>	<b>75</b>
Walther PB-120 .....	26	Actions retardées et déplacement.....	75
Hammerli Model 610S.....	27	Alignement par senseurs d'une cible humaine .....	75
Savalette Guardian .....	28	Ambidextre .....	75
Ingram Warrior-10 .....	29	Armes Sentry.....	76
Colt Cobra.....	30	Armes sur mesure.....	76
Ingram SuperMach 100 .....	31	Balles avec ou sans étui .....	76
Fusil d'assaut Colt M-23.....	32	Cadence de tir maximale .....	76
Ares Alpha Combatgun .....	33	Camouflage et Perception .....	78
Fusil d'assaut haute-vélocité Ares .....	34	Dégâts physiques et étourdissants .....	78
Fusil de précision lourd Barret Model 121 .....	35	Désignateurs de cible.....	78
Shotgun Remington 990 .....	36	Endommagement des armures .....	78
Franchi SPAS-22 .....	37	Fournisseur .....	79
Mitrailleuse légère haute-vélocité Ares .....	38	Fumée .....	79
<b>Armes lourdes</b>		Grenades à retardement .....	79
Lance-roquettes M79B I .....	39	Maladresses.....	79
Lance-roquettes Arbelast II .....	40	Modificateurs de couverture .....	80
Lance-missiles Great Dragon.....	41	Module d'interface niveau II.....	80
Lance-missiles polyvalent Ballista.....	42	Mort instantanée et dépassement des dégâts .....	80
Roquettes & missiles Ballista.....	43	Phosphore blanc .....	80
Mortier M-12.....	44	Recul et Force .....	81
Projectiles de mortier .....	45	Retenue des coups.....	81
Système Sentry .....	46	Shotguns et atténuateurs de son .....	81
Armtch MGL-12 .....	47	Système Battletac .....	81



Systèmes de télécommunication.....	81
Tactique des petites unités.....	82
Tests d'Athlétisme .....	83
Tir de barrage.....	84
Vision nocturne et thermographique .....	85
Table de Portée des Armes .....	87
<b>TABLES.....</b>	<b>88</b>



# LES CHIENS DE GUERRE

## Conception et rédaction

Tom Dowd

## Développement

Tom Dowd

## ÉDITION AMÉRICAINE

*Éditeur principal*

Donna Ippolito

*Éditeur associé*

Sharon Turner Mulvihill

*Assistants*

Diane Piron-Gelman

Rob Cruz

## PRODUCTION

*Directeur artistique*

Jim Nelson

*Directeur de projet*

Mark Ernst

*Maquette de couverture*

Mark Ernst

*Couverture*

Louis Royo

*Illustrations en noir et blanc*

Earl Geier

Mike Jackson

Rick Harris

*Maquette U.S.*

Mark Ernst

*Mise en forme U.S.*

Ernesto Hernandez

## VERSION FRANÇAISE

### Traduction

Guillaume Fournier

### Directeur de collection

Henri Balczesak

### Rewriting et adaptation

Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

### Réalisation technique

Guillaume Rohmer

avec la collaboration de la SARL InÉdit

SHADOWRUN, la MATRICE et FIELDS OF FIRE sont des marques déposées FASA Corporation.

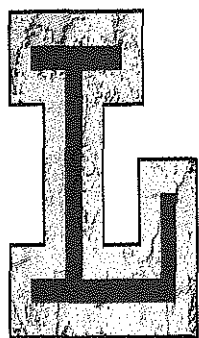
Copyright © 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée par Jeux Descartes,  
1 rue du colonel Pierre Avia, 75503 PARIS Cedex 15

Édition et dépôt légal Février 1997.  
Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate  
ISBN : 2-7408-0135-1



# INTRODUCTION



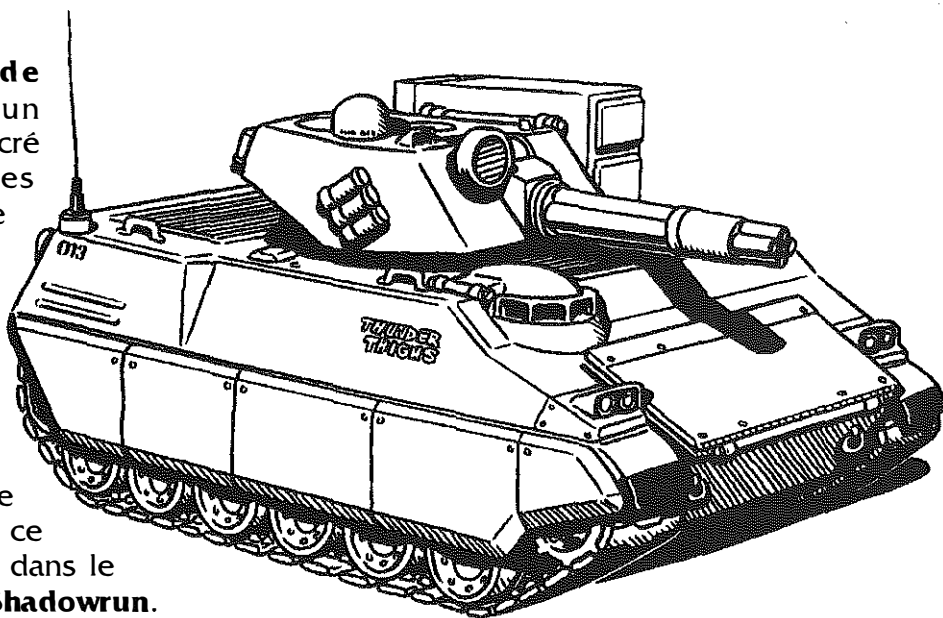
**L**es Chiens de Guerre est un supplément consacré aux mercenaires dans l'univers de **Shadowrun**. **Shadowrun** n'étant pas un jeu qui traite

exclusivement de mercenaires ou d'opérations purement mercenaires, ce supplément s'intéresse surtout au mode de pensée et au comportement de ce type particulier de personnages dans le cadre habituel des aventures de **Shadowrun**.

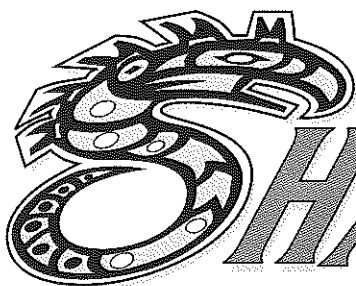
Il aborde des questions d'attitude et d'objectifs.

Le chapitre du **Matériel militaire** est dévolu à un armement et à un équipement principalement accessibles aux mercenaires, mais également aux samouraïs des rues à la page. Le chapitre des **Règles**, en fin de supplément, vient compléter et clarifier certaines règles de combat existantes et proposer de nouvelles règles optionnelles.

Bonne lecture !







BIENVENUE À...

# HADOWLAND

**"Toute connaissance relève de mon domaine."  
- Francis Bacon, 1592**

## CATÉGORIE

## ALLEZ À :

Messagerie/Courrier

OK

Menus/Table des Matières

OK

Catalogue d'archives

OK

Base d'information - TITRES DISPONIBLES (offre limitée dans le temps)

Guide de voyage de Seattle (édition pirate - 11/53)

OK

Grimoire des magiciens éveillés (tout sur la magie)

OK

Compilation nord-américaine (un classique)

OK

Compilation amérindienne (les nations rouges)

OK

Catalogue de technologie pirates (prévision)

NON DISPONIBLE

**Les Chiens de Guerre (des mercs et des flingues !)**

OK

Tir Tairngire (ces tarés d'elfes)

OK

Fichier noir des corporations (prévision)

NON DISPONIBLE

Guide de voyage de la France (en route)

NON DISPONIBLE

## TIR TAIRNGIRE : LA TERRE PROMISE

Introduction

OK

Les Chiens de Guerre (manuel du merc)

OK

Règles (détails et dés)

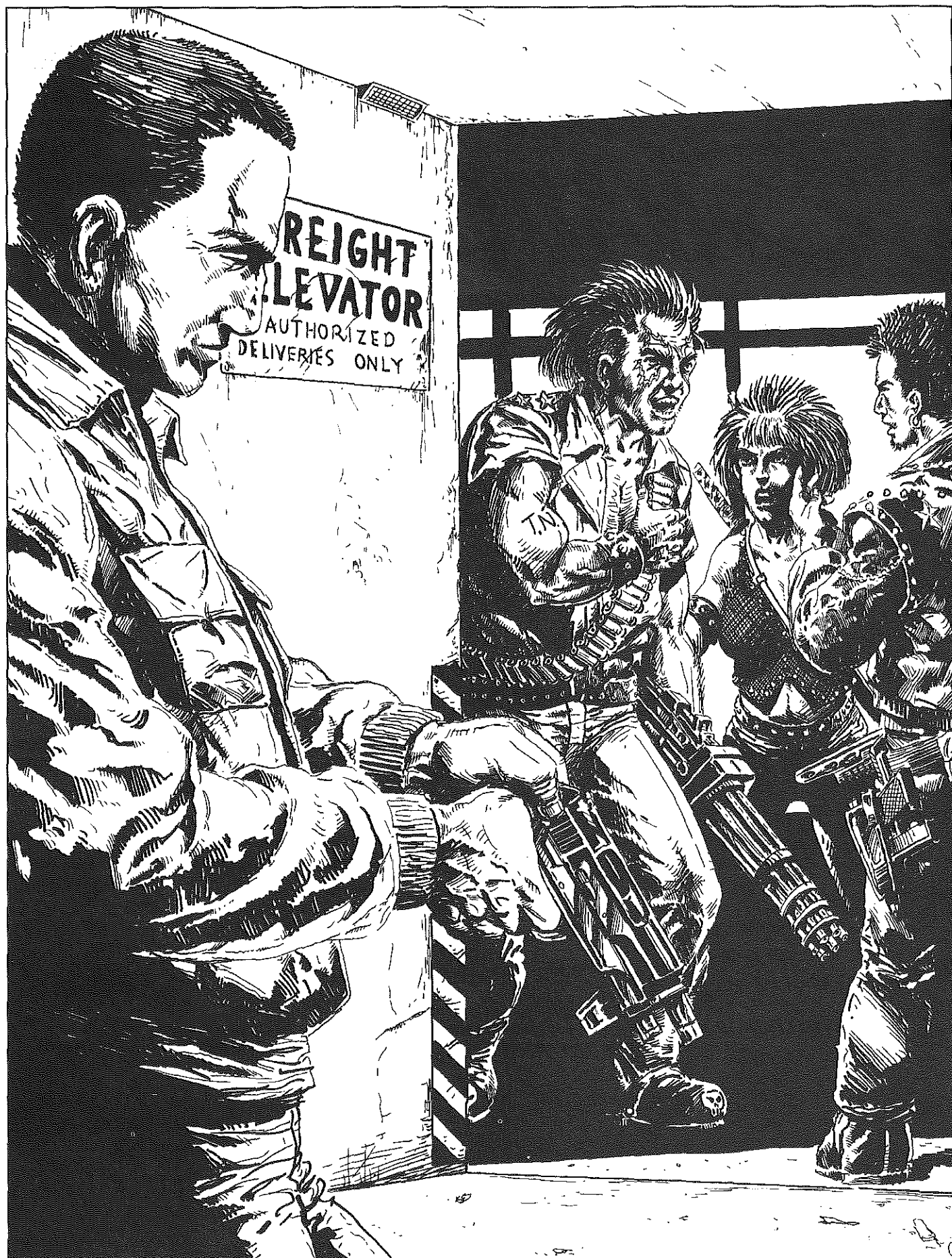
OK

## CHARGER TOUT ?

OK

**NOTE DU CENTRE DE CONTRÔLE** - Toute personne ayant connaissance d'un quelconque sabotage de ce fichier est priée de nous contacter **AUSSI VITE QUE POSSIBLE**. La censure ne sera pas tolérée !

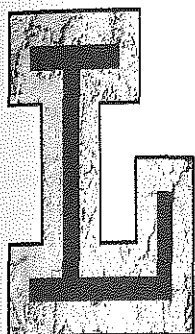








# LES CHIENS DE GUERRE



e texte de ce fichier, annoté et corrigé, est extrait de l'ouvrage du même nom rédigé par Juan Samuel Pererya et publié chez World Independent Press, Miami, Floride, 2048 (seconde édition).

## LES MERCENAIRES

Je suis un mercenaire.

>>>>>[Petite précision au passage, Juan Samuel Pererya intervient dans ce fichier sous le pseudo de Matador. Sauf erreur de ma part, il adresse ses notes depuis une clinique (ou autre établissement similaire) péruvienne. Certaines de ses notes, au chapitre Matériel militaire, ont visiblement été postées antérieurement. Allez savoir pourquoi ce chapitre apparaît en deuxième position... Je ne sais pas si Matador compte faire un commentaire à ce sujet, mais ce serait assez intéressant.]<<<<<  
- Colonel Cobra (12:19:28/02-01-55)

>>>>>[Au fait, comme il s'agit d'un fichier public (sujet, donc, aux annotations habituelles), attendez-vous à y voir pas mal d'interventions de non-mercenaires. Je ne suis pas mercenaire moi-même, et ça ne m'empêche pas de m'intéresser à leur contenu. Je l'ai lu entièrement d'un bout à l'autre et j'y suis revenu de temps à autre pour mettre mon grain de sel quand c'était nécessaire.

Je pense que ces informations devraient intéresser tout le monde, et pas seulement les mercenaires. Pererya s'attarde longuement sur l'attitude et le comportement souhaitables dans son métier (prenez des notes, les shadowrunners) et ses considérations méritent qu'on s'y arrête. Le professionnalisme n'est pas l'apanage de quelques soi-disant spécialistes. C'est un code que nous devrions tous suivre. Dieu sait que je me sentrais plus en sécurité dans les ombres si c'était le cas.]<<<<<  
- Hatchetman (03:19:50/04-01-55)

L'un des dictionnaires de mon ordinateur donne deux définitions de ce terme : a) personne qui agit ou travaille uniquement pour de l'argent ou tout autre récompense, ou b) soldat de profession servant dans une armée étrangère contre rémunération.

Je ne vois rien à objecter à l'une comme à l'autre.





J'ai demandé une fois à un de mes jeunes cousins (qui croyait que j'étais dans l'import/export international, une couverture qui a fait ses preuves) ce que signifiait pour lui le terme mercenaire. Il m'a répondu que les mercenaires étaient des gens qui se rendaient quelque part pour tuer d'autres gens contre de l'argent.

Je ne peux pas honnêtement réfuter sa définition.

>>>>>[Ouais, tu m'étonnes que tu peux pas. Tu sais pourquoi ?]<<<<<

- Smiley (21:17:17/04-01-55)

>>>>>[La ferme, et lis, crâne de gelée.]<<<<<

- Weasel (03:29:16/06-01-55)

Je peux, en revanche, expliquer ce que le terme de mercenaire signifie pour moi. Cela risque de prendre un peu de place, alors je réclame votre indulgence.

## DÉFINITION

Je suis un soldat, purement et simplement. Je suis formé aux techniques de la guerre moderne et versé dans la théorie des anciens. Je fais ce que ceux qui se considèrent comme humains pensent être inutile dans notre monde moderne.

J'utilise la force pour remplir un objectif.

C'est un problème tout simple, vieux comme le monde. Vous avez une tâche à accomplir. Quelqu'un ou quelque chose vous en empêche. Mais cette tâche est importante. Il n'est pas question d'y renoncer. Que pouvez-vous faire ? Quel choix vous reste-t-il ? Quel prix êtes-vous prêt à payer pour parvenir à vos fins ?

>>>>>[Il marque un point, là, que beaucoup de gens ont tendance à oublier. Que se passe-t-il quand la négociation ne fonctionne plus ? Nous sommes devenus tellement timorés devant la guerre, ou plutôt devant son coût en vies humaines, que nous sacrifions toute fierté à la négociation et au compromis. Malheureusement, les belles paroles restent parfois sans effet, en particulier quand l'un des interlocuteurs n'est pas disposé à céder sur quoi que ce soit.

Il y a une reprise d'une ancienne chanson qu'on entend pas mal ces derniers temps, dont les paroles disent à peu près ceci : "Je ne connais pas de solution militaire qui n'ait pas débouché sur une aggravation des choses". Désolé, bonhomme, qui que tu sois - que ça te plaise ou non, j'en connais un max qui ont fonctionné comme prévu.]<<<<<

- Conjoiner (20:51:54/03-01-55)

>>>>>[Ouais, mais ce rejet automatique d'une solution militaire est plutôt une bonne chose, tu ne crois pas ? La prudence est parfois préférable. Beaucoup de solutions militaires ont échoué, et avec des conséquences désastreuses, parce que les responsables croyaient comprendre la situation et n'ont réussi qu'à empirer les choses. Peut-être que ce n'est pas si mal de réfléchir à deux fois et d'essayer tout le reste trois fois avant de recourir à la force.]<<<<<

- Findler-Man (03:28:16/05-01-55)

Certaines personnes voudraient vous faire croire qu'il n'existe que deux alternatives : la paix ou la guerre. Bien qu'il y ait beaucoup à apprendre de la pratique du taoïsme et de la sagesse des anciens, la situation n'est pas toujours aussi tranchée entre sec ou humide, blanc ou noir, mou ou dur, paix ou guerre. On peut parfois avoir les deux.

C'est là que j'interviens.

Le travail d'un mercenaire implique bien autre chose qu'une simple guerre livrée pour le compte de quelqu'un. La guerre est souffrance, mort et désolation. Ce n'est pas une chose que les humains désirent. C'est néanmoins une chose qu'il nous faut accepter lorsqu'il n'y a pas d'autre alternative. Si nous sommes intimement persuadés de la justesse d'une cause, nous devons être prêts à nous battre pour la défendre. À l'inverse, si nous doutons, nous devons éviter le combat. Mais cette décision doit être prise avant le début des opérations. Ensuite, il est trop tard pour faire machine arrière.

La force doit être appliquée avec intelligence. N'importe qui peut tirer sur une foule à l'arme automatique. N'importe



qui peut appuyer sur un bouton et lancer un missile qui massacre une centaines d'enfants. N'importe qui peut tuer. C'est facile.

Un mercenaire sait comment tuer. Il sait aussi quand éviter de tuer. Il sait que, parfois, le simple étalage de sa force suffit. Il sait que la menace de la violence peut apporter la paix - l'Histoire l'a démontré à maintes et maintes reprises. Il sait que l'intervention d'un homme ou d'un groupe d'hommes, au bon endroit au bon moment, peut épargner des centaines de vies.

Il sait aussi que quelquefois, l'heure n'est plus à la parole. Et il se tient prêt pour ce moment.

>>>>[Ouais, il adore ce moment. Il reste assis dans l'ombre, frétilant, en guettant cet instant.]<<<<<

- Smiley (21:19:08/04-01-55)

>>>>[Putain, mais c'est quoi ton problème ?]<<<<<

- Weasel (03:31:54/06-01-55)

## ATTITUDE

Tout le monde n'est pas fait pour être un mercenaire.

Il faut une certaine tournure d'esprit pour cela. Le mercenaire se comprend lui-même, connaît ses capacités et ses limites. Il sait quel est son rôle dans le monde, ce qu'on attend de lui et ce qui sort du cadre de sa responsabilité. Il peut rêver, mais n'entretient aucune illusion sur la réalité. Surtout, il comprend l'application intelligente de la force. Aussi dangereuse et horrible qu'elle puisse apparaître, il sait à quel point elle peut s'avérer un outil utile et efficace.

Il comprend les gens. Il sait comment fonctionne leur cerveau, comment ils pensent quand ils sont calmes, comment ils réagissent quand ils sont effrayés. Il comprend leurs motivations, depuis les besoins élémentaires jusqu'au luxe le plus décadent, et il sait jusqu'où ils sont prêts à aller pour obtenir ce qu'ils veulent. Il sait comment leur parler, comment leur expliquer sa position et celle de son adversaire, comment écouter et se faire entendre.

Le mercenaire est toujours préparé. Il connaît son équipement et ses armes. Il sait de quoi il a besoin et où se le procurer. Il connaît les nécessités de sa mission et le matériel dont il a besoin pour la remplir.

>>>>[Je confirme ! On a arrêté de s'outiller auprès de notre arrangeur habituel, on passe maintenant par le fournisseur du mercenaire de l'équipe. Ça prend plus longtemps, et des fois le ramassage est un peu compliqué, mais le matériel est toujours de première bourre.]<<<<<

- Wenton Warrior (08:27:40/06-01-55)

Par-dessus tout, le mercenaire connaît son boulot. Il l'a analysé, disséqué et remonté dans toutes les combinaisons possibles. Il sait ce qui doit se passer, ce qui peut se passer, et il est même préparé à affronter les cas où les choses ne se passent pas comme prévu.

C'est un professionnel.

>>>>[Un peu comme une pute, quoi (yek ! yek) !]<<<<<

- Smiley (21:23:54/04-01-55)

>>>>[Bonhomme, si tu ne t'étais pas débranché voilà deux jours, je te tracerais et te grillerais le cul d'ici jusqu'à Kansas City.]<<<<<

- Weasel (03:35:35/06-01-55)

## BASES DU MÉTIER

Beaucoup de gens s'imaginent que parce qu'il travaille en free-lance, le mercenaire n'est soumis à aucune contrainte. En fait, le mercenaire est un professionnel et, comme tous les professionnels, il obéit à certaines règles. Il doit apprécier et pratiquer l'autodiscipline, la communication, la préparation et le contrôle du déplacement et de l'exposition. J'ai déjà abordé ces questions d'une manière générale, mais comme elles se trouvent au cœur de la vie de mercenaire, je vais y revenir en détails dans cette section.

Ces qualités fondamentales sont les bases qu'il vous faut connaître, digérer et adopter avant de vous lancer dans le mercenariat. Même les professionnels aguerris ont besoin de les réviser de temps à autre, parce qu'ils ont tendance à les perdre de vue au fil des ans. Ne les oubliez jamais.

## AUTODISCIPLINE

Je vis selon mon propre code. La plupart des mercenaires le font. Un merc sans code n'est rien d'autre qu'un sociopathe uniquement préoccupé par sa personne. Les mercenaires ne sont pas des cinglés.

>>>>[On pourrait en débattre, mais ce n'est pas le forum qui convient pour ça. Personnellement, j'estime que toute personne qui choisit d'embrasser la vie d'un merc - ou d'un coureur des ombres, d'ailleurs - doit forcément être un peu fêlée.]<<<<<

- Normal PEE (21:39:02/05-01-55)

Le processus de découverte de votre code, de ce que vous vous autorisez ou non à faire, représente l'apprentissage de toute une vie. Il ne s'interrompt jamais, pour aucun de nous.

Avant d'opter pour l'existence d'un mercenaire, vous devez déterminer votre propre code. Sachez où sont les limites à ne pas franchir. C'est très important.

>>>>[C'est beaucoup plus qu'important. C'est primordial. Sans code personnel, tu te retrouves rapidement à passer d'une cause à l'autre, sans pouvoir t'arrêter, en te préoccupant de moins en moins de la vie humaine. Tu parles, que c'est important. Trouve ton code. Vis-le au quotidien.]<<<<<

- Winter Rat (23:19:20/06-01-55)

J'ai découvert mon code voilà plusieurs années, mais je sais que je fais exception à la règle. Je suis devenu un mercenaire pour des raisons qui me sont propres. Même si mon histoire ressemble beaucoup à celle de nombreux mercenaires, je porte dans mon esprit et mon cœur des choses uniques qui me définissent, qui colorent tout ce qui m'arrive et modèlent ma façon de voir le monde. Chacun possède ce genre de particularités individuelles qui conditionnent son

mode de pensée. Trouvez quelles sont les vôtres et tirez-en les conséquences aussi vite que possible.

Parce que mon expérience aidera peut-être certains lecteurs à formuler leur propre code, ou tout au moins à leur fournir une base de réflexion, j'expose ci-dessous les grandes lignes de mon code personnel. Les détails en sont gravés dans ma tête, mais ils n'intéressent personne d'autre que moi.

>>>>>[Si les détails concernant Matador t'intéressent, en voici un tout chaud - Matador est mexicain. Remarque bien que j'ai dit mexicain, pas aztlaner. La distinction est importante.]<<<<<

- Night Hunter (02:19:41/08-01-55)

• *Je n'accepte que des missions auxquelles je crois.* Avant de signer un contrat, je me renseigne du mieux que je peux sur le travail et la situation, et pas uniquement auprès du client. J'effectue mes propres recherches et je tâche de découvrir autant que possible toute la vérité. Parfois, spécialement quand il s'agit d'opérations secrètes, je n'apprends pas grand-chose. Dans ce cas, je fais confiance à mon fournisseur. Lui et moi, nous nous connaissons depuis longtemps ; il sait très bien quel est le genre de jobs que je refuse.

>>>>>[Ça revient en fait à savoir dire NON ! Ça n'a rien de difficile et, au bout du compte ça fait de toi quelqu'un qu'on respecte. Ne va pas te laisser emporter par un flot de testostérone et accepter un job pour satisfaire tes pulsions machistes. Si tu ne sens pas une affaire, passe la main.]<<<<<

- Uncle Paul (11:08:47/06-01-55)

• *Je n'accepte pas les missions qu'on me propose pour mes seules aptitudes à tuer.* Je ne suis pas un assassin professionnel. Si le fait de tuer fait souvent partie de mon métier, je refuse d'être engagé exclusivement pour ça. J'admets que cette partie de mon code est plutôt floue, attendu que j'ai donné dans le travail humide par le passé et que je le referai probablement à nouveau (le travail humide, pour ceux qui l'ignorent, désigne le meurtre commandité). Mais je ne suis pas un tueur à gages. Les assassinats que j'ai pu commettre s'inscrivaient toujours dans une opération plus vaste, même si je dois reconnaître qu'ils en constituaient parfois l'objectif principal. La différence entre moi et un tueur à gages réside dans la première partie de mon code. Je n'accepte que des missions auxquelles je crois. Si l'accomplissement d'une telle mission réclame la mort de certaines personnes, je l'accepte. Je vis avec.

>>>>>[Note bien la morale qui transparaît entre ces lignes assez abstraites : ne tue que lorsque c'est nécessaire. Je préfère oublier le nombre de courses que j'ai effectuées en compagnie de maniaques de la gâchette. Je ne travaille pas deux fois avec ce genre de rigolos. Peu de shadowrunners s'adonnent au meurtre gratuit, d'ailleurs, vu qu'ils auraient vite un tel nombre de corpos et de flics aux fesses que plus personne ne voudrait les engager. Ne tue pas à moins d'y être

contraint. Les méthodes non mortelles sont tout aussi efficaces que les mortelles la plupart du temps, et elles ne t'amènent pas le même genre d'ennemis.]<<<<<

- Hatchetman (04:10:18/08-01-55)

• *Je ne suis ni un juge ni un jury ni un bourreau.* Je ne suis pas la loi. La société et la civilisation dans lesquelles je vis acceptent certaines choses et en stigmatisent d'autres. Je fonde mon jugement sur les préceptes de cette société. Les objectifs de ma mission sont-ils acceptables ou même bénéfiques à la société dans son ensemble ? Vais-je apporter mon concours à une noble cause ? Si oui, j'accepte le job, sinon je le refuse. Je vis en accord avec ma conscience et avec mon code.

• *Si la situation change, je me retire.* La vérité est parfois différente vue de l'intérieur. Après le début d'une opération, certaines choses qu'il était jusqu'alors impossible de voir deviennent brusquement évidentes. Si cette vérité nouvelle doit changer le regard que je porte sur l'opération, si elle signifie que j'aurais refusé le job, je me retire. Je l'ai déjà fait par le passé, et ça m'a coûté de l'argent, du prestige, du travail et des amis. Je m'assure désormais que mon employeur comprend cette partie de mon code avant le début d'une opération. Cette attitude a influencé le genre de travail qu'on me propose et m'a procuré une certaine réputation. J'aime ça.

• *Je respecte toute vie humaine.* J'accorde autant de valeur à la vie d'un ami qu'à celle d'un adversaire. Je ne sacrifierais pas mes amis ou mes alliés pour la "cause". Oui, il m'arrive d'avoir à prendre des décisions cruelles, mais je n'accepterais pas un travail en sachant que ce genre de décisions en fait partie intégrante.

J'accorde une valeur toute particulière à la vie de mes adversaires. Vous remarquerez que je ne parle pas d'"ennemis". Je ne considère pas mes adversaires comme des ennemis. Mes adversaires sont persuadés, peut-être tout autant que moi, qu'ils accomplissent quelque chose d'important. Ils ont des valeurs, un code peut-être, et plus important que tout, ils ont une vie. Je n'ai aucun droit inhérent de leur ôter cette vie. Comprenez-moi bien : je suis pleinement conscient qu'il devient parfois nécessaire de tuer, mais je ne tue pas sans nécessité. Oui, je considère les blessures comme une alternative valable à la mort. Je préfère de beaucoup blesser une personne pour éliminer la menace qu'elle représente, quitte à la rendre invalide à vie, plutôt que la tuer. Le meurtre n'est pas toujours inévitable, mais ce sont les aléas du métier.

Si j'ai jamais violé mon code ? Oui. J'en ai été profondément perturbé à chaque fois. Mais je suis heureux de constater ce trouble. C'est grâce à lui que je sais que je suis encore humain.

>>>>>[Je connais Matador, et je lui envie son code. Dans notre profession, nous sommes nombreux à lutter presque quotidiennement avec notre conscience, et ce conflit incessant m'amène à me demander pourquoi certaines personnes décident de devenir mercenaires. Pour la gloire ? On n'en récolte guère. Pour le frisson ? C'est le cas pour beaucoup trop d'entre nous. Pour l'argent ? Fais-toi plutôt comptable. Les corpos en réclament toujours.



Personnellement, les Euro-Guerres m'ont mis en marge de la société. Le combat m'avait affecté à tel point que les cicatrices de ce que j'avais connu ont commencé à me tuer après la fin de la guerre. Le seul moyen de conserver toute ma lucidité était de rouvrir ces blessures à chaque fois qu'elles commençaient à se fermer. Est-ce que ça m'a aidé ? Suis-je sain d'esprit grâce à ça ? Je n'en sais rien.]<<<<<<

- Colonel Cobra (03:20:18/05-01-55)

## COMMUNICATION

Ne vous faites pas d'illusion. On ne devient pas mercenaire en laissant son flingue parler pour soi. Ce genre de cliché vous fera tuer. Vous êtes un professionnel, et vous devez vous comporter comme tel.

En tant que soldat de métier, vous devez savoir comment communiquer, comment envoyer et recevoir des messages. La communication prend de nombreuses formes, et le langage écrit et oral n'en représente qu'une infime partie. Par la simple énonciation : "Je suis un mercenaire," vous envoyez un message. Le niveau de base de ce message particulier, cependant, a peu de choses ou même rien à voir avec vous. Ce qu'il communique repose principalement sur la perception qu'aura votre interlocuteur du rôle d'un mercenaire. S'il voit les mercenaires comme des tueurs assoiffés de sang, il vous traite en conséquence. S'il considère un mercenaire comme un professionnel au fait de son métier et préparé à le faire, alors c'est cette notion que votre énoncé lui transmet. Au bout du compte, il importe peu de savoir quel message vous voulez faire passer. Ce qu'il croit détermine son interprétation du message qu'il reçoit.

S'il perçoit autre chose que le message que vous désirez adresser, à vous de trouver un autre moyen de le convaincre.

>>>>>[Bon nombre de gens vivent dans une absence de compréhension totale. Ils envisagent le monde à travers leur propre système de références, refusant d'accepter la validité de ce que les autres peuvent entendre ou voir. Ils ne comprennent pas que ce que nous savons (ou croyons savoir) filtre notre perception. Pense un peu à toutes les tragédies qui auraient pu être évitées si les gens faisaient attention aux messages qu'ils envoient et à la façon dont on les perçoit.]<<<<<<

- Doc Tanner (20:14:27/09-01-55)

Seule une communication talentueuse vous permettra de convaincre votre interlocuteur de ce que vous représentez

vraiment. Vous indiquez qui et ce que vous êtes de quatre manières différentes : par votre façon de parler, d'écrire, d'agir et de vous habiller.

Ne négligez pas cet aspect du métier. Je n'insisterai jamais assez sur l'importance du talent de communication chez un soldat professionnel. Soyez constamment attentif à la façon dont vous êtes perçu par les autres, car leur vision conditionne leur comportement à votre égard. Ce que vous voulez leur dire en réalité a beaucoup moins d'importance que ce qu'ils pensent de vous.



## Comment parler

Parlez bien, parlez clairement. Assurez-vous d'être compris. En opération, réduisez tout échange verbal avec vos supérieurs à un échange formel, que vos supérieurs soient des amis ou que vous les preniez pour des crétins. Vous êtes un professionnel.

Prenez la peine d'apprendre la langue locale. Si vous utilisez une puce ou un langagiciel, les autochtones vont penser que vous vous fichez pas mal d'eux et de leur pays. En parlant la langue locale sans assistance technologique, au contraire, vous leur faites comprendre que vous êtes disposé à consacrer les efforts nécessaires pour découvrir leur culture. Vous êtes prêt à passer du temps pour apprendre à leur parler. C'est un message fort.

Apprenez comment parlent les autochtones. Fort ? Doucement ? En regardant leur interlocuteur dans les yeux ? Tâchez de suivre leur exemple plutôt que de les imiter, et ne vous attendez pas à y réussir parfaitement. C'est probablement impossible, et il est préférable de reconnaître le fait que vous soyez un étranger qui respecte leur culture au lieu d'embarrasser tout le monde par une mauvaise parodie de leurs manières. Le moindre impair risquerait de donner l'impression que vous tournez leurs traditions en dérision.

>>>>>[La vie corporatiste au quotidien nous enseigne la même leçon en ce qui concerne les mégacorporations japonaises. Depuis combien de temps l'Occident entretient-il des relations corporatistes avec le Japon ? Un siècle ? Combien de milliards de yuens ont été investis par les corpos dans la recherche, l'analyse, la formation ? Un seul *gaijin* a-t-il jamais été capable de saluer correctement ? Non, et pourtant ils persistent à vouloir essayer.]<<<<<<

- Mr Yota-san (20:19:27/10-01-55)



Ne parlez pas aux autochtones comme vous parlez à des subordonnés. Ces gens vivent où vous travaillez. Vous êtes leur invité, même si vous êtes engagé par leur gouvernement.

À cause de votre profession, les gens vont peser soigneusement la moindre de vos paroles à l'écoute du message qu'ils attendent de vous. Ils penseront que vous leur mentez, que vous cachez la vérité derrière des termes à double sens. Soyez clair. Soyez concis. Ne laissez aucune place au doute ou au malentendu.

### Comment écrire

Écrivez clairement et de manière concise. Assurez-vous d'être compris. Très franchement, j'écris assez peu sur le terrain. Entre deux missions, en revanche, il m'arrive souvent de passer le plus clair de mon temps à rédiger des rapports, des demandes d'approvisionnement et d'inventaire, des plans de missions futures et ainsi de suite. Et si je ne couche pas le premier jet sur le papier (je préfère le dicter dans mon secrétaire de poche), je ne manque jamais de relire mon texte pour vérifier qu'il est complet, présente bien et ne donne pas l'impression d'un brouillon rédigé à la va-vite. Même le discours le mieux structuré et le plus formel ne saurait se passer d'une mise en forme.

Apprenez à écrire dans la langue locale. Dans ce cas, les puces de langues sont généralement suffisantes parce que le langage écrit est généralement plus stéréotypé que l'oral. Les écritures pictographiques constituent une exception à cette règle. Attendu que le plus évolué des langagiciels ne fournit qu'une description approximative des pictogrammes, faites relire votre texte par un autochtone lettré en qui vous avez confiance. Les personnes qui vont recevoir votre texte essayeront de lire entre les lignes et chercheront

à décrypter ce qu'elles pensent que vous leur cachez. La seule réponse possible consiste à ne laisser aucun champ à l'interprétation. Soyez clair. Soyez concis.

Évitez les communications écrites à chaque fois que c'est possible. J'attrape le tournis quand je pense au nombre de fois où j'ai entendu que la sécurité d'une opération était compromise parce que quelqu'un avait couché sur le papier des informations confidentielles. Si vous devez garder des notes ou, Dieu vous pardonne, tenir un journal (je ne vois pas grand-chose de plus débile à faire pour un mercenaire), écrivez selon un code symbolique personnel. N'utilisez pas de cryptage - les cryptages sont facilement brisés. Un code dans lequel un symbole unique renvoie à un concept et développe les symboles suivants pose un problème beaucoup plus ardu. Votre adversaire aura besoin de vous pour briser ce genre de code - mais ne vous faites pas d'illusion, il saura vous faire parler.

### Comment agir

La façon dont vous agissez peut être votre principal mode de communication. J'ai connu beaucoup d'hommes et de femmes de talent qui pensaient qu'une position de pouvoir ou le fait de porter une arme leur donnait le droit de se comporter comme des enfants. En fait, c'est exactement l'inverse.

>>>>>[Le travail dans la rue illustre chaque jour l'affreuse vérité de ce que dit Matador. J'ai assisté à d'innombrables réunions dont les participants plagiaient l'attitude infantile des cow-boys de la tridéo. Si je vois encore un samouraï des rues nettoyer ses lames pendant une négociation, je crois que je vais vomir. À quoi ça sert, putain ? C'est du pur narcissisme (et je présente mes excuses à tous les samouraïs des rues qui devront aller rechercher ce mot dans le dictionnaire).]<<<<<

- Hatchetman (04:24:28/06-01-55)

>>>>>[Eh, Hatchet, je croyais que t'étais toi-même un samouraï ?]<<<<<

- Global Warmer (23:29:18/06-01-55)

>>>>>[J'en suis un. Crois-moi - je les connais sur le bout des doigts].<<<<<

- Hatchetman (20:10:16/08-01-55)

C'est un vieux cliché, mais qui reste valable : avec le pouvoir vient la responsabilité. Je l'ai déjà répété au moins une douzaine de fois : vous êtes un professionnel. Vous devez vous comporter comme tel en permanence. Votre comportement se reflète sur vous, vos alliés et vos collègues.

Vos actions font clairement apparaître qui et ce que vous êtes. Même une personne convaincue de voir en vous un tueur patenté peut être amenée à changer d'avis si elle est confrontée à un comportement contredisant cette opinion.

Il m'est impossible de dresser une liste d'actions acceptables et inacceptables, mais je peux offrir quelques suggestions en me basant sur ma propre expérience. Développer à fond les indications suivantes nécessiterait un livre entier



pour chacune, mais en attendant le jour où je les écrirai, je ne peux qu'espérer que ces brèves explications illustrées d'exemples éveilleront un écho dans l'esprit du lecteur.

- *Évitez toute relation non professionnelle pendant une mission.* Cette phrase courte recouvre beaucoup de choses. Ne vous liez pas d'amitié avec votre client - conservez cette relation clairement définie. Développez des relations professionnelles de confiance, familiales, avec vos collègues ou vos alliés, mais n'en faites pas des amis (gardez ça pour votre temps libre. Vous pouvez faire copain-copain, mais ne développez aucun attachement émotionnel au cours d'une opération. Ce qui rapproche les gens en situation de stress est différent de ce qui les rapproche en période de calme. Je trouve que l'amitié nouée en période de calme est beaucoup plus solide). Évitez les relations sexuelles de tout ordre ; elles ne font qu'accroître votre vulnérabilité au chantage ou à la manipulation. Elles peuvent également vous conduire à former des liens sentimentaux de nature à compromettre l'opération.

>>>>>[Ouais, je sais pas trop, là. Tu vois, Matador, il a passé beaucoup de temps à se couper de toute association sentimentale susceptible de le blesser. Malgré ça, il possède une étonnante faculté à sympathiser avec toute sorte de gens. J'en ai été témoin. Ce qu'il y a, c'est qu'il en fait une abstraction. Il sympathise avec la situation. Il envisage le problème au niveau de toutes les personnes touchées, pas au niveau individuel. Les problèmes individuels risquaient de l'affecter personnellement.]<<<<<

- Winter Rat (19:02:17/09-01-55)

- *Jouez cartes sur table.* Comme vous n'êtes au bout du compte qu'un intérimaire, il est préférable pour vous de jouer franc-jeu. Jusqu'à la fin de l'opération, votre seule loyauté va au client. C'est valable tant que vous n'avez découvert aucun élément nouveau qui soit en violation avec votre code personnel. Même dans ce cas, jouez cartes sur table. Protégez vos arrières, mais annoncez la couleur.

>>>>>[Eh, les rigolos, vous suivez toujours ? CE POINT EST IMPORTANT DANS LA RUE. Vous connaissez le dicton :

"Tant que le Johnson n'a pas essayé de te baiser au moins deux fois, c'est pas une shadowrun" ? Vous savez pourquoi c'est vrai ? Parce que les Johnson prennent les shadowrunners pour de la merde, et à juste titre. Les employeurs de mercs n'ont pas cette attitude, pas plus que les gens qui embauchent d'autres types de professionnels en free-lance. Alors, pourquoi ce traitement de faveur pour les shadowrunners ? Parce que la plupart sont des abrutis ! Ils racontent un tas de conneries au Johnson. Ils se comportent en amateurs. Ils ne font aucun plan, ne prennent même pas le temps de réfléchir à la situation. Ils créent pratiquement autant de problèmes au cours de la shadowrun que cette dernière est supposée en résoudre, et ils n'ont aucun respect les uns pour les autres ni pour ceux qui les payent. Ils ne méritent en rien le titre de professionnels. Ce ne sont que des gros bras.]<<<<<

- Hatchetman (20:17:18/08-01-55)

>>>>>[Eh, Hatchet, t'as un problème de qualification de la main-d'œuvre, ou quoi ?]<<<<<

- 'Shroom (09:20:19/10-01-55)

>>>>>[Tu parles que ouais, et je commence à en avoir ras la casquette. Il a encore fallu que je botte le train d'un decker avant-hier parce qu'il avait été fouiner dans une base de données corporatiste qu'on nous avait explicitement demandé de laisser tranquille. Son excuse ? "C'est une corpo, personne en saura rien." Et moi ? Et lui ? Et notre employeur, qui savait exactement à quel moment on était sur place ? Et la corpo en question, qui aurait pu vouloir éponger les dommages ? Si ce con de decker était tombé sur un truc de valeur et que la corpo s'en était aperçu, qui serait en train de se balancer au bout d'une branche aujourd'hui ?]<<<<<

- Hatchetman (18:28:20/11-01-55)

>>>>>[Mollo, Hatchetman. On sait que tu l'as mauvaise, mais l'endroit est mal choisi pour casser du sucre sur le dos des deckers.]<<<<<

- Findler-man (19:19:18/12-01-55)

- *Montrez-vous un peu malin.* Sachez dire non. Ne vous laissez pas entraîner dans une position désastreuse pour



vosre santé ou vosre sécurité simplement parce que ça vous semble faire partie du jeu. Ne vous laissez pas aller à agir bêtement. Vosre adversaire (et peut-être même un de vos alliés) attend que vous fassiez un faux pas. Gardez le contrôle. Ne laissez personne vous manipuler ou se moquer de vous.

• *Soyez professionnel.* Tout ce que je vous dis dans ce livre, absolument *tout*, doit devenir un réflexe, faire partie intégrante de vosre vie. Aucun des conseils que je donne ne peut être ignoré ne serait-ce qu'un instant. Vosre vie en dépend. Je me suis trouvé plus souvent qu'à mon tour dans le camp des perdants, dans une situation critique, mais je m'en suis sorti en un seul morceau parce que j'ai conservé mon professionnalisme. Les gens respectent cette attitude, à défaut de respecter vosre action. Je parlerai un peu plus loin d'un autre aspect de ce point particulier : il y a de grandes chances que vos adversaires soient, eux aussi, des professionnels, des mercenaires. Le respect va dans les deux sens.

>>>>>[C'est vrai, c'est très vrai, particulièrement chez les mercenaires. J'ai vu un jour un commandant de mercenaires déjeuner tranquillement avec son adversaire prisonnier dans un manque total de précautions, sans même un soupçon d'inquiétude, simplement parce qu'ils étaient tous les deux des mercenaires. J'en croyais pas mes yeux au début, mais ensuite j'ai compris que c'était en rapport avec ce truc de code. La guerre, c'est l'enfer, et ils la font pour ceux qui n'ont pas envie de la faire. Cette histoire de code, c'est juste une manière de ne pas devenir complètement dingues.]<<<<<<

- Merc-On-Training-Wheels (20:42:59/09-01-55)

### Comment s'habiller

Ne refermez pas ce livre ici. Vous pensez peut-être qu'il paraît complètement absurde de discuter de l'habillement d'un mercenaire, mais pourtant, la façon dont vous vous habiller transmet un message spécifique. Les gens basent leur réaction par rapport à vous sur ce qu'ils croient savoir (idées préconçues) et sur ce qu'ils constatent (expérience directe). Si je vois un merc en opération fagoté comme un sac, je me pose des questions sur sa motivation. Si je vois un merc en permission faire la bringue et se conduire comme un petit loubard, je me pose des questions sur sa discrétion. Si je vois un merc entrer en tenue de combat dans la buvette locale des partisans de l'adversaire, je me pose des questions sur sa santé mentale.

>>>>>[Oh, ça me fait penser. Tu te souviens de ce samouraï des rues dont j'ai parlé, qui nettoyait ses lames digitales pendant qu'on négociait avec un Johnson ? Est-ce que j'ai mentionné qu'il avait le sommet du crâne rasé, et que le peu de cheveux qui lui restait était blanc comme de la craie et lui tombait jusqu'aux omoplates ? Est-ce que j'ai mentionné aussi qu'il s'était fait tatouer sur son crâne chauve les mots MORDS MON SERPENT ? Pendant toute la durée de l'entrevue, je voyais le Johnson qui l'examinait de haut en bas en se demandant quel genre de rigolo il était en train d'embaucher.]<<<<<<

- Hatchetman (20:29:09/08-01-55)

>>>>>[Il avait vraiment un serpent ?]<<<<<<

- 'Shroom (09:25:09/10-01-55)

>>>>>[Ouais, un anaconda rouge et brun nommé Fred-di.]<<<<<<

- Hatchetman (18:34:58/11-01-55)

D'une manière générale, demandez-vous comment réagirait une personne qui vous entendrait, discuterait avec vous ou simplement vous observerait. Est-ce que tout en vous fait passer le message que vous êtes vif, attentif, sérieux, compétent, peut-être dangereux et assurément très professionnel ? Vous serez surpris de constater à quel point le travail devient plus facile lorsque c'est le cas.

### PRÉPARATION

N'acceptez jamais une mission en aveugle. Avant de donner vosre accord aux termes d'un contrat, faites vos propres recherches, apprenez tout ce que vous pourrez. Vérifiez auprès de vos contacts. Prenez l'opinion de personnes de confiance. Consultez la presse, mais faites attention à qui dit quoi. Tout le monde, *tout le monde* a un point de vue subjectif ou des motivations personnelles. Si vous identifiez ce point de vue ou ces motivations, vous êtes à même de décrypter les informations et d'en tirer quelque chose d'utile.

>>>>>[Ouais - sauf quand la radio gouvernementale abreuve les ondes de commentaires enthousiastes sur les succès écrasants remportés dans les montagnes par les troupes régulières sur les rebelles...]<<<<<<

- Media Watcher II (21:58:09/11-01-55)

N'acceptez rien pour argent comptant. Vosre employeur vous offrira peut-être de vous fournir tous les renseignements dont vous pourriez avoir besoin. Remerciez-le poliment, mais faites-lui comprendre de la manière la plus professionnelle possible que vous préférez jauger la situation par vous-même. C'est un professionnel, il comprendra.

Apprenez tout ce que vous pouvez sur vosre zone de déploiement, le théâtre de vos opérations. Utilisez des cartes, des photos, des tridéo, des rapports oraux, tout ce que vous pouvez trouver. Assimilez-le, classez-le, rangez-le dans une base de données : vous en aurez besoin. Étudiez les autres opérations effectuées dans la région. Pourquoi ont-elles réussi ou raté ? Quelles étaient leurs forces et leurs faiblesses ?

>>>>>[Personnellement, je sais qu'il faut m'attendre à des difficultés quand l'équipe que je dirige tient une réunion préparatoire et que la réponse à ma suggestion de retrouver et de parler à d'autres shadowrunners ayant déjà effectué une passe sur notre cible est une tableée de regards vides. Et puis un petit malin demande : "On peut faire ça ?"]<<<<<<

- Hatchetman (04:20:18/12-01-54)

Considérez le "pourquoi" tout autant que le "comment". Ne débouchez *jamais* dans une situation en ignorant tout de la politique locale. C'est le plus sûr moyen de vous faire





tuer. Pourquoi votre employeur monte-t-il cette opération ? Quels résultats en attend-il à court et à long termes ? Qui va en souffrir ? Analysez la position de tous les acteurs du conflit, et découvrez leurs forces et leurs faiblesses.

Étudiez attentivement l'emploi du temps qu'on vous propose. Il y a beaucoup à apprendre du déroulement prévu des événements. Par exemple, votre employeur désire-t-il voir l'opération bouclée avant le printemps ? Pourquoi ? Gardez un œil vigilant sur les prévisions météorologiques et climatiques. C'est une erreur de débutant que d'être pris à contre-pied par la météo, mais vous serez surpris de la facilité avec laquelle on néglige ce facteur.

Enfin, planifiez minutieusement chaque étape de l'opération. Prévoyez vos besoins en termes de main-d'œuvre, de matériel et de transport. Dans la mesure du possible, réglez vous-même toutes ces questions. Utilisez vos propres contacts et ressources de manière à limiter les chances d'une "exposition inattendue". Là encore, si votre client est un professionnel, il comprendra vos méthodes. Si vous êtes obligé de vous débrouiller avec les ressources locales, passez-les personnellement en revue dès le début de l'opération. Ne confiez pas votre vie à la compétence d'un autre en matière de mécanique ou d'inventaire. Ne vous fiez qu'à vos propres capacités.

L'essentiel de ces conseils considère que vous vous trouvez en position d'autorité. Même si vous ne l'êtes pas, retenez la leçon. Si vous avez à cœur de la suivre, vous saurez mieux vous comporter dans le panier de crabes où vous risquez d'atterrir. La préparation est la meilleure des défenses dans n'importe quelle situation.

## DÉPLACEMENT ET EXPOSITION

Contrôlez vos déplacements et votre exposition en voyageant par vos propres moyens. Simple, mais important. Naturellement, vous devrez informer votre client du moment et du lieu où vous le retrouverez, mais il est bon d'établir clairement les responsabilités de chacun dès le début de votre relation. Votre employeur vous embauche pour une fonction spécifique ; pour être en mesure d'y répondre, vous devez garder le contrôle de votre propre sécurité autant que faire se peut. L'autonomie faisant partie du professionnalisme d'un mercenaire, votre client devrait comprendre. Remerciez-le poliment et faites appel à votre propre agence de voyage.

Le travail de sécurité proprement dit commence au moment où vous parvenez sur les lieux de l'opération. Soyez attentif à tout ce qui se passe autour de vous, à tout moment. Quel que soit votre situation ou votre rôle, vous

avez été engagé pour faire quelque chose qui représente une menace pour quelqu'un. Un adversaire astucieux tentera de faire capoter votre intervention avant même qu'elle n'ait commencé. Sur le terrain, vous êtes toujours vulnérable, aussi vous devez consacrer un effort constant à minimiser votre exposition.

>>>>[Et comme tu sais, les corpos n'ont *jamais* leur oreille collée au sol pour entendre arriver une bande de shadowrunners aux semelles de plomb qui déambulent à travers la jungle urbaine, aussi discrets qu'un safari.]<<<<<

- Jet Jaguar (20:51:38/12-01-55)

>>>>[Eh, Jet, tu serais pas assis à l'autre bout de ce balai qu'est planté dans le cul de Hatchetman ?]<<<<<

- Found Finster ! (13:28:29/13-01-55)

Dans le jargon des mercenaires, l'exposition désigne la vulnérabilité, aussi bien la vôtre que celle de l'opération en général. La sécurité est tout. Vous devez la maintenir en permanence autour de votre opération, et ce bien avant d'avoir atteint la zone opérationnelle.

Ne claiionnez jamais votre présence. Quand vous reconnaissez le terrain, ne dévoilez jamais votre identité ou votre mission. Bien que la démonstration de force puisse parfois être importante, voire constituer votre principal objectif, la plupart du temps il vous faut conserver un profil le plus bas possible. Les membres de votre équipe doivent compter les uns sur les autres et sur personne d'autre. Chacun d'entre vous est le gilet de sauvetage des autres. N'oubliez jamais ça.

Ne discutez de votre opération qu'avec des personnes ayant l'aval direct de votre client. Même si vous soupçonnez qu'une personne, en raison de ses relations ou de sa position hiérarchique, connaît déjà les détails de votre mission, gardez-vous d'en parler avec elle. Évitez à tout prix de discuter de l'opération en dehors d'un lieu protégé. En raison des nouveaux sommets de subtilité et de sophistication atteints par les techniques d'espionnage électronique et magique, vous êtes automatiquement vulnérable dès que vous êtes hors de votre périmètre de sécurité.

Établissez un périmètre de sécurité. Votre client peut vous en fournir un d'après les termes de votre contrat, mais faites le nécessaire pour vous assurer de sa fiabilité. N'hésitez pas à compléter les dispositifs physiques, électroniques et magiques existants. Là encore, si votre client est un professionnel, il comprend l'importance de ces mesures destinées à prévenir les problèmes et les indiscretions.

Protégez votre armement. D'innombrables opérations ont été mises en péril par un manque de vigilance dans ce domaine. Acheminez vos armes en secret et sous bonne garde. Ne risquez pas de vous exposer en laissant un autochtone repérer une arme dissimulée. Si vous devez porter une arme sur vous pour votre sécurité, faites preuve d'intelligence et de discrétion. Ne l'affichez pas et ne la portez pas comme un signe extérieur de prestige - ce n'en est pas un. C'est une arme. Elle tue des gens. N'oubliez jamais à quoi elle sert et pourquoi vous la portez.

Une fois la zone d'opération bouclée, mettez vos connaissances à jour. Utilisez les ressources locales pour

vérifier si rien n'a changé depuis vos recherches initiales. Par exemple, inspectez toujours le terrain. Ne faites jamais confiance *a priori* aux cartes. Les choses évoluent vite de nos jours. Effectuez des reconnaissances, revoyez vos renseignements, révisez vos plans, modifiez vos procédures. Gardez le contrôle de la situation. Vous êtes sur le terrain ; ce qui n'était avant que paperasse et projections est maintenant bien réel. C'est votre vie qui est en jeu.

>>>>[Beaucoup de mercs (et d'autres) oublient qu'une situation est toujours dynamique. Empêtrés dans leurs plans, ils oublient que l'adversaire réagit lui aussi aux événements en cours. La situation va évoluer. L'agent de terrain doit anticiper cette évolution et la devancer.]<<<<<

- Jade Horseman (17:25:06/12-11-55)

## TYPES DE CLIENT

Un mercenaire peut être amené à travailler pour trois types de client : une corpo, un gouvernement ou un indépendant (indi). Les opérations mercenaires partagent toutes des éléments communs, mais des différences significatives existent selon ces trois types de client. Les descriptions suivantes survolent brièvement les conditions de travail habituelles du mercenaire.

### Corporation

Les corporations sont devenues la principale source de revenus potentiels pour un mercenaire, même si les gouvernements commencent à inverser la tendance, peut-être en réaction aux manigances corporatistes. Les corpos engagent généralement des mercenaires pour étoffer leurs forces de sécurité, aussi bien policières que militaires. Il s'agit le plus souvent de défendre un site de taille variable. La zone d'opération est généralement une région instable qui amène la corpo à craindre pour la sécurité de ses installations. Les corpos montent rarement un dispositif de sécurité de site dans les pays ou les grands centres urbains administrés par un gouvernement stable, préférant consacrer leur budget de défense à des régions sensibles ou à des zones d'intense compétition corporatiste.

Ce type de mission intègre habituellement les mercenaires dans la hiérarchie de la corporation, à un niveau où ils reçoivent les ordres plus qu'ils ne les donnent. C'est souvent à eux que la corporation confie le sale boulot. Si ce genre de mission viole votre code personnel, évitez de travailler pour une corpo.

>>>>[J'ai beaucoup travaillé pour des corpos. On pourrait dire que c'est ma spécialité. D'habitude, la corpo s'attend à des ennuis et commence par te déployer dans un endroit à l'écart du site. Elle te maintient là en état d'alerte maximale, puis elle te fait entrer en cachette sur le site. Si l'adversaire n'y prête pas attention (et il est généralement trop occupé par ses propres mouvements pour se soucier des tiens), il est pris par surprise. Ça marche plus souvent qu'on pourrait le croire. Personnellement, j'aurai pensé que l'adversaire surveillerait le site matin, midi et soir quelle que soit la situation.]<<<<<

- Leaguer (12:09:28/13-01-55)



>>>>>[Tu serais surpris.]<<<<<<  
- Hatchetman (21:29:17/16-01-55)

Les corpos utilisent rarement des mercenaires pour leur sécurité interne. Elles les assignent la plupart du temps à des missions de sécurité externe sur des sites très éloignés de leurs principales enclaves.

Les mercs qui renforcent les troupes corporatistes travaillent généralement dans les coins chauds. Une corpo ne va pas engager des mercenaires à moins de s'attendre à des ennuis, et les ennuis sérieux n'apparaissent que dans les régions instables. Pour autant que je sache, toutefois, elles n'emploient pas de mercenaires dans les Guerres du Désert. Quand elles le font, elles procèdent avec discrétion en priant pour que leurs concurrentes et les réseaux d'information n'en sachent rien.

Les corpos engagent parfois des mercenaires pour des sortes de "règlements de compte" dans lesquels elles règlent leurs différends par la force. Ce type de mission prend quelquefois la forme d'un combat sans morts, au pistolet-marqueur, mais quelquefois aussi celle d'un affrontement à haut risque meurtrier et très bien rémunéré.

>>>>>[Le travail militaire pour une corpo ne procure aucune satisfaction. Les troupes corporatistes sont trop bien équipées. Toute protection est inutile contre la moitié de leurs armes, et la protection contre l'autre moitié repose sur des composants microtroniques pratiquement invisibles à l'œil nu. Un truc à te saper le moral, permets-moi de te le dire.]<<<<<<

- Worm Heart (22:39:27/14-01-55)

### Gouvernement ou assimilé

Les gouvernements, en particulier ceux des nations les moins riches et les moins stables, sont souvent de bons clients pour les mercenaires, auxquels ils proposent des contrats à long terme. Ils apprécient surtout le fait que ces derniers fournissent et gèrent eux-mêmes leur équipement. La plupart des contrats comprennent une clause de remplacement ou de remboursement, considérée comme plus efficace et plus économique que la possession et l'entretien d'un matériel gouvernemental.

>>>>>[C'est notamment le cas pour l'électronique et autre armement de pointe. Par exemple, la plupart des pays en voie de développement recrutent à l'étranger une bonne moitié de leurs forces aériennes, et souvent plus que ça. Beaucoup font aussi appel à des mercenaires pour les radars et autres systèmes de surveillance, ainsi que pour les installations antiaériennes. C'est beaucoup plus économique, en tout cas tant que le matériel n'a pas besoin d'une réparation. Et même alors, la plupart des unités de combat endossent une partie des frais en cas d'endommagement ou de destruction.]<<<<<<

- Sten (21:10:14/11-01-55)

Les mercenaires qui font ce genre de travail connaissent toutefois un taux de mortalité élevé, en raison des tâches qui leur sont confiées (contrôle des régions agitées, étouffement des rébellions et contre-guérilla). Ils ont à gérer une



forte exposition : ils doivent se déplacer souvent et rapidement, sans vraiment avoir le temps de dégager un périmètre de sécurité, et ils affrontent encore l'hostilité de la population. Mais ce type de travail offre également la meilleure solde, et cet avantage à lui seul suffit généralement à contrebalancer ces inconvénients. Vous êtes payés pour prendre des risques.

Les mercs peuvent également être engagés pour mener des activités anti-gouvernementales, les conduisant à se battre contre d'autres mercenaires travaillant pour le gouvernement. C'est généralement assez mal rémunéré, mais cela attire encore des mercs altruistes toujours prêts à croire en une cause. Bien que j'ai affirmé n'accepter que les missions auxquelles je crois, je dois dire que l'altruisme ne fait pas partie de mon code. L'altruisme peut vous aveugler. Un merc a besoin d'un esprit pragmatique pour serrer la bride à ses émotions. Si le vôtre en est incapable, je vous souhaite bonne chance.



>>>>>[Eh, j'ai toujours cru qu'on engageait le merc parce que c'était lui qu'avait la mitrailleuse ?]<<<<<  
- Vambrace (21:29:14/15-01-55)

>>>>>[Ouais, évite de lui dire ça en face...]<<<<<  
- Wedge (21:39:09/16-01-55)

Un mot d'avertissement : les employeurs indi (les clients dans cette affaire de shadowrun) tiennent généralement les shadowrunners en piètre estime. Pourquoi ? Parce que les shadowrunners se comportent rarement comme des professionnels, selon nos critères. Ils n'ont aucune discipline personnelle, pas de code, aucun sens de l'honneur ni respect de la parole donnée, et aucune discrétion. Si vous devez intégrer une équipe de shadowrunners, il est plus important que jamais que vous restiez vigilant, intelligent et professionnel. Il faut bien que quelqu'un le soit.

>>>>>[Tu vois ? Qu'est-ce que je disais !]<<<<<  
- Hatchetman (17:09:28/13-01-55)

### Indépendant

Toutes les opérations présentées jusqu'ici s'adressent à des équipes intégralement composées de mercenaires, par des canaux semi-officiels. Un mercenaire peut également trouver un job par des canaux indépendants. En termes clairs, je fais référence ici aux fameuses "shadowruns".

>>>>>[Une équipe intégralement composée de mercenaires, ouaf ! - tu sais, une bande de types déguisés en buissons qui se planquent dans les bois en prenant un air méchant.]<<<<<

- Wag (09:20:18/14-01-55)

Les shadowruns placent le mercenaire dans un environnement familier et cependant différent. Dans ce genre de job, vous devenez un élément d'une équipe polyvalente créée pour accomplir une mission à court terme. L'opération réclamera l'utilisation de toutes vos compétences sous une forte exposition. Vous participez à l'opération en tant qu'individu, rarement comme membre d'une équipe constituée, même si vous pouvez indifféremment négocier les termes de votre contrat à titre individuel ou en commun avec le reste de votre groupe temporaire.

Dans pratiquement chaque shadowrun, c'est vous qui posséderez les meilleures compétences tactiques. Vous êtes ici pour offrir le bénéfice de ces compétences. Chaque membre du groupe a sa spécialité, son rôle à jouer. Exigez et maintenez le contrôle dans votre domaine d'expertise.

>>>>>[Et alors ? Tu nous as dit que t'avais lu le fichier de bout en bout avant de glisser tes commentaires.]<<<<<  
- Vulture Vic (03:41:51/14-01-55)

### TYPES D'OPÉRATION

Tout ce que vous avez lu jusqu'ici détaillait ce qu'un mercenaire doit savoir de lui-même, de son attitude et de son adversaire. La section qui suit présente les différents types d'opération qu'il peut mener. Chacun présente ses propres particularités et problèmes, et chacun pourrait remplir à lui seul un livre entier. Le mieux que je puisse faire avec l'espace limité dont je dispose est de vous fournir quelques bases de réflexion.

Je considère que les Guerres du Désert sont une insulte à tout ce que je tiens pour vrai dans ma profession et qu'elles ne sauraient être incluses parmi les opérations de guerre.

>>>>>[Allez les Guards !]<<<<<  
- Toiler (20:18:27/12-01-55)

>>>>>[Honnêtement, t'as pas idée du nombre de participants aux Guerres du Désert qui utilisent une variation du nom "Guards".]<<<<<  
- Houdda (14:17:16/14-01-55)

## GUERRE OUVERTE

À notre époque, un mercenaire a peu de chances de rencontrer la bataille rangée qu'on présente fréquemment dans les tridéo de guerre et autres formes de divertissements, tout simplement parce que personne ne livre plus ce genre de bataille opposant deux armées standard. C'est passé de mode. Des escarmouches ont lieu, à l'occasion, entre unités de la taille d'une compagnie (100 hommes), mais elles dégénèrent rarement au-delà de l'accrochage frontalier ou de la guerre-éclair qui s'enflamme d'un seul coup et s'éteint tout aussi rapidement. L'heure n'est plus aux affrontements militaires à grande échelle. Les conflits modernes opposent plutôt des seigneurs de guerre, des provinces où des armées relativement modestes. Les Euro-Guerres ont marqué la fin de la véritable "guerre" au sens classique du terme.

>>>>>[Et la sécession de Tir Tairngire des NAO ? D'après ce que j'ai lu, ça m'avait tout l'air d'une guerre au sens dont il est question ici.]<<<<<

- Loodles (13:27:45/14-01-55)

>>>>>[Pas la sécession elle-même, mais la bataille de Redding, peut-être. Bien sûr, cet incident a été provoqué par une invasion des forces du Tir en Californie du nord et son clash avec des unités de la Garde Nationale de Californie retranchées à proximité de Redding. La version officielle de cet engagement indique que le Tir serait entré en Californie avec l'équivalent d'une division blindée. Ce chiffre peut sembler légèrement exagéré, mais aucun document ne conteste le fait que le Tir avait monté une invasion en règle. La courte durée de ce conflit en fait plutôt l'une des guerres-éclair de Matador qu'une véritable guerre à proprement parler. Je signalerais aussi que les Euro-Guerres se poursuivaient encore au moment où se sont déroulés ces événements, ce qui irait plutôt dans le sens des propos de Matador.]<<<<<

- Colonel Cobra (11:10:15/15-11-55)

Reverrons-nous prochainement une nouvelle guerre à grande échelle ? Vraisemblablement pas. Si ce genre d'incident devait éclater, dix contre un qu'il impliquerait l'Aztlan et les États Américains Confédérés, deux anciens satellites de l'URSS ou quelques régimes centre-africains.

La manière de livrer une guerre moderne est exposée avec un luxe de détails étourdissants dans une multitude d'ouvrages. Je ne vois pas l'utilité de la reprendre ici. Si le sujet vous intéresse, vous connaissez déjà ces livres. Je vous recommande fortement de vous cantonner à des ouvrages publiés au cours de ce siècle et avant par les stratèges suivants : Sun Tzu, Clausewitz, Napoléon, Rommel et Dūnnigan. Leurs travaux renferment un enseignement que la génération actuelle d'experts en guerre électronique n'ont aucun espoir de comprendre. Quel que soit le prix des gadgets, les bases restent les mêmes.

## GUÉRILLA

La guérilla offre aujourd'hui la meilleure représentation de la guerre moderne. Une petite armée contre une grande. Des rebelles contre des oppresseurs. Une minorité

contre une majorité. Les mercs servent habituellement dans le camp de la "majorité", sauf dans les cas d'une insurrection financée par des capitaux étrangers, parce qu'elle dispose de fonds plus importants. L'adversaire plus modeste, ou minorité, manque généralement d'entraînement mais compense ce handicap par le moral et la motivation. Convaincu d'avoir le "droit" pour lui, l'adversaire minoritaire est toujours dangereux.

J'ai indiqué plus haut dans cet ouvrage que n'importe qui peut tirer sur une foule à l'arme automatique. La minorité représente ce n'importe qui. Des paysans, des commerçants, des hommes, des femmes et même des enfants qui *croient* en leur cause et sont prêts à mourir pour elle. Ils risquent de vous entraîner dans la tombe avec eux si vous n'y prêtez pas attention.

Que vous croyez ou non à la cause que vous défendez est un problème entre vous et votre conscience. Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que dans ce genre de lutte, les deux camps peuvent avoir raison. N'oubliez jamais qu'un conflit éclate rarement pour des raisons simples. Si les gens sont prêts à se battre, c'est que la question est d'importance à leurs yeux. Ne réfutez jamais *a priori* les croyances de votre adversaire, car elles peuvent être tout aussi valides que les vôtres.

La guérilla est une entreprise difficile. Vous affrontez un adversaire motivé, qui connaît le terrain beaucoup mieux que vous et dont le seul désir est de vous voir partir. Dans ce genre d'opération, tous les coups sont permis. Une guérilla n'est jamais un conflit de gentlemen.

Quoi qu'il puisse advenir, quoi que puisse faire l'adversaire, aussi loin qu'il puisse aller, vous ne devez jamais vous abaisser à son niveau. Tenez-vous en à vos règles d'engagement. Respectez la Convention de Genève et les Amendements de Munich de 2042. Battez-vous honorablement. Laissez-leur les problèmes de conscience.

>>>>>[Facile à dire pour toi. Ceux qui font du mal aux miens doivent payer. C'est mon code.]<<<<<

- Stoneface Jackson (23:20:07/14-01-55)

>>>>>[En fait, c'était probablement pas si facile à dire pour lui.]<<<<<

- Winter Rat (04:56:35/15-01-55)

Dans une guérilla, l'adversaire s'applique constamment à vous pousser à la faute, en particulier à maltraiter la population civile. Si vous avez le moindre doute concernant la culpabilité d'un civil, penchez du côté de la clémence. N'attaquez pas un objectif qui pourrait abriter des innocents. C'est généralement frustrant, parce que l'adversaire a tendance à se dissimuler au sein de la population civile et vous défie de venir le chercher. Ne relever pas la provocation ; tâchez plutôt de créer vos propres opportunités de combat. Faites preuve d'initiative dans votre tactique. Forcez votre adversaire à venir à découvert. Obligez-le à réagir en frappant les leaders de l'opposition.

Je vous vois d'ici froncer les sourcils. Vous pensez que ce que je suggère viole mon code, la partie qui rejette les assassinats. Bon, examinons un peu la question.



La vérité toute simple est que je ne considère pas qu'un leader qui abrite ses troupes derrière des innocents mérite ma compassion. Il dissimule ses troupes parmi la population locale en *espérant* que l'adversaire viendra le cueillir et fera des morts chez les civils. Un leader réellement concerné par le bien-être de son peuple devrait au contraire faire tout ce qui est en son pouvoir pour le protéger. Toute autre attitude révèle le fonctionnement d'un esprit malade. Je n'ai aucun scrupule à éliminer ce genre de monstres.

Les assassinats et la guérilla en général se compliquent quand ils prennent pour cible un authentique patriote, lorsque l'adversaire est *lui-même* un civil. L'histoire nous enseigne que les conflits menés contre des civils motivés débouchent sur des guerres interminables et meurtrières. Dès que je vois une guérilla prendre une tournure de guerre civile, je me retire. Il n'existe pas de solution militaire à ce genre de situation, hormis la guerre à outrance et le génocide, et je refuse de prendre part à ce type de carnage.

>>>>[Espèce de Père-la-pudeur. C'est ça, choisis tes petits conflits. Ne participe qu'à ceux qui sont bien propres, de peur de salir tes pantalons kaki. Ta prétention et ton hypocrisie me donnent envie de vomir.]<<<<<

- Mother Maker (02:10:28/15-01-55)

>>>>[Évite de le faire sur ton clavier. C'est trop galère de nettoyer le soja et la bile à moitié digérés entre les touches.]<<<<<<

- Mugger Hugger (10:28:27/16-01-55)

## DÉMONSTRATION DE FORCE

Dans ce genre d'opération, votre employeur espère que votre présence dissuasive sur un site ou à une réunion suffira à éviter les difficultés éventuelles. J'en distingue deux catégories : les démonstrations en uniforme, et les démonstrations sur le terrain.

Les démonstrations en uniforme sont comme un bal costumé. Vous vous déguisez en petit soldat et vous vous comportez en conséquence. Votre employeur vous demande pour un soir de jouer les "conseillers militaires" à une réunion militaire ou para-militaire à laquelle son adversaire sera présent. Vous prenez un air sérieux et vous faites comprendre à l'adversaire que votre client, vous-même et des centaines d'autres gars comme vous n'ont pas envie de rigoler.

Un employeur peut également vous demander de sortir en force et de parader dans les environs. Certains mercs adorent ce genre de service, d'autres le détestent. Pour ma part, j'estime que si cette mascarade permet d'épargner une dizaine de vies, le jeu en vaut la chandelle. Sinon, elle me donne l'impression de jouer les épouvantails.

Dans une démonstration sur le terrain, le merc sort se promener à découvert et se fait remarquer. Les unités aériennes (hélicoptères ou chasseurs) raffolent de ce genre de mission parce qu'elles sont payées simplement pour effectuer quelques passages en rase-mottes à fond les manettes.

Malheureusement, une démonstration sur le terrain peut rapidement, et de manière totalement imprévisible, tourner

à l'escarmouche. Le seigneur de guerre que vous avez été engagé pour impressionner peut décider d'ouvrir le feu. Quand vous acceptez ce genre de travail, ménagez toujours une clause de riposte et de défense dans votre contrat, ainsi qu'une possibilité de renégociation si la situation évolue. Soyez toujours prêt à réagir face à une situation dynamique.

## TIR AUX PIGEONS/"LA CHASSE AU GROS"

Je ne mentionne cette opportunité de travail que parce qu'elle est devenue un gagne-pain lucratif pour un mercenaire solo. Ce type de "mission" fait de vous l'assistant de chasseurs professionnels ou amateurs dans des excursions de chasse. Vous fournissez des conseils tactiques, ainsi qu'un appui compétent à l'arme lourde au cas où le client (habituellement un directeur corporatiste) raterait la cible mais que la cible ne manifesterait aucune intention de le rater.

Un autre phénomène qui attire de plus en plus de mercs est "La Chasse au Gros", le spectacle/tournoi/compétition du producteur de simsens Brilliant Genesis. Comme le nom l'indique, ce jeu propose à des célèbres (et moins célèbres) chasseurs et mercenaires de se lancer à la chasse au gros, défini ici comme des créatures paranaturelles. Les règles attribuent un certain nombre de points aux différents types de métacréatures (celles douées d'intelligence étant hors compétition), en fonction du danger qu'elles présentent et des armes qui sont employées pour les abattre. Par exemple, tuer une créature au canon d'assaut, quand un fusil d'assaut aurait suffi, rapporte moins de points, et se servir de ses poings, là où un lance-roquettes aurait semblé plus indiqué, en rapporte davantage.

Vraiment bizarre. Je n'approuve ni ne désapprouve, je me contente de mentionner la chose.

>>>>[Je voudrais bien ajouter une paire de banshees (genre elfique hurlant) à mon tableau de chasse. Ça ferait grimper mon score en flèche !]<<<<<

- Henry Hunter (21:08:29/14-11-55)

## SÉCURITÉ

Le travail de sécurité peut être sans histoire ou offrir des complications déplaisantes. Placé sous la direction d'un superviseur corporatiste, ce n'est pas vous qui décidez de la tactique et des procédures. Le succès de l'opération dépend beaucoup de la compétence du coordinateur corporatiste.

Même si le sujet mérite un traitement plus approfondi, je dis simplement qu'une mission de sécurité corporatiste peut être l'une des opérations les moins dangereuses d'un mercenaire, parce que les conflits intercorporatistes impliquent rarement la destruction totale des objectifs. Vous pouvez être blessé, mais si votre adversaire respecte la règle du jeu, il ne tire pas pour tuer.

## SERVICE PERSONNEL

Un mercenaire qui assure une mission de service personnel endosse habituellement plusieurs fonctions mal définies ; garde du corps, conseiller et homme à tout faire. Il



peut devenir le confident, le complice, l'ange gardien, le gorille et le bouc émissaire potentiel de son client. Ce travail difficile a tendance à vous placer au centre du maelström. Vous vous dressez au cœur de la situation, au point de rencontre de toutes les machinations et de toutes les passions, le plus près possible de la vérité. Cette perspective vous permet de connaître rapidement les moindres dessous de l'affaire, et donc de vous retirer si vous l'estimez nécessaire.

Vous pouvez contracter ce genre de job pour un client vivant dans la peur qui a besoin d'une présence protectrice pour lui donner le courage d'affronter la journée. Ce type d'employeur a souvent une excellente raison d'être effrayé. Quand celle-ci vous est connue, il vous faut décider si vous voulez ou non continuer à travailler pour votre client. Votre choix révèle qui vous êtes et quel type de travail vous êtes prêt à accepter. Pesez soigneusement cette décision.

Au fur et à mesure que vous établirez votre réputation sur de pareilles décisions, vous développerez peut-être une relation de confiance avec des personnes influentes, ou qui le seront devenues. Dans ce cas, vous pouvez considérer que votre client vous dit la vérité, tout au moins telle qu'il

la comprend. Ces leaders pourront éventuellement s'en remettre de temps à autre à votre compétence, dans plus d'une situation.

>>>>[Seulement, fais gaffe. Les petits dictateurs aiment rejeter le blâme sur les autres. Et tu pourrais bien être l'un des rares conseillers de ton client qui ne lui soient pas apparentés.]<<<<<

- Joom (24:06:42/16-01-55)

En acquérant plus d'expérience et en faisant connaître votre réputation, un mercenaire comme vous aura peut-être la chance de parvenir au sommet de l'échelle sociale et d'obtenir un poste de conseiller militaire.

## CONSEIL MILITAIRE

La position la plus confortable qui soit pour un mercenaire est celle de conseiller militaire. Votre employeur vous demande de l'accompagner au titre d'expert consultant dans le domaine militaire et, à ce titre, il respecte votre opinion et prête l'oreille à vos conseils. Si vos rapports coïncident avec ses désirs, il peut vous confier de hautes responsabilités, le

commandement d'une partie de ses troupes et le recrutement d'autres mercenaires professionnels à un échelon inférieur au vôtre.

>>>>>[En gros, tu passes des accords pour ton client et tu deviens en quelque sorte son arrangeur, en utilisant ton fournisseur comme intermédiaire. Un chouette poste.]<<<<<

- Sten (18:28:14/16-01-55)

L'attrait du pouvoir et de l'influence peut vous inciter à dire à votre client ce qu'il a envie d'entendre, quelle que soit la situation. En agissant de la sorte, vous garantisiez pratiquement la sécurité de votre emploi.

N'en faites rien.

Jouez toujours franc-jeu. Si vos recherches et votre expérience vous disent une chose, n'en racontez pas une autre à votre client. Annoncez-lui la vérité sans fard. Il vous en voudra sans doute, mais sauf dans les coins obscurs de la planète dépourvus du moindre souvenir de la civilisation, on ne fait plus mettre à mort les porteurs de mauvaises nouvelles. Vous perdrez peut-être votre job pour avoir mécontenté le client, mais le jour où les choses tourneront mal comme vous l'aviez prédit, on se souviendra de vous et de vos avertissements. La prochaine fois, sûr qu'on vous écouterait. Et si ce n'est pas le client, ce sera quelqu'un d'autre.

La plupart des conseillers militaires reçoivent un excellent salaire, un logement, un véhicule de fonction et des petits à-côtés du feu de Dieu. Ne vous laissez pas séduire. Il est facile d'être victime du luxe et d'oublier pourquoi vous êtes ici, mais souvenez-vous que d'autres payeront très cher le prix de vos erreurs. Si la tactique que vous préconisez est un échec, vous perdrez certainement votre place, mais les braves gars sur le champ de bataille y laisseront leur vie.

## OPÉRATION SPÉCIALE

Les opérations spéciales, clandestines, sont effectuées par des petites unités très bien payées dans des conditions à haut risque. Un job à tout casser (si j'ose dire) si vous parvenez à le décrocher, et qui rassemble souvent la crème des crèmes. Les corpos, les gouvernements et de nombreux intérêts indépendants financent de telles missions dont les mercs ramassent les bénéfices. Il est malaisé de savoir combien d'opérations spéciales se montent de nos jours, parce que les pros parlent rarement de leur travail. Toute publicité est inutile. Ceux qui auront besoin de connaître vos références pour vous recommander pour un autre job sauront se les procurer. Pas la peine d'apporter votre curriculum vitae.

>>>>>[Les fanfarons font généralement de bons floteurs.]<<<<<

- Sanction (08:02:30/17-01-55)

Les opérations spéciales couvrent un panel de missions pratiquement illimité. Tout ce que vous pouvez imaginer, quelqu'un a probablement été payé pour l'accomplir. Exfiltration, enlèvement, raid éclair, destruction d'objectif,

harcèlement militaire, infiltration et sabotage, opération commando - tout ceci et plus encore entre dans la catégorie des opérations spéciales.

Aujourd'hui, la plupart des opérations spéciales tournent malheureusement au shadowrunning. Si vous recherchez ce genre de mission, vous devez donc travailler dans la rue. Certains mercs s'y refusent, mais la majorité trouvent ces opérations beaucoup trop lucratives pour les laisser passer. Vous constaterez toutefois que la compétence des mercenaires est largement sous-estimée sur le marché du shadowrunning. Les shadowrunners considèrent systématiquement le merc comme le type avec le gros flingue. À vous de leur prouver qu'ils se trompent. Montrez-leur pourquoi ils ont besoin d'un vrai professionnel à leurs côtés.

>>>>>[J'insiste toujours pour avoir un vrai professionnel à nos côtés, en particulier après une bonne bagarre. C'est-à-dire, une masseuse professionnelle.]<<<<<

- Durango Jack (22:32:27/16-01-55)

>>>>>[Sombre con.]<<<<<

- Sheila Sunrise (08:20:16/18-01-55)

## ORGANISATION

Le nombre d'organisations de mercenaires n'a cessé de croître au fil des vingt dernières années. Le groupe allemand MET 2000 avec ses filiales en représente le haut du panier. Elles proposent des contrats à long terme à des mercs comme vous et moi, les forment en unités, puis assignent ces unités à des missions commanditées. Pour un merc, c'est l'idéal. Vous coupez à toute la préparation et à la gestion et vous touchez malgré tout une bonne solde. Cool, non ?

L'inconvénient d'appartenir à une organisation telle que MET 2000 est qu'il est extrêmement difficile d'en sortir. Vous travaillez selon les termes de la compagnie, vivant d'après un code plus corporatiste que personnel, et vous n'avez plus l'opportunité de tirer votre révérence si la situation se révèle brusquement inacceptable. Vous n'avez plus le contrôle sur rien - vous êtes un employé. MET 2000 ne permet pas à ses employés de dénoncer un contrat, et l'organisation a le bras suffisamment long pour atteindre ceux qui le font.

>>>>>[Matador, espèce de goronit, tu détestes MET 2000 parce qu'on t'a mis cul-nu l'année dernière. Admets-le.]<<<<<

- MET 2000 Observer (04:20:19/14-01-55)

>>>>>[Si tu crois vraiment que c'est ce qui s'est passé, c'est que tu es encore plus corporatiste que je pensais.]<<<<<

- Matador (13:51:10/14-01-55)

Tous les mercs ne partagent pas mon point de vue sur le sujet. En fait, les quelques milliers d'employés de MET 2000 seraient probablement d'un avis contraire (et puisqu'on en parle, ne prenez pas pour argent comptant les





nombre d'affiliés officiellement publiés par MET 2000. Je sais de source sûre que ces chiffres sont grossièrement exagérés. Je respecte leur choix. Et à l'intention de ceux qui pourraient être tentés par cette vie de servitude, je donne une brève liste des compagnies internationales de mercenaires les plus connues et les plus prospères. Certains de mes amis ont travaillé pour ces compagnies avec des résultats qu'ils estiment enviables.

MET 2000 (Allemagne)  
BrightEdge (Maroc)  
Tsunami (Japon/Extrême-Orient)  
10.000 Daggers (Constantinople)  
Combat Inc. (Hong Kong)

## LA LIGUE

La ligue est un phénomène que je décrirais comme la grande confrérie internationale des mercenaires. Elle ne possède aucune organisation formelle, aucun lieu de réunion, n'exige pas de cotisations et ne publie aucun bulletin d'information. En fait, il n'existe rien qui permette de l'identifier en tant que groupe. Et pourtant, tous les mercenaires en sont membres, par le simple fait qu'ils exercent la profession de soldats de fortune.

Les membres de la ligue devraient se traiter les uns les autres avec respect et équité, aussi longtemps qu'ils en sont dignes. Le crétin qui menace sa sécurité et celle des autres par une attitude imbécile et des actes inconsidérés perd sa place dans la confrérie et ne mérite que le mépris.

Cette notion d'un traitement équitable s'applique tout particulièrement à l'adversaire. Celui-ci a signé dans le camp d'en face pour la même raison que vous avez signé dans le vôtre. N'oubliez pas les bonnes manières sous prétexte que le conflit a dégénéré. Souvenez-vous simplement de lui témoigner respect et considération, et il en fera autant à votre égard.

>>>>>[Très franchement, les conneries qu'inventent ces mercs pour se couper des aspects les plus écœurants de la guerre - "J'appartiens à la ligue, comme vous, alors je n'ai pas à subir l'incarcération et la torture qui sont infligées aux troupes régulières avec lesquelles j'ai servi, et passez-moi le thé s'il vous plaît ?" - me donnent envie de vomir.]<<<<<  
- Mother Maker (02:18:32/15-01-55)

## INTÉGRATION DE LA MAGIE

La magie est aujourd'hui tellement présente que je crois inutile de faire une distinction entre forces standard et "mystiques". Mon attitude, cependant, est loin d'être celle de la majorité. Les corporations, en particulier, insistent stupidement pour regrouper leurs éléments paranaturels et les considérer comme distincts de leurs éléments de sécurité ou militaires.

Un mercenaire utilise la magie à chaque fois que la situation le réclame, mais principalement pour accomplir son job aussi efficacement que possible. La magie est idéale pour la surveillance et la reconnaissance parce qu'elle permet de recueillir beaucoup d'informations sans prendre trop de

risques et en limitant son exposition. Elle offre également de nombreux avantages dans le domaine du contre-espionnage, dans la défense de votre périmètre de sécurité et la protection de vos propres installations.

La magie a peu de valeur offensive, tout simplement parce que les magiciens sont trop peu nombreux sur le champ de bataille pour livrer une guerre magique efficace. Les opérations spéciales font souvent appel à la magie, avec des résultats spectaculaires, mais celle-ci demeure peu efficace dans les autres types d'opérations. Un employeur attache parfois un magicien à une unité de terrain, mais seulement si cette unité doit remplir une mission spécifique, susceptible d'être facilitée par la magie. Je ne connais personnellement que deux unités qui comprennent un magicien à temps plein.

>>>>>[Là encore, et la sécession du Tir ? Il semblerait que la magie ait joué un rôle majeur sur le terrain !]<<<<<  
- Loodles (13:39:40/14-01-55)

>>>>>[Relis les rapports de bataille, Loodles. Ils révèlent que le Tir a eu recours à l'invisibilité pour camoufler ses troupes. C'était en 2036 ; si la Garde Nationale de Californie n'a pas pris suffisamment en compte ce genre de possibilités, alors elle n'a eu que ce qu'elle méritait. D'un autre côté, je soupçonne les récits de magie de combat dans ce conflit d'avoir été quelque peu exagérés.]<<<<<  
- Colonel Cobra (11:46:04/15-11-55)

Quand un magicien participe à une opération, il doit être déployé en spécialiste partout où sa présence est requise. Actuellement, les magiciens remplissent surtout un rôle d'éclaireurs et de défenseurs. Je subodore que ce rôle évoluera un jour, mais vraisemblablement longtemps après mon départ à la retraite.

## POINTS CHAUDS

Je vous ai dit pourquoi, comment et qui être pour devenir mercenaire. La liste suivante vous dira où. La situation mondiale est trop chaotique pour dresser une liste exhaustive et définitive des différents points chauds existants, mais voici tout de même un relevé succinct des régions où vous trouverez à vous employer pour ou contre un gouvernement. Pour les autres types de travail, prenez un atlas et relevez toutes les mégacités. Passez me faire un petit coucou à l'occasion.

## AZTLAN

Au jour d'aujourd'hui, l'Aztlan offre aux mercenaires leur meilleure opportunité de travail anti-gouvernemental. Les forces rebelles bénéficient d'importants financements étrangers, si bien que la solde est plutôt bonne.

Les Azzies sont un peuple violent, hautement qualifié dans l'art de la guerre. Ils sont fiers de leur autonomie, ce qui veut dire qu'ils n'apprécient pas beaucoup les mercenaires et les traitent assez mal. Le problème aztlan étant une véritable guerre civile, les deux camps peuvent piocher



dans une large réserve de guérilleros, mais ces volontaires enthousiastes manquent d'entraînement. Les mercs font office d'instructeurs et de conseillers, constituant ainsi des cibles de choix pour l'adversaire.

## EXTRÊME-ORIENT

L'Asie du sud-est est un joli foutoir. Depuis l'Éveil, toutes les frontières politiques ont virtuellement disparu. Seule la Corée maintient un semblant de cohésion, et même cette nation semble aujourd'hui bien fragile. Les seigneurs de guerre se partagent la région et les mercs abondent. L'Extrême-Orient est un environnement dangereux, changeant, contrôlé par des leaders sans scrupules et sans autre préoccupation que leur petite dictature. La solde est bonne, mais les risques sont grands.

## AUSTRALIE

Il y a pas mal de travail pour un mercenaire en Australie, principalement dans la protection des caravanes d'approvisionnement et des enclaves contre les aborigènes et les paranaturels. La solde n'est pas négligeable mais le caractère sauvage de la région, et en particulier l'omniprésence de la magie, fait plutôt conseiller ce terrain à ceux qui ont le cœur bien accroché.

## AFRIQUE

C'est triste à dire, mais l'Afrique d'aujourd'hui est la Mecque des mercs. Les seigneurs de guerre des nations tribales et des cités-états emploient d'innombrables mercenaires pour régler leurs difficultés internes. Comme en Asie du sud-est, la région est en proie au chaos et au danger. Mais ce sont précisément les conditions qui vous font vibrer, sans quoi vous auriez cessé de lire cet ouvrage depuis longtemps.

## LA FIN DU MERCENARIAT

Le champ de bataille est en pleine évolution. Comme je l'ai déjà indiqué, les conflits d'envergure se font de plus en plus rares. Peu de nations ou de corpos ont les moyens ou la volonté d'investir les énormes ressources financières qu'exige pareille aventure. Comme toujours, la main-d'œuvre est bon marché mais le matériel est hors de prix. Subterfuges, espionnage et contre-espionnage ont remplacés les corps de blindés dans le rôle d'instruments de règlement des difficultés nationales.



C'est une bonne chose.

Bien sûr, au bout du compte, cela veut dire moins de travail pour moi, mais cela signifie également moins de risques pour la vie et les jambes de tout le monde. J'aime autant que les problèmes mondiaux se résolvent à coups d'escarmouches, d'interventions policières et de guerres-éclair. Cela me paraît préférable à l'alternative.

Quelles en sont les conséquences pour notre profession ? Nous devons nous adapter. Je pense pour ma part que les batailles du futur seront livrées par de petites unités emportant des armes incroyablement sophistiquées qui leur donneront une puissance de feu que vous et moi sommes incapables d'imaginer, et dans lesquelles la magie jouera aussi un rôle très important. Je prédis que le soldat du futur sera en partie magicien, en partie mercenaire et en partie métal.

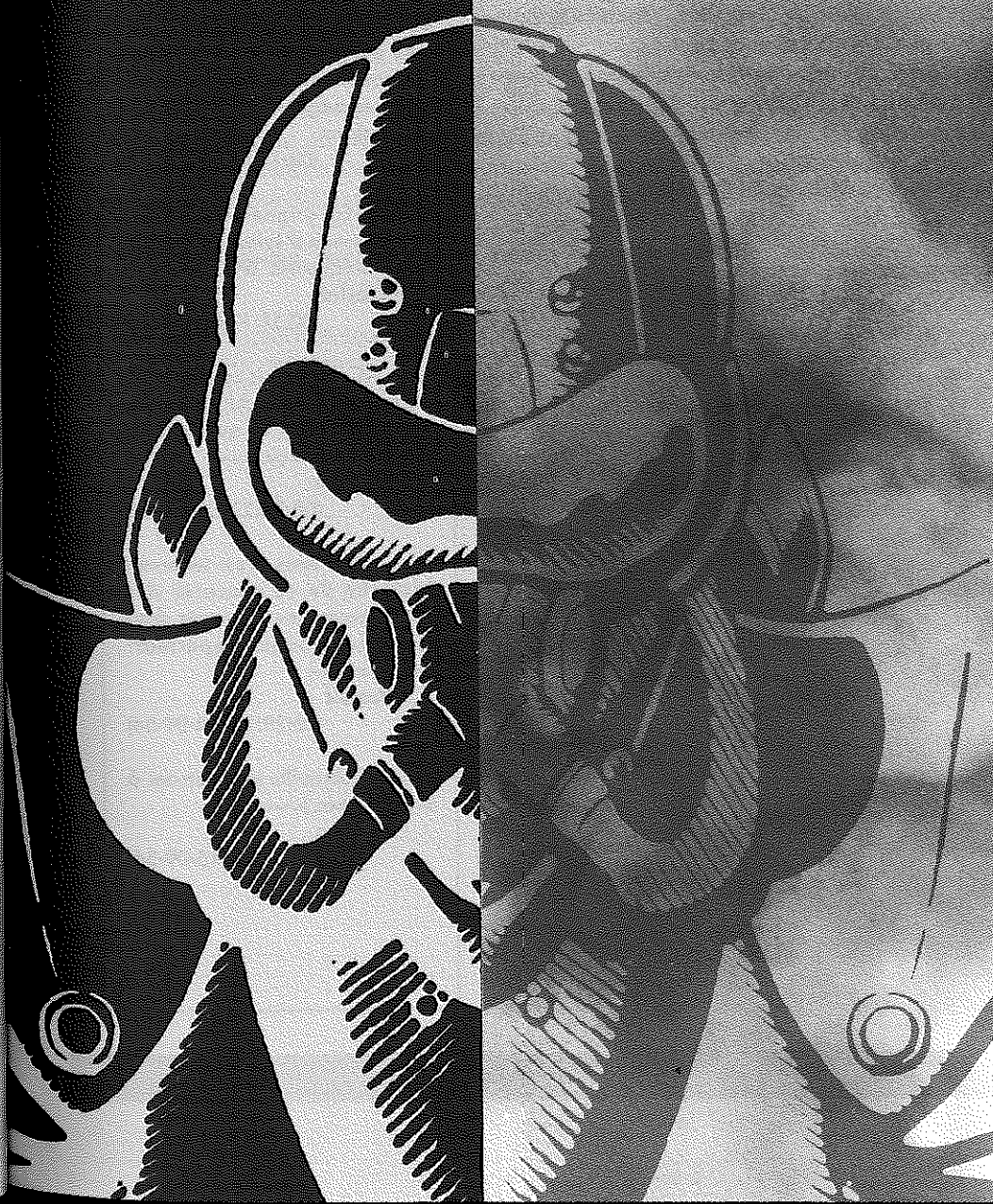
Les mercs comme nous n'auront plus leur place sur ce champ de bataille.

Nous serons encore sur le champ de bataille où combattent les vrais individus. Nous serons là où les gens saignent, où ils souffrent, où ils défendent des causes en lesquelles ils croient. Nous serons à leur côté, attendant la charge.

Peut-être que je vous verrai là-bas.

>>>>[N'y compte pas.]<<<<  
- Smiley (21:17:17/04-01-55)

# MATÉRIEL MILITAIRE





## WALTHER PB-120



Sur le terrain, la fiabilité est essentielle. Le Walther PB-120 offre une fiabilité totale pour un pistolet d'appoint discret et facile à dissimuler. Fabriqué surtout en matériaux composites, ce pistolet léger mais solide se comporte à merveille dans les milieux les plus hostiles. L'outil rêvé pour n'importe quel merc.

En plus du chargeur standard à dix coups, Walther fabrique également un chargeur rallongé à quinze coups pour les situations d'urgence. En dépit de sa petite taille, l'arme accepte la plupart des accessoires montés sur ou autour du canon.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Léger	8 (6)	10 (15) (c)	SA	6L	0,75	6/36	700 ¥	2

Cette arme n'accepte pas les accessoires montés sous le canon.



>>>>>[Ce flingue m'a toujours impressionné : ça fait maintenant cinq ans que je l'utilise comme principale arme d'appoint. De bonnes performances, léger et facile à manipuler. Mon chou-chou.]<<<<<

- Matador

(10:18:14/10-08-54)

>>>>>[Ouais, mais c'est la légèreté qui gâche tout. À quoi bon s'encombrer d'un truc qui peut à peine égratigner un lapin ?]<<<<<

- Catcher

(08:14:41/20-08-54)

>>>>>[Égratigner un lapin ? Rappelle-moi d'éviter les endroits que tu fréquentes. Brrr...]<<<<<

- Crayfish

(20:51:17/22-08-54)

>>>>>[Catcher, fais comme moi : utilise des balles APDS explosives. Tu verras ce qui reste de ton lapin après ça.]<<<<<

- Matador

(08:29:27/02-09-54)

>>>>>[Ben tiens, c'est tellement fastoche de se procurer des APDS explosives. En vente dans tous les bons supermarchés...]<<<<<

- Vandal

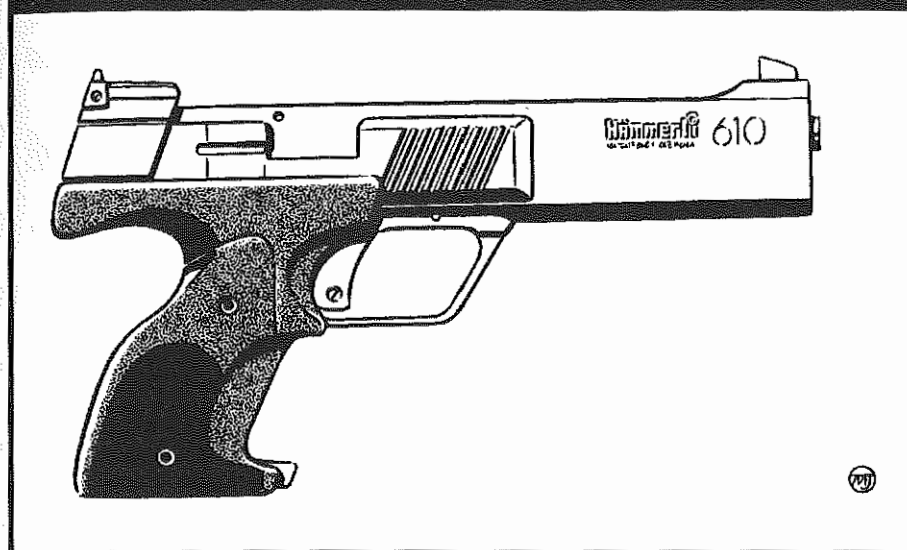
(20:29:13/14-09-54)

>>>>>[Débrouille-toi. Mets-toi à la page, mec.]<<<<<

- Sanction

(00:10:29/15-09-54)

## HAMMERLI MODEL 610S



Conçu comme une arme de tir à la cible, le Hammerli Model 610S constitue une arme d'appoint aussi puissante qu'efficace. Sa silhouette profilée en fait le premier choix du tireur d'élite comme du soldat de métier. Une arme de grande classe à tout point de vue !

Conçue pour minimiser le recul et les vibrations du canon, la crosse se compose de plaques et de poids amovibles permettant à chacun de configurer son arme pour un confort et un équilibre maximum. Le système tout simple d'accrochage rapide est totalement compatible avec les accessoires montés sur la culasse, et le Hammerli offre en plus un système pneumatique de série.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Light*	4	6 (c)	SA	6L	2,5	8/24	1 295 ¥	2,5

\* Bien qu'il s'agisse techniquement d'un pistolet léger, cette arme de compétition utilise la table de portée des pistolets lourds. Pour plus de détails concernant la personnalisation, reportez-vous aux **Règles**, page 73 de ce supplément. Cette arme offre l'équivalent de 1 point de compensation de recul et n'accepte pas les accessoires montés sous ou sur le canon.



>>>>>[Tu parles que je vais m'encombrer d'un flingue pareil. Pitié, faites-moi la peau tout de suite (mais je reconnais qu'il a un look super).]<<<<<

- Rabid Fire

(20:10:23/20-09-54)

>>>>>[Une arme d'appoint, sûr. Une arme de terrain, certainement pas. Je le recommande pour le travail en costume. Il a l'air meurtrier, et si tu parais savoir t'en servir, tu n'as parfois pas besoin de le faire.]<<<<<

- Colonel Cobra

(02:16:48/29-09-54)

>>>>>[Je suis larguée. "Travail en costume ?" Et ne me dis pas qu'il va bien avec ma petite robe de cocktail noire.]<<<<<

- Tiger Lily

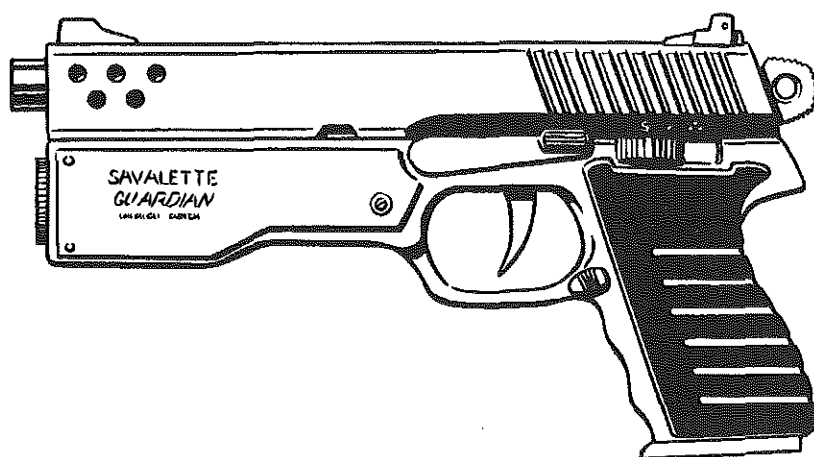
(06:39:29/10-10-54)

>>>>>[Travail en uniforme. Les opérations à profil découvert où ta présence doit être dissuasive, les jobs de protection rapprochée (ou non) où tu as besoin d'afficher un air redoutable pour écarter les mauvais plaisants. La version argent et noir mat s'accorde avec la plupart des robes de cocktail et tenues de soirée.]<<<<<

- Colonel Cobra

(01:11:40/12-01-54)

## SAVALETTE GUARDIAN



La finition chromée du Savalette Guardian révèle le goût du véritable professionnel, et ses balles lourdes à charge pleine lui donnent une redoutable puissance de feu. Ce pistolet sans rival tire les munitions du plus gros calibre de sa catégorie. Sa finition étincelante, son système de visée informatique intégré, son microstabilisateur et son mode de tir en rafales font de cette arme le champion incontesté de sa classe. Sur le champ de bataille ou dans les missions en costume, le Savalette Guardian est le pistolet lourd de prédilection des professionnels du monde entier. Pourquoi choisir une autre arme ?

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Lourd	5	12 (c)	SA/TR	9M	3,25	6/36	900 ¥	2,5

Fourni avec module d'interface intégré. Le Guardian offre l'équivalent de 1 point de compensation de recul et peut tirer une rafale de 3 balles au prix d'une action complexe. L'arme accepte les accessoires montés sur la culasse ou sur le canon mais pas ceux montés sous le canon.



>>>>[Pourquoi choisir un autre flingue ? Parce que je ne vais pas balancer près d'une brique dans un putain de pistolet ! Sur-tout un qui brille comme un miroir !]<<<<

- Flapjack

(04:20:10/20-08-54)

>>>>[Tiens compte du prix des accessoires. Disons 400 ¥ pour le flingue, fois deux avec le module d'interface, plus encore 400 pour la compensation de recul. Ça fait déjà 1 200 ¥, sans même parler du mode rafales. C'est pas une si mauvaise affaire.]<<<<

- Toad

(20:14:18/24-08-54)

>>>>[Un mot d'avertissement : j'ai eu quelques problèmes avec le module d'interface. À deux reprises, il a perdu le signal après un choc un peu brutal. Pas longtemps, mais suffisamment pour me mettre dans une belle panade.]<<<<

- Wolfman AI

(19:31:29/02-09-54)

>>>>[T'es sûr que c'était pas simplement ton exemplaire particulier ?]<<<<

- Nay-sayer

(08:41:10/03-09-54)

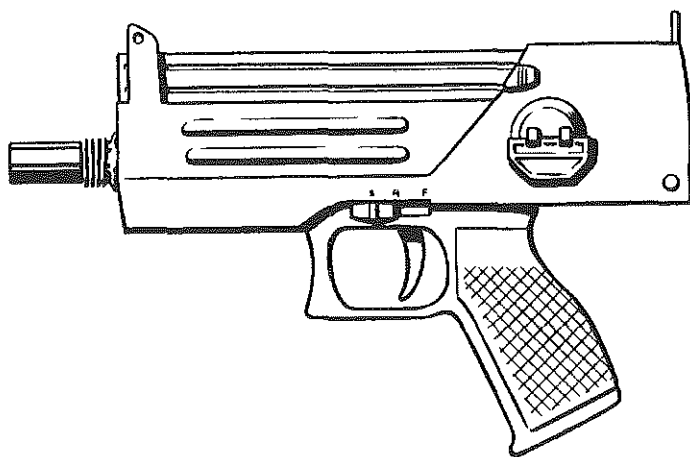
>>>>[Nan. Je l'avais remplacé après la première fois, et j'ai aussi un pote qui a eu le même genre de problème.]<<<<

- Wolfman AI

(20:13:34/05-09-54)



## INGRAM WARRIOR-10



Il s'est vendu davantage d'Ingram Warrior-10 au cours des trois dernières années que certains de ses principaux rivaux au cours de toute leur existence sur le marché. Durable et fiable, le Warrior-10 est l'arme idéale lorsque les éléments sont contre vous. Sous la pluie, dans le sable, la boue, l'humidité - le Warrior-10 continue à tirer. Une arme sans fioriture, mais qui se préoccupe du chrome au milieu de la mitraille ?

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Mitraillette	4	30 (c)	SA/TR	7M	3	3/24	650 ¥	0,9

L'Ingram Warrior-10 accepte tous les accessoires montés sur ou sous le canon et sur la culasse.



>>>>>[Bien sûr que je me préoccupe du chrome ! Le chrome, y a que ça de vrai !]<<<<<

- Lorient

(03:20:51/20-08-54)

>>>>>[Samouraï des rues, hein ? Écoute, c'est pas le chrome qui te garde en vie quand tu restes si longtemps dans la nature qu'il faut des semaines pour te réajuster quand tu finis par en sortir. C'est pas le chrome qui te garde en vie quand on lâche les chiens sur ta piste. Tu vois de quel genre de bêtes je parle ; le genre qui voit dans le noir, qui te repère aux phéromones dans un groupe de quarante personnes et qui te suit à travers la jungle. Le genre qui ne fait aucun bruit et qui ne ressent pas la douleur.]<<<<<

- Vanguard

(01:39:28/28-08-54)

>>>>>[Des problèmes de chien, dernièrement, Vanguard ? Plus sérieusement, la question se résume au fait de savoir si ton flingue va fonctionner ou non au moment crucial. Si c'est non, t'es bon pour le cimetière.]<<<<<

- Washer

(17:29:45/05-09-54)

## COLT COBRA



Quiconque a jamais vu un épisode de la série tridéo *Fireteam Cherokee* connaît la silhouette caractéristique du Colt Cobra. C'est actuellement la meilleure mitraillette sur le marché, et pas seulement à la tridéo. Testez-la contre n'importe quel autre modèle de n'importe quelle marque : aucun ne peut rivaliser avec sa précision ou sa fiabilité. Des unités spéciales du monde entier utilisent le Cobra comme mitraillette standard : le modèle de base TZ-110 avec son système pneumatique intégré, le TZ-115 avec sa visée laser de série ou le TZ-118 avec le module d'interface interne. Faites comme les meilleures gâchettes du monde entier : optez pour un Cobra.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Mitraillette	5	32 (c)	SA/TR/TA 6M	3	6/36	700 ¥	2	

Le Colt Cobra TZ-110 est vendu avec une crosse rétractable et un système pneumatique de série offrant 1 point de compensation de recul. Le TZ-115 comporte une visée laser intégrée pour un prix de 850 ¥, et le TZ-118 s'accompagne d'un module d'interface interne pour 1 000 ¥. Tous ces modèles acceptent les accessoires montés sous le canon et sur la culasse, mais pas ceux montés sur le canon.



>>>>[En dépit de ce qui a été dit sur le Warrior-10, je vois de plus en plus de Cobra ces derniers temps. Aujourd'hui, c'est presque un standard, surtout en territoire corpo.]<<<<

- Seeker

(21:23:48/15-10-54)

>>>>[Quand tu vois une arme particulière entre les mains d'une force corporatiste, il y a des chances pour qu'elle soit employée en série. Dans ce domaine, les corpos fonctionnent comme les militaires ; quand elles ont choisi une arme, elles l'achètent au prix de gros et la distribuent à tout le monde. Ça facilite la maintenance et les réparations.]<<<<

- Trader Vic

(03:20:41/19-10-54)

>>>>[Et quand une grande corpo achète un nouveau modèle, les marchés parallèles (autrement dit, le marché des ombres) sont inondés de vieux modèles à prix réduit. D'occasion, bien entendu.]<<<<

- Dented Fred

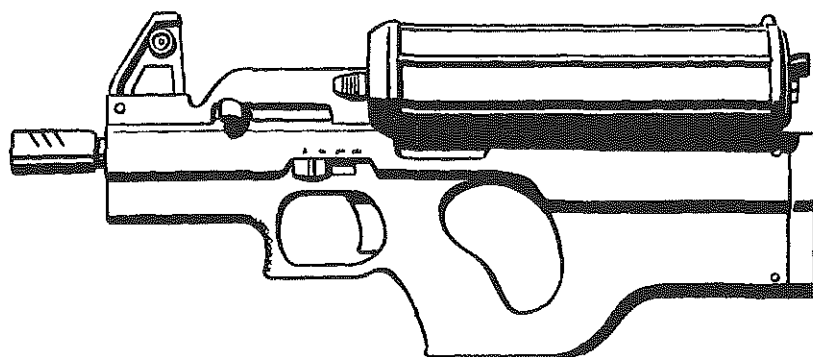
(22:10:32/22-10-54)

>>>>[J'ai entendu dire que l'armée des UCAS allait s'équiper en Colt Cobra.]<<<<

- Snail

(05:49:23/25-10-54)

## INGRAM SUPERMACH 100



Pressez la détente et vous saurez ce que c'est que le pouvoir ! Techniquement classé comme une "supermitraillette", l'Ingram SuperMach 100 est équipé d'un système de tir breveté qui autorise des rafales de six balles et un tir automatique à vous laisser pantois. Il tire aussi vite qu'un minigun, sans en subir le recul ! Le SuperMach 100 utilise aussi bien le chargeur standard de 40 coups qu'un chargeur haute-densité spécial de 60 coups. Son apparence et son bruit inimitables vous garantissent le meilleur rapport qualité-prix.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Mitraillette	5 (4)	40 (60)	(c)SA/TR/TA	6L	3 (3,25)	9/48	850 ¥	3

Le SuperMach 100 tire des balles de pistolet léger avec l'équivalent de 3 points de compensation de recul. En mode rafales, il tire des rafales de 6 balles qui infligent des dégâts 12G, et en mode de tir automatique il peut lâcher jusqu'à 15 balles. Appliquez les modificateurs de recul comme pour une mitraillette normale. L'arme accepte les accessoires montés sous le canon et sur la culasse. Un chargeur de 60 coups, vide, coûte 25 ¥.



>>>>>[J'adore ce flingue ! Il crache un flot de plomb quasi ininterrompu ; je peux pratiquement le voir ! Et bon sang, faut voir ce qu'il fait à ce qu'il touche ! Un vrai régal !]<<<<<

- Tee-Hee

(12:05:36/23-09-54)

>>>>>[Ouais, tant que tu tires sur une cible en papier. Tout ce qui est un peu plus coriace renvoie ces balles sur un haussement d'épaules et sans une égratignure. Trop léger à mon goût ; je préfère de loin le fusil d'assaut haute-vélocité Ares.]<<<<<

- Whisper

(02:02:19/26-09-54)

>>>>>[Je suis bien d'accord avec toi - mais on ne peut pas toujours avoir recours à un fusil d'assaut. Et quand tu as besoin de déployer davantage de subtilité ?]<<<<<

- Findler-Man

(11:28:35/30-09-54)

>>>>>[De la subtilité ? Whisper ? Ouaf, c'est trop drôle. Bravo, Findler-Man !]<<<<<

- Steel Lynx

(21:28:09/02-10-54)

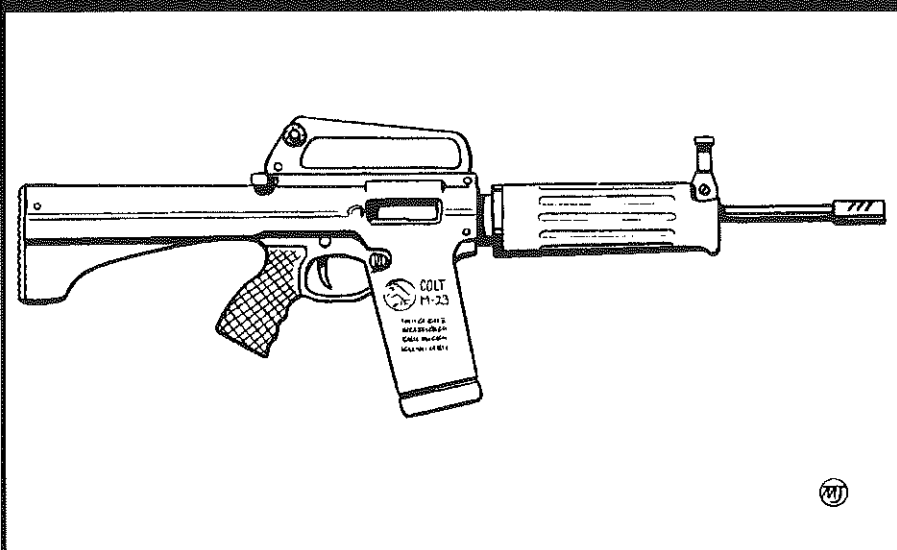
>>>>>[Je suis mort de rire.]<<<<<

- Whisper

(03:01:38/03-10-54)



## FUSIL D'ASSAUT COLT M-23



Une armée a besoin d'équipement, et l'équipement nécessite de l'argent. Quand on a un budget limité, il faut tirer le meilleur du peu dont on dispose. Le fusil d'assaut Colt M-23, version dépouillée du très populaire Colt M-22A2, représente la solution idéale pour le soldat aux finances restreintes. Arme puissante et efficace, le M-23 accepte tous les accessoires secondaires. Puissance de feu dans l'immédiat, possibilité d'amélioration plus tard, à quoi bon faire des compromis ?

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Fusil d'assaut	3	40 (c)	SA/TR/TA	8M	4,5	6/36	950 ¥	2

Le fusil d'assaut Colt M-23 accepte les accessoires montés sur et sous le canon et sur la culasse.



>>>>>[Arme populaire, en particulier dans la rue. Je l'ai vue entre les mains de gangsters, de tueurs de la pègre, de shadowrunners, de tout ce que tu veux. Pourquoi s'encombrer de fioritures ?]<<<<<<

- Condor

(08:20:38/25-09-54)

>>>>>[Des fabricants et trafiquants d'armes semi-officiels ont récupéré des M-23 et d'autres armes au prix de gros et les revendent dans les quartiers pauvres à un prix prohibitif. Pense-y la prochaine fois que ton arrangeur te propose un fusil d'assaut à bon marché.]<<<<<<

- Findler-Man

(11:32:14/30-09-54)

>>>>>[Qu'est-ce qui te dérange au juste, la vente d'armes dans les quartiers pauvres ou la marge que se réservent les trafiquants ?]<<<<<<

- Facer "X"

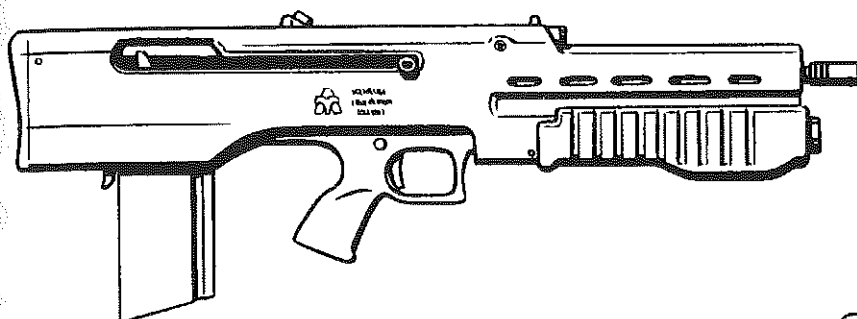
(02:09:30/02-10-54)

>>>>>[On devrait toujours se méfier avec les armes achetées au marché noir. Des modèles qui paraissent authentiques sont souvent des imitations bon marché ; précision et fiabilité passent à la trappe.]<<<<<<

- Eve Donovan

(12:26:49/08-10-54)

## ARES ALPHA COMBAT GUN



Arme de choix de la prochaine décennie, l'Alpha Combatgun est la première des deux propositions d'Ares Arms sur le marché âprement disputé des fusils d'assaut. Arme de précision conçue pour les opérations de forces spéciales, le module d'interface niveau II complet intégré et son bus de données à grande vitesse procurent à l'Alpha Combatgun une vitesse de réaction sans égale. Un mini lance-grenades intégré, un système de réduction du recul dans la chambre et la fiabilité traditionnelle des productions Ares en font une arme d'une qualité incomparable.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Fusil								
d'assaut	2	42 (c)	SA/TR/TA	8M	5,25	8/48	2 000 ¥	4
Grenade	-	8 (m)	CC	Spécial	-	-	-	-

Fourni avec un module d'interface niveau II interne et un mini lance-grenades de série sous le canon. L'Alpha accepte les accessoires montés sur le canon ou la culasse mais pas ceux montés sous le canon. Il offre l'équivalent de 2 points de compensation de recul.



>>>>>[En fait, l'Alpha est en circulation depuis près de deux ans maintenant. Ares a commencé par en distribuer sous le manteau quelques prototypes, appelés CAR-32, à des "testeurs" de terrain dont elle a intégré les critiques dans le modèle de série. Semblerait que la firme ait ignoré la proposition d'un rigolo d'intégrer un laser de combat sous le canon.]<<<<<

- Colonel Cobra

(12:05:26/15-11-54)

>>>>>[À ce propos, je n'arrête pas d'entendre dire qu'Ares est proche de sortir un gros modèle de son laser portatif (l'ancien MP-CLS 100). Personne n'a rien là-dessus ? L'original est sorti depuis quatre ans déjà.]<<<<<

- Wolfman AI

(05:45:47/19-11-54)

>>>>>[T'as parlé trop vite, Wolfman. Reporte-toi à la section armes lourdes de ce fichier.]<<<<<

- Steel Lynx

(20:13:18/21-11-54)

>>>>>[Oh, putain.]<<<<<

- Vandal

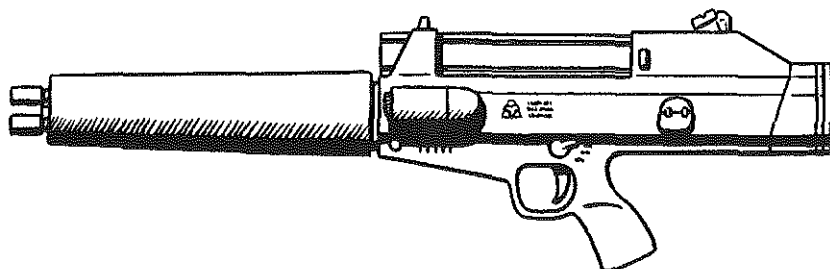
(10:20:38/22-11-54)

>>>>>[T'as intérêt à avoir un créditube gonflé à bloc, bonhomme.]<<<<<

- Steel Lynx

(21:02:02/24-11-54)

## FUSIL D'ASSAUT HAUTE-VÉLOCITÉ ARES



Enfin - le fusil d'assaut qui tire aussi vite qu'une super mitrailleuse ! Le dernier-né des fusils d'assaut Ares Arms combine la performance exceptionnelle de tout produit Ares avec la cadence de tir d'un minigun pour une arme rock & roll au-delà de vos rêves les plus fous !

Le FAHV Ares utilise la nouvelle technologie du module d'interface niveau II pour une qualité de visée exceptionnelle et des algorithmes de rectifications qui compensent largement les caractéristiques uniques de cette arme. Comprend également un système de compensation de recul intégré offrant une meilleure stabilité même en mode automatique ! Rien de tel qu'un tir de barrage ou de couverture au FAHV pour que l'adversaire commence à vous prendre au sérieux !

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Fusil d'assaut	2	50 (c)	SA/TR/TA	6M	5	14/7 jours	3 200 ¥	4

Le FAHV Ares tire des balles de pistolet léger. En mode rafales, il tire des rafales de six coups qui infligent des dégâts 12G avec un mode automatique maximum de 15 coups. Le FAHV est équipé d'un module d'interface niveau II intégré et offre l'équivalent de 3 points de compensation de recul ; appliquez les modificateurs de recul comme pour une arme ordinaire. Cette arme accepte les accessoires montés sous le canon et sur la culasse.



>>>>>[Puisqu'on discute. Je travaillais en Amérique Centrale (je ne dirai pas où) il y a pas longtemps, et j'avais mon FAHV. Je m'étais embusqué dans une planque tellement bonne que je pouvais faire sauter les casquettes au fur et à mesure qu'elles pointaient le bout de leur visière. Un sale boulot, bonhomme, mais salement bien payé.]<<<<<

- Whisper

(02:30:20/26-09-54)

>>>>>[Tu sais, Whisper, j'ai examiné les rapports balistiques sur le FAHV après ton commentaire sur le pouvoir de pénétration. J'ai de mauvaises nouvelles pour toi : il ne fait pas beaucoup mieux que le SuperMach 100 dont tu riais si fort quelques écrans plus haut.]<<<<<

- Steel Lynx

(21:32:30/02-10-54)

>>>>>[Tu cherches des crosses, Lynx ? Tu veux déclencher quelque chose ? Partout où je regarde, je te vois en train de me casser du sucre sur le dos. Tu veux jouer, on va jouer, mais avec mes règles.]<<<<<

- Whisper

(03:03:20/03-10-54)

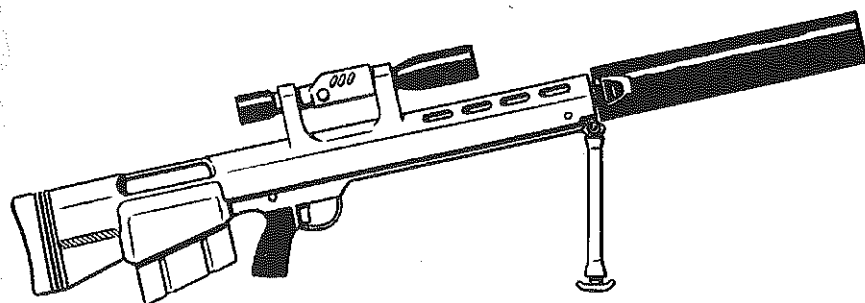
>>>>>[Toujours pas remis du Maroc, à ce que je vois.]<<<<<

- Steel Lynx

(10:20:14/05-10-54)



## FUSIL DE PRÉCISION LOURD BARRET MODEL 121



Quand les munitions standard ne suffisent plus, adoptez le fusil Barret Model 121 et ses balles perforantes spéciales. Arme de précision du plus gros calibre qui soit, le Barret peut transpercer n'importe quel blindage. Ne laissez pas une armure dermale se mettre en travers de vos projets ; passez au travers et descendez votre cible !

Le silencieux intégré du Model 121 se combine avec une compensation de recul à inversion de souffle qui préserve son équilibre en dépit de son gros calibre. Silencieux, précis, imparable, le Barret vous garantit un mort pour un coup.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Fusil de précision	-	14 (c)	SA	14F	10	14/30 jours	4 800 ¥	5

Cette arme offre l'équivalent de 2 points de compensation de recul mais impose un modificateur de recul de +2. Elle s'accompagne d'un module d'interface standard interne. Traitez les munitions spéciales du Barret comme des balles APDS ; elles coûtent 200 ¥ la boîte de 10 et ont les mêmes disponibilité et index de rue que le fusil lui-même. Elles ne sont pas vendues en gros, et l'acquisition de chaque boîte nécessite un test distinct.



>>>>>[Une orme de première bourre ! Un outil impressionnant. Une de mes "associées" en fait un usage intensif. Je l'ai secondée sur un ou deux coups ; quand elle tire à plus de quelques mètres, je n'entends même pas la détonation. Un truc qui fout les jetons.]<<<<<

- Hotchetmon

(03:20:45/05-10-54)

>>>>>[Tu peux l'utiliser direct ou sortir de l'emballage ; c'est ce que j'ai fait une fois. Depuis, je l'ai adapté pour recevoir un module d'interface niveau II et tirer des balles sons étui ; pas de douilles, pas d'indices. Avec le télémètre du module d'interface, le tir de loin est une partie de plaisir. Un inconvénient : ce flingue se démonte assez mal. Il faut le trimbaler tout assemblé, ennuyeux quand on considère qu'il est presque aussi grand que moi.]<<<<<

- Nightmare

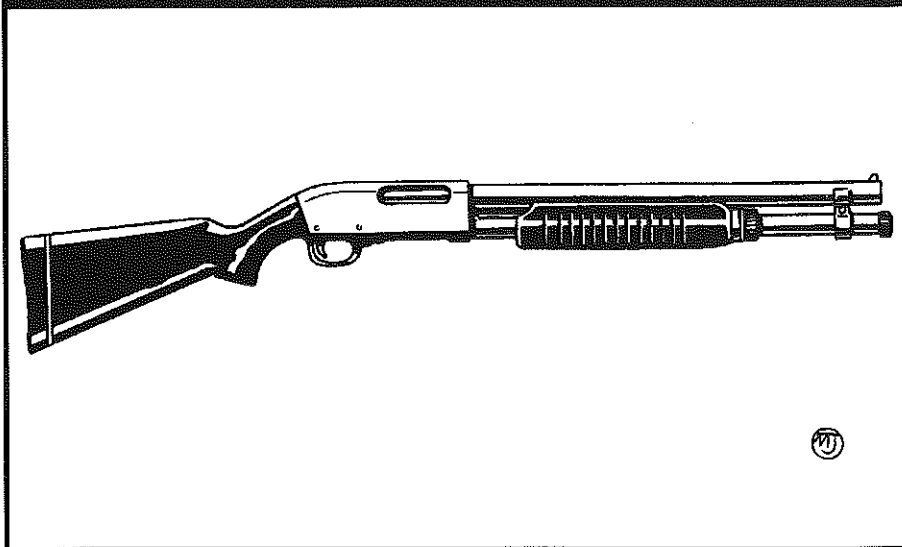
(12:19:38/08-10-54)

>>>>>[Tu as vu un peu les balles monstrueuses qu'il tire ? Je m'en sers comme presse-papiers.]<<<<<

- Toad

(23:08:25/12-10-54)

## SHOTGUN REMINGTON 990



L'un des fusils à pompe les plus répandus au monde, le Remington 990 remplit toutes sortes de fonctions. Spécialistes de la sécurité, officiers de police et mercenaires de toutes les latitudes l'utilisent comme arme polyvalente ultime. Des années de bons et loyaux services ont établi sa réputation d'excellence, à un prix très raisonnable.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Shotgun	2	8 (m)	SA	Spécial*	4	3/48 heures	650 ¥	2

\* Le 990 tire aussi bien des cartouches de chasse que des balles (Shadowrun, page 95) pour des dégâts 8G ou 10G respectivement. La version à canon scié porte la Dissimulation à 4 et réduit les codes de dégâts de -2.



>>>>>[Bon nombre d'agents de sécurité utilisent ce fusil pour tirer des balles-gel, parce qu'il offre la possibilité de passer sans problème de ces munitions non mortelles à des munitions standard plus redoutables. La bandoulière en option le rend facile à transporter, et il ne s'enraye jamais. Je me suis reposé dessus totalement.]<<<<<  
- SPD

(10:20:23/29-09-54)

>>>>>[J'ai eu mon premier Remington à l'âge de 10 ans. Mon père s'est creusé plusieurs jours pour savoir quel modèle m'offrir. Il les a tous essayés, s'est renseigné à gauche à droite et s'est finalement décidé pour le 900 en noir mat. Je m'en suis servi jusque l'an dernier, où je l'ai perdu en Aztlan. Enfin, c'est des souvenirs, tout ça.]<<<<<

- Matador

(21:19:23/18-10-54)

>>>>>[Je vois le tableau d'ici : toi, assis sous le porche de la ferme, avec ton flingue, faisant sauter la cervelle des rats qui se faufilent le soir hors de la grange. Ah ! Ah ! Membre de la National Rifle Association. Donne-moi un peu de blé à mâcher, m'man, tu veux ?]<<<<<

- Crayfish

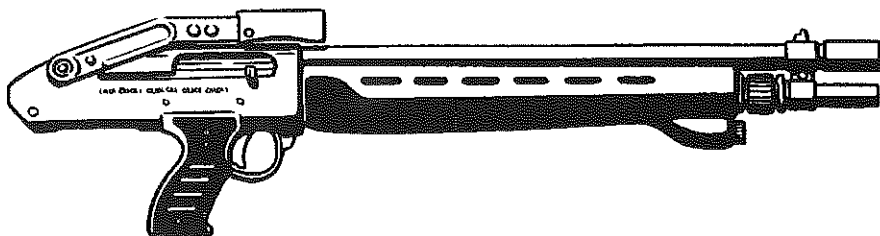
(08:35:48/21-10-54)

>>>>>[J'ai grandi à Philadelphie, pauvre abruti. Je te ferais bien sauter la cervelle, si seulement je pensais une seule minute que tu en as une.]<<<<<

- Matador

(08:48:37/22-10-54)

## FRANCHI SPAS-22



Dernier-né d'une longue lignée de fusils à pompe militaire de renom, le SPAS-22 satisfait aux critères de performance les plus exigeants. Aussi précis au coup par coup qu'en mode rafales, il peut soutenir la comparaison avec n'importe quel concurrent. Sa crosse repliable permet de réduire sa taille, ce qui en fait l'arme idéale pour les opérations discrètes. Le SPAS-22 est équipé d'un module d'interface niveau II grâce auquel il constitue un fusil à pompe d'exception partout à travers le globe.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Shotgun	2 (4)	10 (m)	SA/TR	10G	4	6/48 heures	1 000 ¥	2

Quand la crosse est dépliée, le SPAS-22 offre l'équivalent de 1 point de compensation de recul. L'arme subit un modificateur de recul de +2.



>>>>>[J'aime encore plus le SPAS-22 que le Mossberg CMDT. Il me paraît plus stable, je l'ai mieux entre les mains, et tout ça. Je l'adore particulièrement à bout portant.]<<<<<

- Washer

(06:28:49/18-10-54)

>>>>>[Les premiers fusils à pompe militaires ont été conçus pour les fusillades en intérieur et pour le combat en jungle, où tu as besoin de pouvoir percer le feuillage, les branchages, les palissades et toute cette sorte de choses. Aujourd'hui, ils remplissent la même fonction.]<<<<<

- Colonel Cobra

(20:31:34/20-10-54)

>>>>>[??? Peut-être que je peux percer l'obstacle, mais si la cible se cache derrière un mur ou quelque chose, je vais avoir du mal à la toucher !]<<<<<

- Flapjack

(04:20:39/21-10-54)

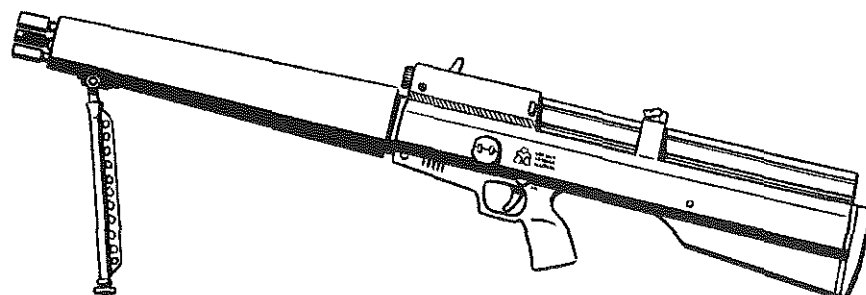
>>>>>[Et alors ? Perce des trous dans le mur, espèce de crétin !]<<<<<

- Toad

(11:58:20/23-10-54)



## MITRAILLEUSE LÉGÈRE HAUTE-VÉLOCITÉ ARES



Cette deuxième production Ares sur le marché des armes à haute-vélocité est la version super-mitrailleuse de sa très populaire mitrailleuse légère portable. Conçue aussi bien comme arme personnelle que comme arme légère ou lourde montée sur véhicule, elle se prête à merveille au tir de couverture, en particulier lorsqu'elle est alimentée par bande depuis une source indépendante. Comme pour les autres modèles à haute-vélocité, elle est équipée d'un module d'interface niveau II qui lui assure des performances exceptionnelles.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Mitrailleuse légère	-	80 (c)	SA/TR/TA	6G	8	20/14 jours	4 500 ¥	4

La MLHV Ares tire des balles de pistolet léger avec l'équivalent de 3 points de compensation de recul. Appliquez les modificateurs de recul comme d'habitude. En mode rafales, elle tire des rafales de six balles qui font des dégâts 15F avec une cadence de tir automatique maximum de 15 balles. L'arme est équipée d'un module d'interface niveau II et accepte les accessoires montés sous le canon et sur la culasse.



>>>>>[En parcourant un catalogue privé Ares l'autre jour, j'ai vu qu'Ares proposait sa mitrailleuse haute-vélocité non seulement dans le cadre de son système Sentry™, mais aussi comme arme embarquée pour véhicule léger. L'exemple donné concernait un Northrup Yellow-jacket PRC-44F. Quand ils sortiront ce bébé en série, ça va gueuler.]<<<<<

- Findler-Man

(05:13:59/17-10-54)

>>>>>[Northrup a lancé la distribution des améliorations série F depuis une quinzaine de jours. Tu trouveras le détail un peu plus loin dans ce fichier. Même si ça n'apparaît nulle part, c'est Sae-der-Krupp qui a commis l'armu-regel. Merci le dragon.]<<<<<

- Devious

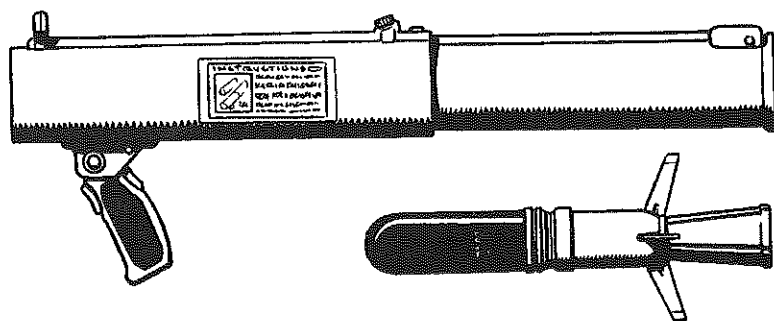
(09:32:20/19-10-54)

>>>>>[Pour en revenir à la mitrailleuse, je continue à penser que ces super-mitrailleuses, y compris les miniguns, encore plus lourds, sont pratiquement inutiles en tant qu'armes individuelles. Trop de recul, pas assez de contrôle. En tant qu'arme fixe ou montée sur véhicule, par contre, elles fonctionnent de manière épatante.]<<<<<

- Pullman Beak

(08:20:30/22-10-54)

## LANCE-ROQUETTES M79B1



Le lance-roquettes léger M79B1 est l'arme la plus répandue au monde dans sa catégorie. Conçu comme un lanceur portable télescopique à un coup, il intègre tous les éléments qui lui sont nécessaires et ne peut accepter aucun accessoire. Fiable malgré son coût réduit, il permet à son utilisateur de faire sauter presque n'importe quel véhicule blindé !

Ce lanceur d'épaule évacue les gaz de mise à feu par l'arrière du tube, éliminant virtuellement le recul. Un simple opercule de visée permet d'aligner la cible sans difficulté dans des conditions de tir standard.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Lance-roquettes	4/-*	1	CC	12F	2,5	6/36	700 ¥	2

\* Le tube télescopique ne peut tirer qu'en position ouverte, ce qui réduit la Dissimulation à 0. Le tir requiert une action complexe.

Utilisez les règles standard des roquettes (**Shadowrun**, page 99). Cette arme ne peut recevoir aucun accessoire. La roquette inflige des dégâts 12F, dont la Puissance est réduite de 1 tous les 50 cm, avec une distance de Dispersion de 2D6+2 mètres. La roquette du M79B1 n'est pas compatible avec un lance-engin standard et n'a pas de capacité perforante. La flamme de départ de la roquette occasionne des dégâts 10M, réduits de 1 tous les mètres, sur une bande de 10 x 1 mètres dans l'axe du tube.



>>>>>[La roquette M79B1 ne vaut pas tripette contre un vrai char. Elle pourra peut-être faire un petit trou dans un char léger, en particulier un véhicule de sécurité, mais elle n'occasionnera même pas une éraflure à un blindage digne de ce nom.]<<<<<

- Hatchetman

(02:20:03/12-10-54)

>>>>>[Ouais, mais elle a seulement été prévue contre les fortifications légères et les véhicules blindés légers. Pour l'attaquer à un vrai char, prends une vraie RAV ou un vrai MAV. 'videmment, t'as intérêt à avoir les poches plutôt pleines.]<<<<<

- Mongoose

(05:13:19/19-10-54)

>>>>>[Oui, mais une bleussaille avec un MAV peut détruire à elle seule un char léger ou moyen pour un coût inférieur à 5 bâtons. Le char plus la formation de l'équipage valent au moins cent fois ça. Le MAV est un investissement valable.]<<<<<

- Colonel Cobra

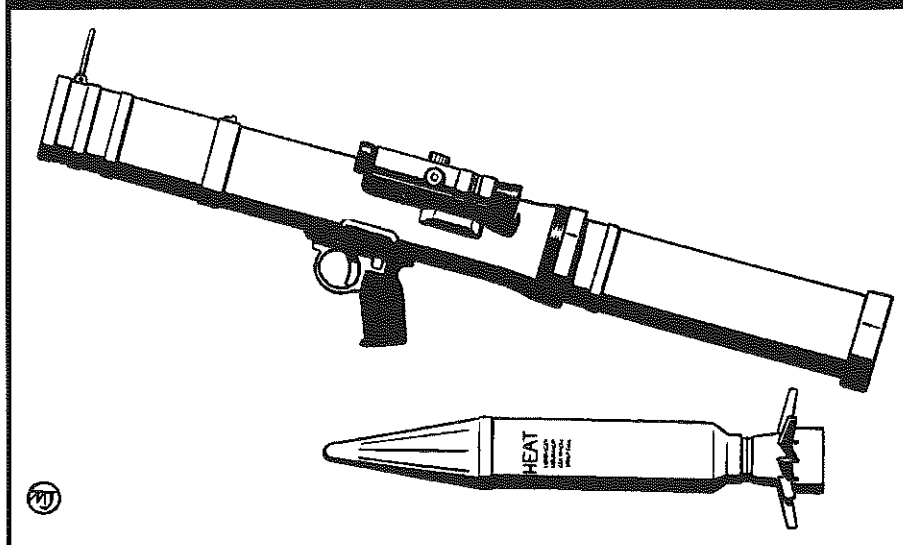
(12:36:49/22-10-54)

>>>>>[Tu as déjà essayé de t'approcher suffisamment près d'un Stonewall ou d'un Centurion pour le dégommer avec un MAV ? Non ? C'est bien ce que je pensais.]<<<<<

- Dog Boy

(21:23:58/24-10-54)

## LANCE-ROQUETTES ARBELAST II



Version plus lourde du M79B1, le lance-roquettes Arbelast II tire des missiles anti-véhicules (MAV). Au contraire de celui du M79B1, son tube de tir n'est pas télescopique. Il comprend un viseur fixe avec agrandissement et une mire amovible.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Lance-missiles	-	1	CC	15F	2,75	8/48	1 200 ¥	2

Utilisez les règles standard des roquettes (**Shadowrun**, page 99). Cette arme ne peut recevoir aucun accessoire. Le missile inflige des dégâts 15F, dont la Puissance est réduite de 1 tous les 50 cm, avec une distance de Dispersion de 2D6+2 mètres. Le missile de l'Arbelast II n'est pas compatible avec un lance-engin standard et n'a pas de capacité perforante. La flamme de départ du missile occasionne des dégâts 12M, réduits de 1 tous les mètres, sur une bande de 12 x 1 mètres dans l'axe du tube.



>>>>>[Pour continuer dans la lancée du commentaire de Dog Boy à propos du M79B1, si tu tiens dans la zone d'interdiction d'un char, tu es bon pour le cimetière. Le M79B1 comme l'Arbelast II ont tous les deux une portée de 1 500 mètres, largement au-delà de cette zone, mais aucun n'a la capacité de percer le blindage d'un vrai char, alors la question est sans objet.]<<<<<  
- Colonel Cobra

(05:12:54/26-10-54)

>>>>>[Si tu as la patience et que tu prends le temps de viser, les RAV et les MAV sont très efficaces contre les appareils volant à basse altitude. Tu ne risques pas de les toucher, mais eux ne le savent pas. Ils voient la signature de chaleur et le panache de fumée, et ils décrochent. Ceux qui ont les cojones prennent d'abord le temps de vérifier sur leur écran la présence d'un signal d'accrochage radar, mais ils ne sont pas nombreux.]<<<<<  
- Matador

(06:13:49/29-10-54)

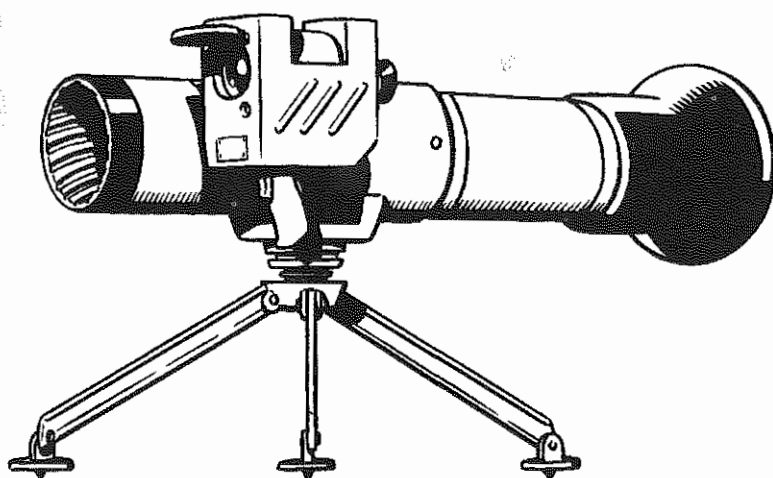
>>>>>[Un coup astucieux à jouer, c'est d'installer une zone de tir avec toi et un copain armés de RAV, et un troisième larron équipé d'un lance-missiles sol-air. Tu tires ta roquette, l'oiseau décroche ; ton pote tire et le renvoie pile dans l'alignement du lance-missiles. Un coup fumant.]<<<<<

- Uncle SAM

(08:20:10/30-10-54)



## LANCE-MISSILES GREAT DRAGON



Coproduit par Mitsubishi et la branche militaire de General Motors, le lance-missiles Great Dragon est une version terrestre du populaire lance-missiles air-sol Bandit de General Motors. Tiré depuis un tube réutilisable monté sur trépied, le missile anti-char du Great Dragon a fait ses preuves sur le champ de bataille. Le système d'accrochage intégré semi-intelligent maintient la cible dans l'alignement du projectile, et la mise à feu retardée de sa fusée principale aide à dissimuler la localisation exacte du tireur. Ces caractéristiques, combinées à une ogive profilée perforante, permettent au Great Dragon de stopper net n'importe quel char.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Missile	4	1	CC	20F	2,75	8/48	1 200 ¥	2

Utilisez les règles standard des missiles (**Shadowrun**, page 99). Cette arme ne peut recevoir aucun accessoire et comprend une lunette avec Agrandissement 2. Le missile perforant inflige des dégâts 20F, dont la Puissance est réduite de 5 tous les mètres, avec une distance de Dispersion de 2D6 mètres. La flamme de départ du missile occasionne des dégâts 12M, réduits de 1 tous les mètres, sur une bande de 12 x 1 mètres dans l'axe du tube.



>>>>>[Capable de stopper n'importe quel char, mon œil ! Un Great Dragon, pas plus qu'un Bandit, d'ailleurs, peut à peine égratigner un Bonshee, sans parler d'un char d'assaut lourd, s'il n'est pas tiré avec une extrême précision. Quelqu'un veut les chiffres ?]<<<<<

- Sten

(12:32:49/21-10-54)

>>>>>[En fin de compte, et c'est bien dommage, la technologie du blindage a dépassé celle des armes perforantes. Et ça fait presque vingt ans que ça dure, depuis l'arrivée sur le terrain des nouveaux alliages composites. Heureusement, les meilleurs blindages continuent à coûter une fortune.]<<<<<

- Matador

(02:10:09/25-10-54)

>>>>>[N'oublie pas que le Dragon est un lanceur portable, pas une orme montée sur véhicule. Ce dernier type de lanceurs est beaucoup plus meurtrier.]<<<<<

- Leaguer

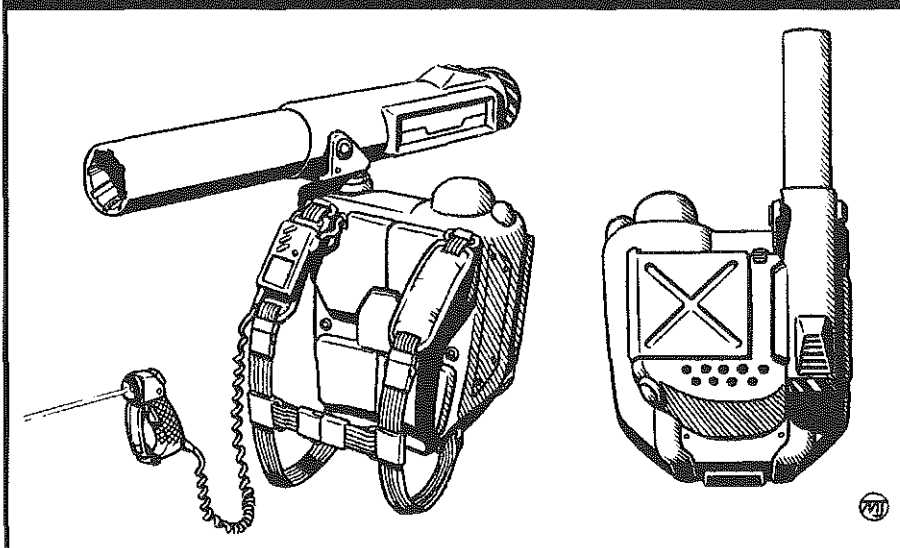
(12:25:10/29-10-54)

>>>>>[Ouais, mais le missile anti-char du Bandit n'a même pas la puissance de pénétration du Great Dragon. J'imagine que, étant tiré depuis les airs, il est nécessairement plus léger...]<<<<<

- Arnie Leech

(08:26:28/05-11-54)

## LANCE-MISSILES POLYVALENT BALLISTA



Construit par la branche des Munitions Spéciales de Saeder-Krupp, de triste réputation, le lanceur perfectionné Ballista se compose d'un appareillage dorsal qui déploie un tube de tir à hauteur d'épaule. Le tube peut lancer son projectile en position inclinée, comme un mortier, ou en tir tendu, au niveau de l'épaule. Le système de lancement indirect utilise des compensateurs microtroniques qui alignent le tube selon l'angle voulu quelle que soit la position du tireur. Il peut tirer des projectiles Ballista Mk I ou Mk II. Le système de tir direct fonctionne de manière similaire aux autres lance-engins et utilise indifféremment des missiles Mk I, Mk II ou Mk III.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Lance-missiles	-	4 (m)	CC	14F	6,5	18/30 jours	10 500 ¥	4

Pour la portée, reportez-vous à la **table de portée des armes**, page 87 de ce supplément. Voyez page suivante pour les caractéristiques des projectiles Ballista. Chaque type de magasin contient quatre projectiles et peut être remplacé en 10 secondes. Le Ballista lui-même nécessite 30 secondes pour être enfilé ou retiré, et n'occasionne aucune flamme d'échappement par l'arrière. L'arme s'accompagne d'un **désignateur de cible laser type I** (voir page 78 de ce supplément) pour le tir direct uniquement.



>>>>>[Ce joujou est beaucoup trop cher et trop perfectionné pour le merc de base. Contente-toi de missiles à tête chercheuse qui n'ont pas besoin de guidage externe. Ils ne sont pas infailibles, mais au moins tu peux les oublier une fois que tu les as tirés.]<<<<<

- Matador

(02:12:41/25-10-54)

>>>>>[Il correspond bien au concept du soldat du futur, pourtant : armure de bataille, communicateur intégré relié au commandement tactique, armes intégrales et ainsi de suite. Le désignateur de cible laser n'est qu'un exemple de nombreux systèmes de visée disponibles pour le Ballista ; cette arme est modulaire et par là même facile à améliorer.]<<<<<

- Colonel Cobra

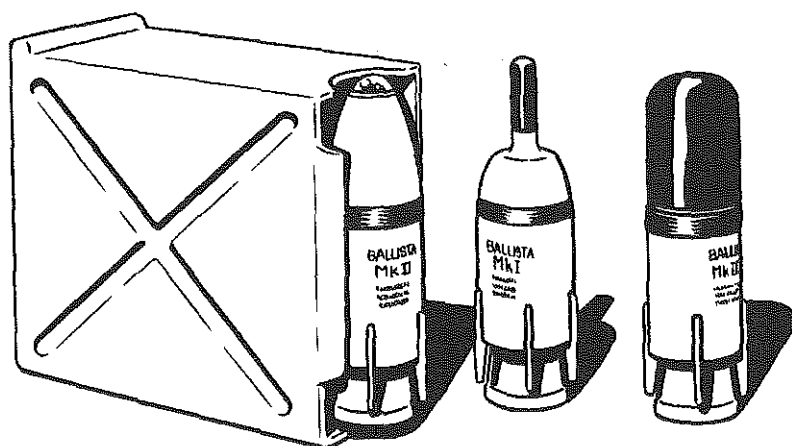
(14:03:20/02-11-54)

>>>>>[Représente-toi le tableau : un drone de surveillance High-Spy parcourt le champ de bataille avec une batterie de senseurs utilisant l'imagerie infrarouge, thermique et radar, la reconnaissance optique et ainsi de suite pour identifier les hostiles. Quand il en trouve un, il fait parvenir les coordonnées d'attaque - portée, angle de tir et d'approche - au tireur le plus proche. Le Ballista reçoit les données et se positionne en conséquence. Le tireur n'a qu'à plus qu'à appuyer sur le bouton.]<<<<<

- Sten

(20:11:29/05-11-54)

## ROQUETTES &amp; MISSILES BALLISTA



Conçus spécialement pour le lanceur Ballista de Saeder-Krupp, les projectiles Ballista utilisent différentes ogives et configurations de visée. Ils peuvent être mélangés et rangés sans problème dans un même magasin.

	Intelligence	Dégâts	Souffle	Poids	Coût	Disponibilité	Index de rue
Mk I	0	14F	-7/mètre	2,75	1 000 ¥	12/21 jours	4
Mk II	5*	14F	-7/mètre	2,75	2 000 ¥	18/28 jours	4
Mk III	6	14F	-7/mètre	2,75	2 500 ¥	14/28 jours	4

\* Voir **désignateurs à réfléchisseur d'énergie**, page XX de ce supplément.

Le Mk I est une roquette perforante simple utilisée en tir direct ou indirect. Appliquez les règles standard des grenades (**Shadowrun**, pages 96-97). Le Mk II est un missile perforant à tête chercheuse laser utilisé en tir direct ou indirect. Voir les règles de **désignateurs à énergie réfléchie**, page 78 de ce supplément. Le Mk III est un missile perforant semi-intelligent utilisé exclusivement en tir direct.



>>>>>[Pour continuer la discussion au sujet du lanceur Ballista, pourquoi s'embêter avec un soldat ? Pourquoi ne pas s'en remettre complètement aux drones ?]<<<<<

- Tony's Tiger

(20:41:09/08-11-54)

>>>>>[C'est bien ce qu'on finira par faire. Une foule de gens est en train d'investir un paquet de fric dans les systèmes hyper-experts et les IA de combat. Certains concepteurs voient dans l'élément humain le maillon faible d'un véhicule d'assaut ; les ordinateurs, eux, n'ont peur de rien.]<<<<<

- Colonel Cobra

(03:20:18/09-11-54)

>>>>>[On est encore loin du développement d'une IA capable de gérer le même degré de données qu'un esprit humain, malgré ce que certaines corpos aimeraient nous faire croire. Même les meilleurs processeurs parallèles ne sont pas encore parvenus à ce stade.]<<<<<

- Weird Wanda

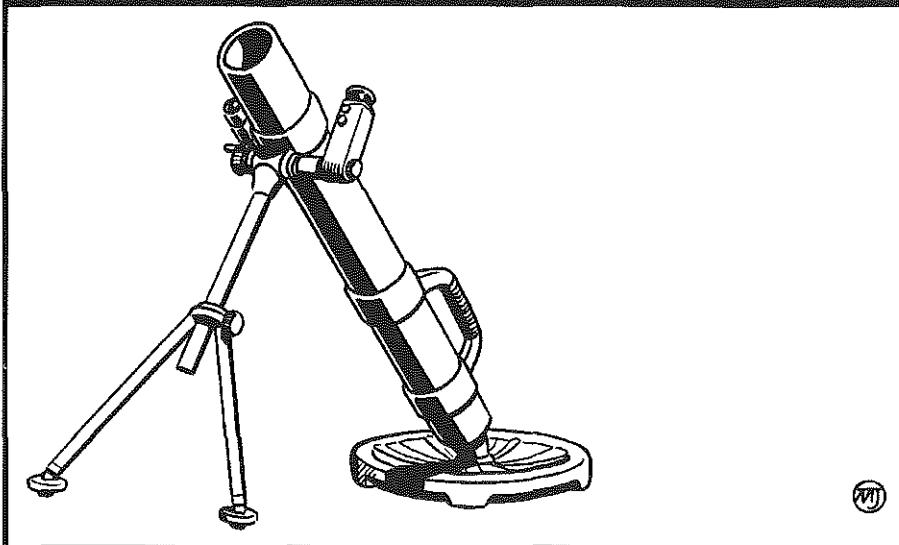
(18:29:30/10-11-54)

>>>>>[Continue à penser ça, Wanda.]<<<<<

- Nightfire

(20:04:15/11-11-54)

## MORTIER M-12



Arme d'une grande fiabilité, le mortier M-12 est basé sur un concept qui a fait ses preuves. Son tube se termine par un socle denté qui s'enfonce dans le sol et maintient l'arme en place, tandis qu'un bipied télescopique réglable le redresse jusqu'à l'angle voulu. Le tireur doit entrer manuellement les coordonnées et les conditions extérieures de tir dans les commandes du viseur latéral. Il peut aussi viser lui-même en se fondant sur les données d'un observateur extérieur. Le M-12 tire des projectiles simples ou à tête chercheuse laser hautement perfectionnée.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Mortier	-	1	CC	Spécial	30	12/14 jours	3 000 ¥	2

Voyez les règles de **fumée** et de **phosphore blanc** pages 79-80 de ce supplément. Pour le détail des projectiles du mortier M-12, voyez page suivante. Le mortier nécessite 3 minutes, soit 36 tours, pour être installé, et 18 tours pour être démonté. Il tire jusqu'à 2 projectiles par tour de combat, quel que soit le nombre d'actions dont dispose le tireur.



>>>>>[Un mortier. J'ai encore en mémoire les mots de l'opérateur système en début de fichier, qui disait qu'une bonne part du matos présenté ici intéresserait les shadowrunners. Un mortier ? Un putain de mortier ? Allez...]<<<<<

- Singapore Sami

(21:05:48/25-10-54)

>>>>>[Inutile, un mortier ? Désolé de m'inscrire en faux. Ça ne fait peut-être pas partie de la trousse à outils de base du shadowrunner, mais ça peut parfois être bien pratique. J'ai orchestré une passe contre une enceinte corpo à l'extérieur de Los Angeles voilà deux ans, et on a matraqué les lieux de projectiles fumigènes juste avant d'entrer. La place entière était noyée dans la fumée. On avait des lunettes infrarouges, mais pas les corpos, évidemment. En sortant, on a encore balancé quelques projectiles hautement explosifs sur le parking histoire de décourager la poursuite. Ça a fonctionné au poil.]<<<<<

- Kingslayer

(20:28:36/29-10-54)

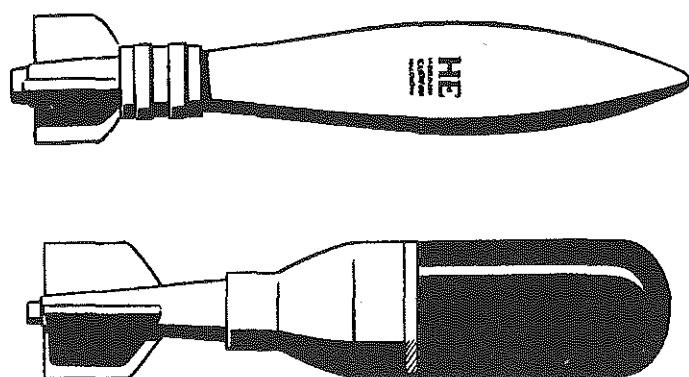
>>>>>[Kingslayer marque un point important. Un shadowrunner doit voir plus loin que le bout de son flingue ; pour faire du travail correct, il doit élaborer un plan valable et se procurer le matériel nécessaire pour le mener à bien. À supposer que les shadowrunners fassent des plans réalistes, naturellement.]<<<<<

- Hatchetman

(13:07:19/05-11-54)



## PROJECTILES DE MORTIER



Le mortier M-12 accepte tous les types de projectiles indiqués ci-dessous. On les lâche dans le mortier, où l'allumage de leur fusée est déclenché par une épingle placée au fond du tube. Tous sont équipés d'ailerons stabilisateurs et ne s'arment qu'une fois sortis du tube.

	Dégâts	Souffle	Poids	Coût	Disponibilité	Index de rue
Hautement explosif	18F	-1/0,5 mètre	4	200 ¥	18/14 jours	3
Anti-personnel*	18F	-1/0,5 mètre	4	250 ¥	18/14 jours	3
Fumigène**	-	-	3,5	175 ¥	14 jours	2
Phosphore blanc†	15G/12L	-1/mètre	4	350 ¥	18/14 jours	3
Anti-véhicule††	16F	-1/4 mètres	4	1 200 ¥	21 jours	4

\* Utilisez les règles des balles-fléchettes (**Shadowrun**, page 93).

\*\* Voir page 79 de ce supplément.

† Voir page 80 de ce supplément.

†† Ce projectile perforant à tête chercheuse laser nécessite une cible désignée par laser (voir **désignateurs de cible**, page 78, de ce supplément).



>>>>>[Du phosphore blanc ? Je porte des cicatrices infligées par cette drek. J'opérais en Afrique quand un petit appareil a survolé notre camp. Le putain d'avion portait un berceau de roquettes que le pilote nous a larguées dessus comme des bombes. Elles ont explosé et ont fait disparaître l'endroit sous le phosphore blanc.

Un an plus tard, j'ai retrouvé le pilote et je l'ai écorché vif comme il avait fait pour moi.]<<<<<

- Night Hunter

(13:10:23/24-10-54)

>>>>>[En principe, le phosphore blanc est une arme chimique et devrait être soumis aux lois internationales appropriées. S'il tue rarement, il brûle ses victimes au troisième degré, même à travers les vêtements. Son utilisation pose un sérieux problème à l'adversaire - celui de l'évacuation des blessés. Il est tellement plus facile d'enterrer des morts.]<<<<<

- Colonel Cobra

(05:20:14/05-11-54)

>>>>>[Un modèle de soldat : toujours la réaction la plus humaine.]<<<<<

- Tecker

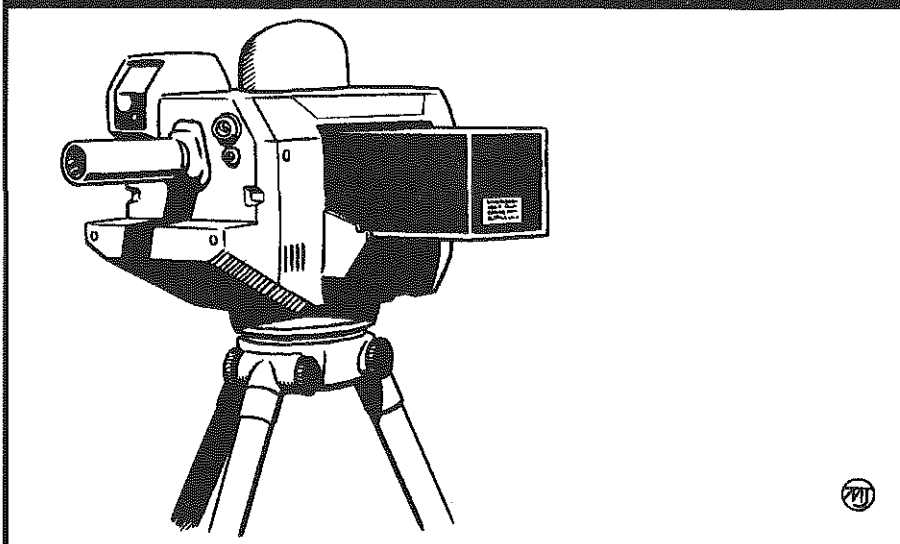
(19:38:45/06-11-54)

>>>>>[C'est la guerre, Tecker. Quand tu te bats, tu le fais pour gagner. C'est l'inverse qui serait inhumain.]<<<<<

- Matador

(04:20:31/09-11-54)

## SYSTÈME SENTRY



Le module Sentry™ d'Ares Arms, longtemps attendu, est enfin disponible ! Sa plate-forme modulaire unique permet au merc comme aux forces de sécurité de le personnaliser en fonction de leurs besoins spécifiques. Système "intelligent" parfaitement autonome, le Sentry™ peut reconnaître, suivre et engager des cibles prédéfinies, déterminées par la situation ou sélectionnées au hasard, dans les limites de sa zone de contrôle. Ses senseurs multigenres couvrent l'ensemble du spectre électromagnétique, lui permettant d'assurer une couverture de zone d'une redoutable efficacité.

Intelligence	Dissimulation	Poids	Coût	Disponibilité	Index de rue
6†	-	4*	22 000 ¥††	12/21 jours	4

\* Plus le poids de l'arme, des accessoires et des munitions.

† Chaque nouveau senseur ajoute 1 à l'indice d'Intelligence du système.

†† Le système standard coûte 22 000 ¥, plus 10 % pour la personnalisation. Le prix des munitions et de la compensation de recul est calculé normalement. Les senseurs à vision nocturne, radars à impulsion, capteurs à ultra-sons et autres senseurs audio coûtent chacun 2 000 ¥ avec l'intégration du matériel et du logiciel. Une amélioration des capacités de visée permet au canon de se relever de 20° et de s'abaisser de 10° au prix de 3 000 ¥ supplémentaires.

Le système Sentry™ comporte toujours des senseurs thermographiques et radars à impulsion. Il a une Initiative de base de 15 + 1D6 qui peut être augmentée à 20 + 2D6 au prix de 10 000 ¥ ou à 25 + 2D6 au prix de 20 000 ¥. Il possède l'équivalent d'une compétence Armes à Feu 5, augmentée de +1 pour 5 000 ¥ et de +1 encore pour chaque senseur intégré supplémentaire. Le système Sentry™ s'assemble ou se démonte en 5 minutes et se compose d'un trépied et d'un support d'arme automatisé pouvant pivoter de 360°. Le trépied fournit 6 points de compensation de recul. Le support d'arme peut recevoir n'importe quel armement depuis la mitrailleuse jusqu'à la mitrailleuse légère, y compris les nouvelles armes à haute vélocité. Les munitions défilent en bandes depuis un magasin blindé qui contient jusqu'à 2 000 balles. Le système oppose aux tentatives de destruction un indice de Barrière 12. Pour les règles d'utilisation d'un Sentry™, reportez-vous aux **Règles**, page 76 de ce supplément.



>>>>>[Je suis tombé une ou deux fois sur ce genre de saloperie au cours d'une opération de merc ou d'une "shadowrun". Les services de défense de périmètre et de sécurité des "zones de danger" l'utilisent de plus en plus, vu qu'il est facile à trimballer et à mettre en place. Et aussi foutrement efficace.]<<<<<

- Matador

(04:20:45/05-11-54)

>>>>>[Ares est en train de développer toute une industrie autour de ce truc. Les options à venir comprennent un système de reconnaissance optique (tu te fais descendre si tu n'as pas la gueule qu'il faut), un senseur d'interrogation active (tu te fais descendre si tu n'as pas le badge codé qu'il faut) et l'intégration pour plate-forme mobile.]<<<<<

- Conqueror Wyrn

(20:10:32/08-11-54)

>>>>>[L'intégration pour plate-forme mobile ???]<<<<<

- Weasel

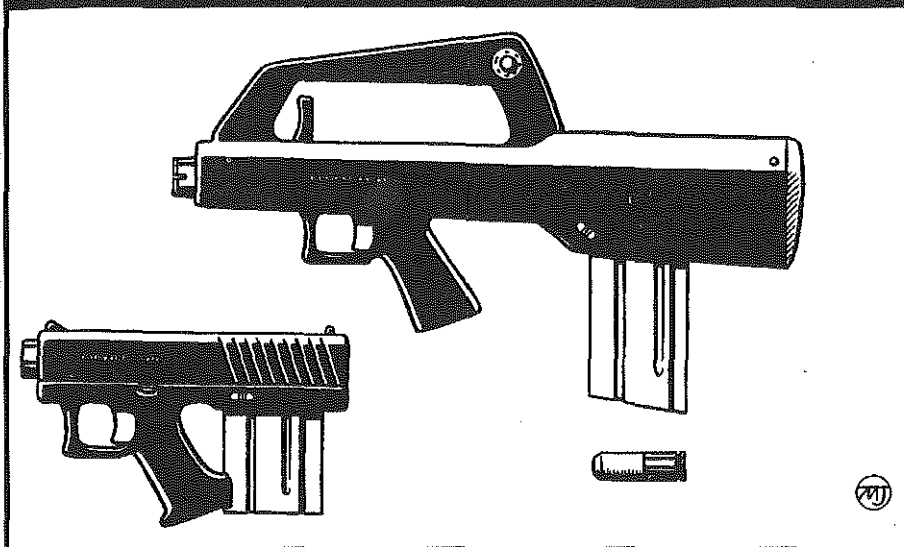
(05:24:23/09-11-54)

>>>>>[Déjà mentionné à la rubrique MAV. Les chars d'assaut et autres blindés ont une ZAP - zone anti-personnelle - couverte par des armes automatisées anti-infanterie montées sur la carlingue. La plupart utilisent des flingues Sentry ou des charges hautement explosives auto-directionnelles pour les cibles rapprochées.]<<<<<

- Colonel Cobra

(06:20:19/09-11-54)

## ARMTECH MGL-12



Qui n'a jamais déploré la faible capacité du magasin de son lance-grenades monté sous le canon ? Avec le lance-grenades ArmTech MGL-12, cette préoccupation s'envole ! Sur le modèle d'une conception bull-pup, le MGL-12 accepte un chargeur de douze mini-grenades standard. Précis jusqu'à 300 mètres, il vous apporte toute la puissance de feu que vous pouvez souhaiter ! Disponible également en version pistolet Mini-6 !

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Lance-grenades 12	3	12 (c)	SA Variable*	5	6/36	2 200 ¥	3	
Lance-grenades 6	6	6 (c)	SA Variable*	2,5	6/36	1 600 ¥	3	

\* Utilisez les règles standard des grenades (*Shadowrun*, page 96).

Cette arme subit un modificateur de recul de +2. La compensation de recul n'est possible qu'au moyen d'un gyrostabilisateur. L'arme accepte les lunettes et autres accessoires de visée.



>>>>>[Vous savez, j'ai l'impression qu'on oublie le plus important à propos de tout cet ottiroil : ne jamais s'en servir à moins de savoir comment. Un des trucs les plus ridicules que j'ai vu était un samouraï des rues enfouraillé jusqu'aux yeux dévalant la rue avec un MGL-12, essayant de descendre un Hughes Stallion en retraite rapide. J'avais l'impression de visionner un épisode d'Armés jusqu'aux dents.]<<<<<

- Airman Al

(04:20:29/06-11-54)

>>>>>[Eh ! J'AI TOUCHÉ LE PUTAIN DE TRUC ! Alors écrase, avant que je te fosse avaler mon poing !]<<<<<

- Slugg

(09:20:14/07-11-54)

>>>>>[J'ai une mauvaise nouvelle pour toi, mon petit Slugg chéri : TU L'AS LOUPÉ ! Tu as touché le sommet d'un arbre, qui a magnifiquement explosé. Moi, par contre, aux commandes du Stallion, j'ai réussi à me tirer. J'imagine que tu étais trop occupé à éviter les bouts de branchages enflammés pour t'en apercevoir.]<<<<<

- Airman Al

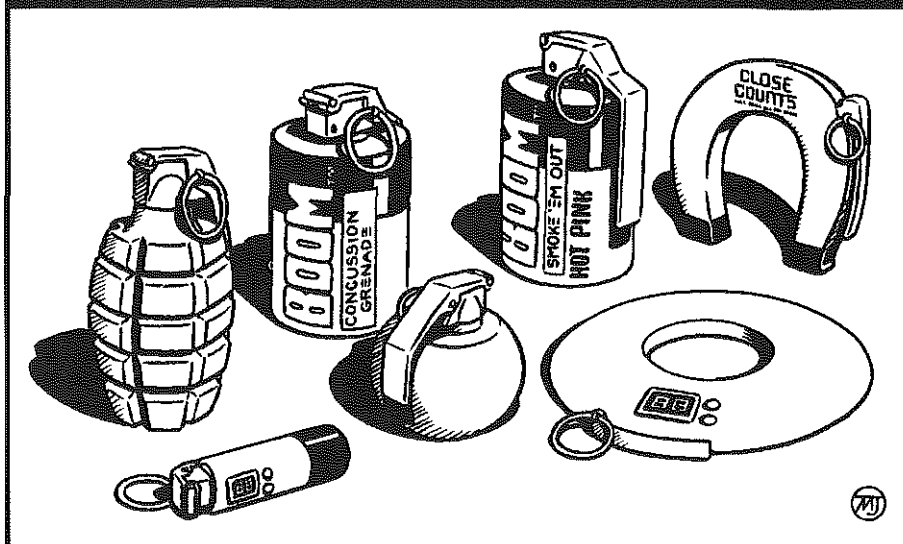
(20:15:48/09-11-54)

>>>>>[T'ES UN HOMME MORT ! JE VAIS TE RÉDUIRE EN PURÉE ! T'ÉCRABOUILLER COMME UNE DREK ! TE MASSACRER ! TE FAIRE LA PEAU ! T'ES MORT T'ES MORT T'ES MORT (Je vais te tuer et ensuite te bouffer tout cru) !]<<<<<

- Slugg

(10:14:19/10-11-54)

## GRENADES



Grenades ! Grenades ! Grenades ! Tous les modèles dont vous rêvez, de toutes les formes et de toutes les tailles. Différents choix de couleurs selon les marques.

Type de grenade	Dissimulation	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût/ Index de rue
Offensive (HE* ou AP**)	6	10G (-1/mètre)	0,25	4 jours	30 ¥/2
IPE offensive (HE* ou AP**)	6	15G (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	50 ¥/2
Défensive (HE* ou AP**)	6	10G (-1/mètre)	0,25	4 jours	30 ¥/2
IPE défensive (HE* ou AP**)	6	15G (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	50 ¥/2
À effet de choc	6	12M Étourd. (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	30 ¥/2
IPE à effet de choc	6	16M Étourd. (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	70 ¥/2
Au phosphore blanc***	6	14M/10L (-1/mètre)	0,25	6/5 jours	120 ¥/3
Fumigène†	6	-	0,25	3/24 heures	30 ¥/2
Fumigène (IR)†	6	-	0,25	4/48 heures	40 ¥/2
Mini-grenade (toutes)	8	cf. grenade	0,1	+2/cf. grenade	x2/+1

\* HE : hautement explosive. Appliquez les règles standard des grenades (**Shadowrun**, page 96).

\*\* AP : anti-personnel. Appliquez les règles standard des grenades mais déterminez les dégâts en suivant les règles des balles-fléchettes (**Shadowrun**, page 93).

\*\*\* Voir **Règles**, page 80 de ce supplément.

† Voir **Règles**, page 79 de ce supplément.



>>>>>[Les effets des grenades sont largement surestimés. Une ancienne étude de l'armée US a montré qu'une grenade ordinaire explosant à quelques mètres d'un soldat avait seulement 80 % de chance de le mettre hors de combat pour une journée. Bien sûr, si tu plonges sur le putain de truc comme on le voit sans arrêt à la tridéo, je suis sûr que les dégâts sont beaucoup plus sérieux.]<<<<<

- Tiny Terror

(21:38:49/05-11-54)

>>>>>[Ne crois pas tout ce que tu lis. Je n'ai aucune confiance dans les études de l'armée. Je vais te dire, les grenades font d'excellents bâtons de berger. Il suffit d'en balancer une au bon endroit pour en faire partir l'adversaire. Sans compter qu'avec un bon coup d'œil ou un lanceur un peu précis, une grenade en pleine poire fait beaucoup plus mal qu'une qui atterrit "à quelques mètres".]<<<<<

- Hatchetman

(08:20:14/06-11-54)

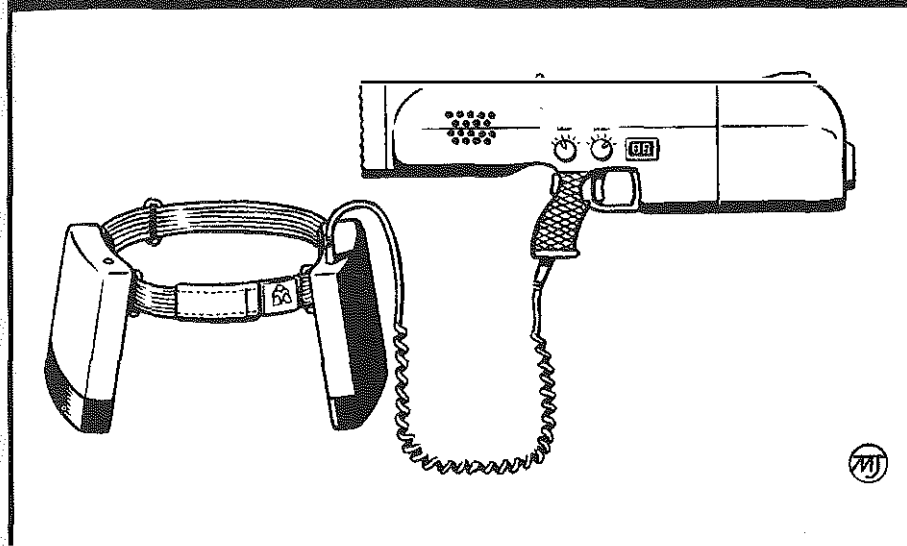
>>>>>[N'oublie jamais de lancer ta grenade après l'avoir armée. Crois-en un homme d'expérience.]<<<<<

- Willy le Manchot

(02:08:20/08-11-54)



## ARES MP-LASER III



Ares Arms frappe une nouvelle fois ! Quatre ans après la présentation de son MP-Laser révolutionnaire, Ares en a réduit le prix dans les proportions stupéfiantes de 2000 % et a lancé la production en série. Idéal pour le mercenaire comme pour les services de sécurité à la pointe du progrès, le MP-Laser III est une arme parfaitement autonome destinée à la réaction rapide et à l'éradication des menaces les plus sérieuses. Il est alimenté par des batteries rechargeables à débit maximum, portées à la ceinture, conçues pour pouvoir être changées rapidement.

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Laser	-	20	SA	15M	25	24/21 jours	120 000 ¥	3

Pour le calcul de la portée, reportez-vous à la table de la portée des armes (voir **Règles**, page 87 de ce supplément) et diminuez la Puissance des dégâts de -2 à chaque étape après la première (portée moyenne : -2, longue : -4, extrême : -6). L'armure balistique est sans effet contre le laser, et l'armure d'impact est réduite de moitié (arrondie à l'entier inférieur). Le laser ne transperce pas les blindages et subit la réduction standard de -1 aux dégâts quand il est employé contre un véhicule. La fumée réduit sa Puissance de -1 pour chaque tranche de 2 mètres d'épaisseur. Le laser ne subit aucun recul.



>>>>>[NOOOOOOOON ! C'est pas possible ! RIEN ne peut connaître une diminution du prix de 2000 % en quatre ans ! À quoi bon se fatiguer à produire ce genre de lance-rayons ? Autant distribuer des fusils d'assaut dans les écoles !]<<<<<

- Neon Samurai  
(03:20:19/10-11-54)

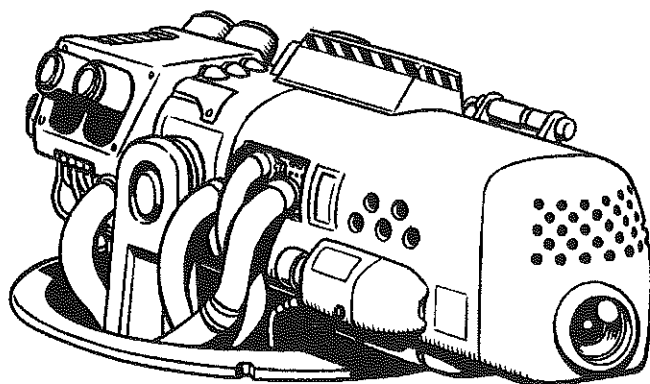
>>>>>[Je crois me souvenir que tu avais déjà un problème avec le MP-Laser original. Le MP-Laser III reste beaucoup moins meurtrier qu'un canon d'assaut, et il coûte toujours beaucoup trop cher pour être accessible à tout le monde. Pourquoi en faire tout un foin, Neon ?]<<<<<

- Findler-Man  
(20:17:27/12-11-54)

>>>>>[Je peux peut-être apporter quelques éclaircissements là-dessus. Depuis des années, le Neon Samurai fait courir des bruits selon lesquels Ares Arms aurait assassiné un certain docteur Elliot Mills-Fargo qui avait déposé certains brevets clés du Mp-Laser. Cette rumeur est fausse. C'est Stephen Mills-Fargo, alias le "Neon Samurai", qui a tué son propre père à la suite d'une dispute un peu trop arrosée.]<<<<<

- Nightfire  
(04:10:20/13-11-54)

## LASER EMBARQUÉ ARES FIRELANCE™



Passez la vitesse supérieure avec le dernier cri de la technologie MP-Laser Ares ! Ares Arms a créé le premier laser valable monté sur petits et moyens véhicules. Le système FireLance™, installé en tourelle, offre une capacité anti-blindage contre des blindés légers et des appareils aériens à basse altitude. Sa vitesse de charge élevée lui permet d'atteindre facilement de nombreuses cibles, et son système de focalisation et d'émission présente une fiabilité extraordinaire. Une remarquable puissance de feu pour un entretien minimum - en choisissant Ares, vous êtes sûr de ne pas vous tromper !

Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Laser d'assaut	-	40	SA	15G	48	Inconnue	300 000 ¥	Inconnu

Pour le calcul de la portée, reportez-vous à la table de la portée des armes (voir **Règles**, page 87 de ce supplément) et diminuez la Puissance des dégâts de -2 à chaque étape après la première (portée moyenne : -2, longue : -4, extrême : -6). L'armure balistique est sans effet contre le laser, et l'armure d'impact est réduite de moitié (arrondie à l'entier inférieur). Le rayon perforant subit la réduction standard de -1 aux dégâts quand il est employé contre un véhicule. La fumée réduit sa Puissance de -1 pour chaque tranche de 4 mètres d'épaisseur. Le laser ne subit aucun recul.



>>>>>[Bien essayé, Nightfire, pathétique fac-similé d'être humain. Ares a tué mon père et tu le sais parfaitement. J'accumule les preuves depuis des années ; j'ai presque tous les éléments en main. Tu seras parmi les premiers à te pendiller dans le vent. Surveille tes arrières, bonhomme ; ce train express qui arrive derrière toi, c'est moi !]<<<<<

- Neon Samurai

(10:21:40/14-11-54)

>>>>>[Si tu détiens des preuves, publie-les. Ne te lance pas tout seul dans une guerre contre Ares, c'est perdu d'avance. Je n'ai aucune tendresse à l'égard des corpos, mais il faut être réaliste. Un simple samouraï contre une mégacorporation multinationale qui brasse des milliards de nyuens ; laisse tomber, Neon - j'ai déjà trop d'amis dans des cimetières.]<<<<<

- Hatchetman

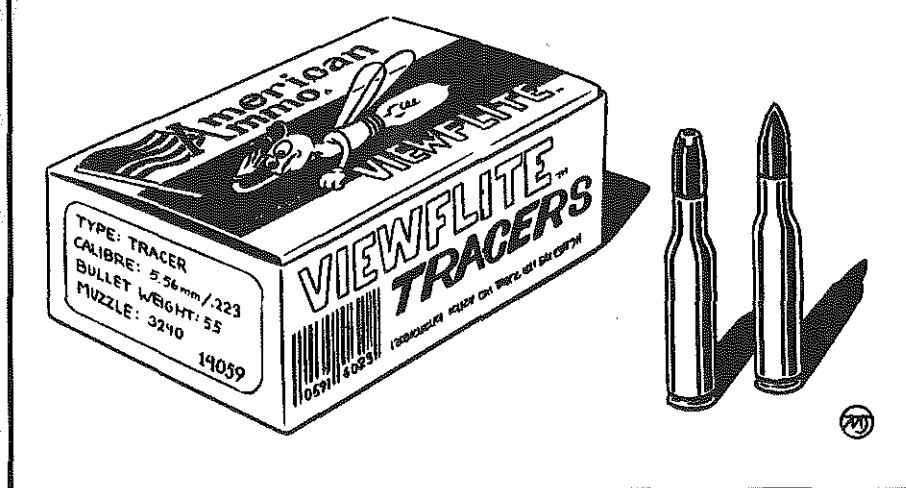
(08:20:10/15-11-54)

>>>>>[Le Neon Samurai peut délirer tout ce qu'il veut. Ares a la preuve qu'il est bien l'assassin de son père. Juste avant que Neon ne lui fasse traverser une porte vitrée la tête la première, le docteur Mills-Fargo avait réussi à presser le PANICBUT-TON™ de la maison, qui a déclenché le système de surveillance interne de Knight Errant. On a une tridéo montrant le Neon Samurai commettre son meurtre. Si quelqu'un en veut une copie, qu'il m'envoie ses coordonnées matricielles à NA/UCAS/MW/ARES-DET/420 12093:NIGHTFIRE.DROP. Le passage intéressant prend 30 Mp.]<<<<<

- Nightfire

(21:29:32/15-11-54)

## MUNITIONS



La firme American Ammo Co. est fière de vous présenter les dernières-nées de ses balles explosives et balles traçantes. Les capacités d'explosion et de fragmentation des produits de la gamme EXAmmo n'ont jamais été aussi impressionnantes, pour un prix pratiquement inchangé. Quant aux balles traçantes de la série ViewFlight, elles ont également été améliorées pour vous fournir encore plus de précision et brûler d'une flamme toujours plus vive ! American Ammo : le meilleur choix au meilleur prix !

	Dissimulation	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
EX explosives	8	cf. ci-dessous	0,75	6/72 heures	100 ¥	1,5
Traçantes	8	cf. ci-dessous	0,50	3/24 heures	75 ¥	1

Les balles EX explosives ajoutent 2 à la puissance des dégâts d'une arme, mais se conforment pour le reste aux règles standard. Les balles traçantes ne peuvent être utilisées qu'avec une arme capable de tirer en automatique. On en glisse une toutes les trois balles dans le chargeur. Un utilisateur dépourvu de module d'interface bénéficie d'un modificateur de -1 à son tir, au-delà d'une courte portée, cumulatif toutes les trois balles (-1 après la troisième balle, -2 après la sixième, et ainsi de suite). Ne tenez pas compte des balles traçantes dans le calcul du modificateur de puissance pour les dégâts des rafales ou du tir automatique. Par exemple, une mitraillette occasionnant des dégâts 5M et tirant une rafale de 10 balles (dont 3 traçantes) verrait son code de dégâts passer à 12F et non à 15F.



>>>>>[On imagine fréquemment que les balles explosives agissent comme des micro-grenades. C'est faux. Certes, elles éclatent, mais la charge est si infime qu'il s'agit plutôt d'une super fragmentation. En plus, les balles explosives ont tendance à éclater très tôt, en particulier quand elles doivent traverser une épaisse couche de blindage. Alors, non, tu ne peux pas tirer sur quelqu'un et le voir ensuite exploser de l'intérieur.]<<<<<

- Teague

(12:10:13/22-08-54)

>>>>>[J'ai entendu dire que Ares ou un autre fabricant travaillait sur une balle explosive qui détonnerait au contact de l'humidité. Ce serait comme un morceau de plastic, qui sauterait en pénétrant, par exemple, dans un corps humain. Avec ça, tu pourrais tirer sur quelqu'un et le voir exploser de l'intérieur.]<<<<<

- Gabe

(21:51:52/22-08-54)

>>>>>[Waouh ! T'as quoi, dix-douze ans, quelque chose comme ça ? Pense un peu à ce que tu viens de dire. L'humidité ? Ça doit être un des trucs les plus débiles que j'ai jamais entendus. Grandis un peu. Fais-toi une vie. Laisse-nous entre adultes.]<<<<<

- Monster Eater

(08:20:17/23-08-54)

## VÊTEMENTS DE CAMOUFLAGE



Aucune opération de terrain ne saurait être complète sans un habillement approprié ! Les vêtements Patterson Fabrics Camo-Spec™ utilisent une trame de camouflage dessinée par ordinateur pour une dissimulation maximale. Disponibles dans un vaste choix de teintes et de tailles, les vêtements Patterson habillent le véritable professionnel.

Les teintes proposées comprennent Désert, Neige, Jungle, Ville et Forêt Arctique. Tous ces vêtements sont réversibles pour passer du camouflage de jour au camouflage de nuit.

	Balistique	Impact	Disponibilité	Coût	Index de rue
Combinaison complète	3	1	4/36 heures	800 ¥	1
Veste	5	3	5/36 heures	1 200 ¥	1

Pour l'effet des vêtements de camouflage sur les tests de Perception, voir **Règles**, page 78 de ce supplément.



>>>>>[La plupart des shadowrunners ne pensent pas à leur habillement, même si c'est parfois une question de vie ou de mort pour un merc. Tu serais surpris de voir combien de shadowrunners à la petite semaine essaient d'opérer discrètement avec leur coupe iroquoise Day-Gla et leurs tatouages phosphorescents.]<<<<<

- Hatchetman

(03:20:11/08-11-54)

>>>>>[Peut-être qu'ils refusent consciemment d'être trop préparés. Tu sais, "Le zen et l'art du shadowrunning" ? Laisse-toi guider par le courant. Suis le mouvement, ne le combats pas. Sois le vent.]<<<<<

- Whistle

(08:28:29/09-11-54)

>>>>>[Sois réaliste, bonhomme. Sûr, la spontanéité est une bonne chose, mais quand tu connais la rivière en aval tu peux te préparer à basculer ton poids de l'autre côté pour éviter les rochers. Connais la rivière, et n'improvise qu'en cas de nécessité.]<<<<<

- Stick

(17:29:41/11-11-54)

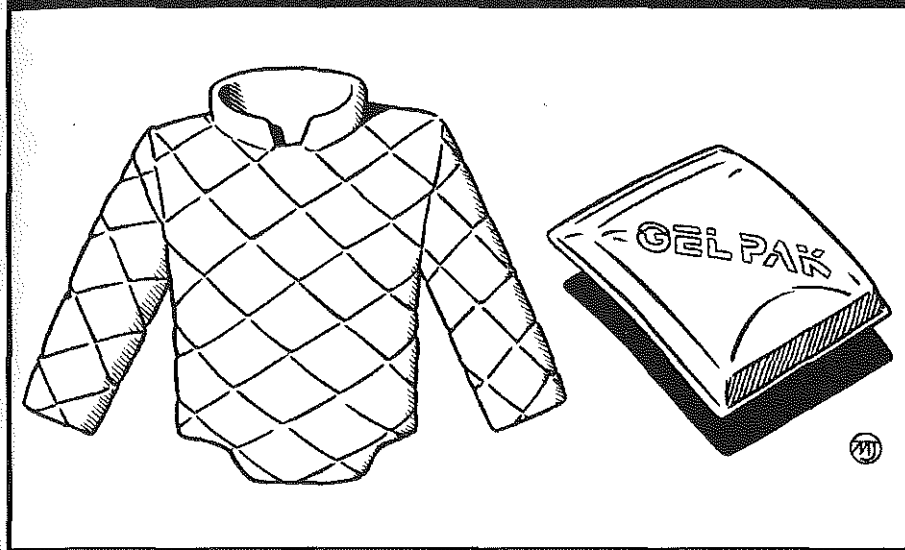
>>>>>[Je le crois pas, ça. Eh, les tarés, rappelez-moi de ne jamais monter un coup avec aucun de vous deux.]<<<<<

- Raider X

(18:56:22/12-11-54)



## ARMURE-GEL



Quand il vous faut quelque chose de plus résistant qu'un simple gilet pare-balles, procurez-vous une véritable protection. La technologie brevetée de l'armure-gel Kelmar Tech vous garantit une protection renforcée pour un maximum de confort et de souplesse. Le gel contenu dans l'armure reste fluide et flexible jusqu'à ce que l'onde d'impact d'un projectile le durcisse en une barrière impénétrable. Quand l'énergie cinétique se dissipe, le gel se liquéfie, prêt à absorber le prochain impact. Qui peut faire mieux que l'armure-gel de combat Kelmar ?

L'armure-gel s'ajoute à n'importe quelle protection ordinaire, qui est alors considérée comme renforcée, avec ses indices balistiques et d'impact normaux. Le cas échéant, réduisez la Dissimulation de moitié (arrondie à l'entier inférieur). L'armure-gel augmente de 25 % le poids d'une armure, multiplie son coût par 5, double son index de rue et son seuil de disponibilité et multiplie par 4 le temps nécessaire pour se la procurer.

Si la puissance d'une arme, avant l'ajout des modificateurs de rafales ou de tir automatique, n'excède pas l'indice modifié de l'armure, la balle est stoppée net et n'occasionne aucun dommage. Si cette puissance dépasse au contraire l'indice de protection, réduisez les dégâts comme d'habitude selon les règles standard de **Shadowrun**. Chaque pénétration ôte 1 à l'indice de l'armure.



>>>>>[Je me suis servi de cette saloperie une fois, au cours d'une opération dans le sud de la France. On part pour une petite expédition nocturne, alors je me sangle dans mon armure de sécurité légère à doublure gel et j'emporte un module électronique complet, relié à tous les membres de mon équipe, échangeant des données à la vitesse de la lumière. On s'introduit dans le complexe, et BOOM !, pas de bol, mon pied active un Sentry (désolé, pas de commentaire à faire sur ce putain de (censuré) !) branché sur une mitrailleuse légère à haute-vitesse. La rafale m'envoie quelques mètres en arrière compter les étoiles. Si je suis toujours vivant ? Ouais. Si ça fait mal ? Oh ouais. Si je peux bouger ? Noooooon. Tu sais pourquoi ? Le gel refuse de se liquéfier. Il reste rigide et me laisse aussi souple qu'une planche. Les grosses têtes du service technique m'ont dit que c'était un "effet de résonance à onde de choc multiple". Une fois sur un million, qu'ils ont dit. Aucune chance que ça se reproduise. Tu parles que je vais courir le risque.]<<<<<

- Night Fighter

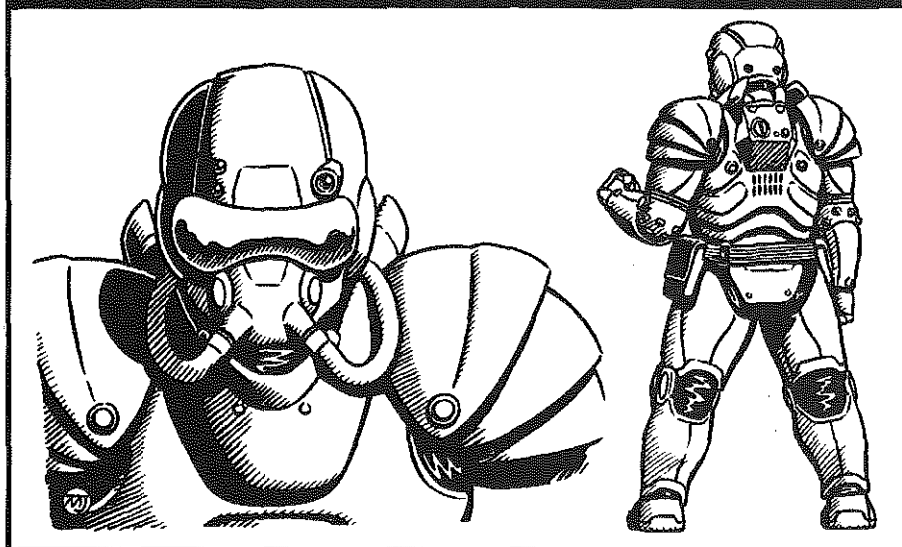
(08:23:14/10-11-54)

>>>>>[Je me suis rendu compte que la version gélifiée de la plupart des armures conventionnelles ne sert à rien contre les balles. Elle ne fonctionne pas mieux qu'un tissu pare-balles léger, terme plutôt mal choisi par ailleurs, vu qu'il y a toujours des plaques dans une armure légère. Contre les lames, par contre, l'armure-gel est assez efficace - tant que ce n'est pas un troll qui te tape dessus.]<<<<<

- Tuna Boy

(10:20:11/13-11-54)

## ARMURE MILITAIRE



L'armée se réserve toujours le meilleur matériel, c'est bien connu. Aujourd'hui, la firme française Esprit Industries propose une armure de qualité militaire sur le marché des particuliers ! Sa nouvelle gamme d'armures de combat offre une protection intégrale allant du léger au lourd, avec dispersion d'énergie et climatisation en option, système de câblage interne, antennes de surface et *tutti quanti*. Disponibles en coloris standard ou camouflage personnalisé, ces armures sont un must pour le combattant de carrière.

	Balistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût/Index de rue
Armure militaire légère	10	7	12 + Constitution	18/1 mois	25 000 ¥/3
Armure militaire moyenne	12	8	14 + Constitution	24/1 mois	45 000 ¥/3
Armure militaire lourde	14	9	16 + Constitution	28/45 jours	70 000 ¥/3
Casque militaire lourd	+2	+3	3	24/1 mois	2 500 ¥/3

Traitez l'armure militaire comme une armure renforcée. Ces armures sont conçues pour accepter des appareillages électroniques de combat, tels que le système Battletac™. Elles réduisent la Réserve de Combat de leur porteur de 1D par tranche de 2 points de protection balistique au-dessus de sa Rapidité.



>>>>>[Les shadowrunners ne devraient même pas rêver à ce genre de trucs, sauf dans les circonstances les plus extrêmes. Ces armures ont l'air de ce qu'elles sont - des armures militaires. J'ai vu des types qui en portaient, avec tous les accessoires, et ils n'avaient plus rien d'humain. J'en ai froid dans le dos rien que d'y penser.]<<<<<

- Ropid Fire

(08:21:28/09-11-54)

>>>>>[J'ai entendu dire que Fuchi travaillait sur une version entièrement électrique de ce genre d'armure : amplificateur de force, rétro-fusées dorsales, armes intégrées, tout le tremblement. Quelqu'un est au courant ?]<<<<<

- Shode

(20:21:28/13-11-54)

>>>>>[Seulement des rumeurs, mais à ce que je sais ce serait Ares, et pas Fuchi.]<<<<<

- Hyper-Volt

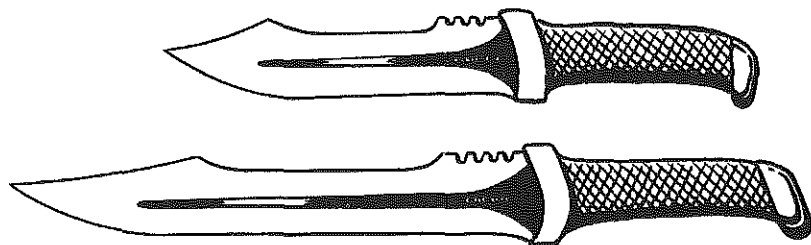
(17:25:40/24-11-54)

>>>>>[Fuchi ? Ce serait vraiment étonnant.]<<<<<

- Nightfire

(08:27:35/25-11-54)

## POIGNARD COUGAR FINEBLADE



Convenant aussi bien au mercenaire en campagne qu'au soldat de fortune davantage tourné vers le théâtre d'opérations urbain, le Cougar Fineblade utilise le dernier cri du collage et de l'affinage moléculaire pour vous offrir une lame incomparable. Son double tranchant, sa section dentée pour couper les câbles et son manche renforcé en font le compagnon idéal de vos combats. Disponible en taille standard et en grande taille.

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Lame courte	8	-	(For)M	0,5	5/72 heures	800 ¥	3
Lame longue	5	-	(For+1)M	0,75	8/72 heures	1 500 ¥	3



>>>>>[C'est une arme intéressante, avec pratiquement les mêmes performances que le Dikoting™ à un prix très inférieur. Détail piquant, à un salon d'armement qui s'est tenu au Caire l'année dernière, j'ai vu un vendeur, qui le présentait à une jeune femme visiblement intéressée, perdre deux doigts dans l'affaire. Une sacrée démonstration.]<<<<<

- Tyrus

(03:20:14/15-08-54)

>>>>>[Le Dikote™ est plus efficace, principalement en raison de ses capacités perforantes. Fletcher, un de mes amis qui a un penchant presque maladif pour le tir à l'arc, utilise presque exclusivement des pointes de flèches en Dikote™ - avec des résultats étonnants. J'ai vu aussi un carreau d'arbalète en Dikote™ traverser une voiture blindée de part en part et ressortir de l'autre côté couvert de sang.]<<<<<

- Dennis "D"

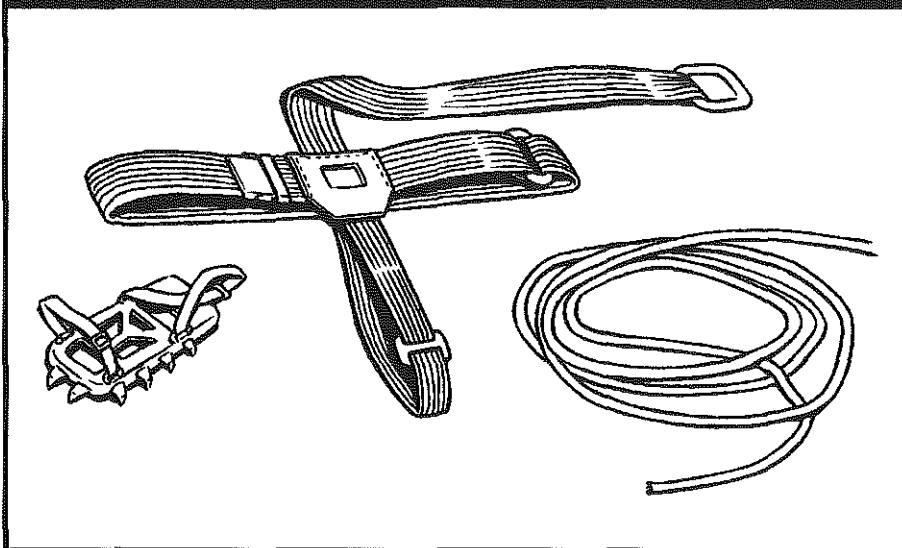
(13:11:18/21-08-54)

>>>>>[Vu que la conversation semble s'être écartée du sujet pour traiter du Dikote™, je vous propose le fruit de mes sinistres cogitations... Est-ce que quelqu'un a déjà envisagé ou expérimenté des fléchettes en Dikote™ ? C'est seulement une question.]<<<<<

- Weasel Boy

(21:10:41/21-08-54)

## MATÉRIEL D'ESCALADE



Quelquefois, la moitié de la bataille se gagne dans la conquête du terrain ; la gamme complète d'accessoires d'escalade Duraflex fait pencher la balance en votre faveur ! Conçu pour le soldat en campagne, tout ce matériel est compact, efficace et fiable. Comptez sur Duraflex !

	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Harnais	0,25	Toujours	75 ¥	1
Kit d'escalade*	2	Toujours	250 ¥	1
Gants de rappel	-	Toujours	70 ¥	1
Corde (50m)	1	Toujours	125 ¥	1

\* Le kit d'escalade comprend descendeurs, poignées autobloquantes, mousquetons, crampons et ainsi de suite.

La corde et le harnais peuvent supporter jusqu'à 2 tonnes. Le harnais se détache grâce à un simple clip. Pour les règles d'escalade, reportez-vous aux **Règles**, page 83 de ce supplément.



>>>>>[Une des meilleures choses que j'ai faites pour ma carrière a été d'apprendre l'escalade. Je me sens beaucoup plus confiant, si bien que je peux descendre, monter et traverser beaucoup plus vite et plus adroitement. Mon exposition s'en trouve considérablement réduite ; je suis un troll comblé.]<<<<<

- Able

(04:28:28/05-11-54)

>>>>>[WAOUH ! Désolé, je marchais dans la rue et j'ai flashé en voyant un troll descendre un gratte-ciel en rappel dans ma direction. Une question au passage : peut-on facilement se procurer du matériel à la taille d'un ork ou d'un troll ? Je vois tous les jours du matériel dit "normal", mais qu'en est-il de l'équipement pour "costaubs" ?]<<<<<

- Lord Fly

(21:28:15/08-11-54)

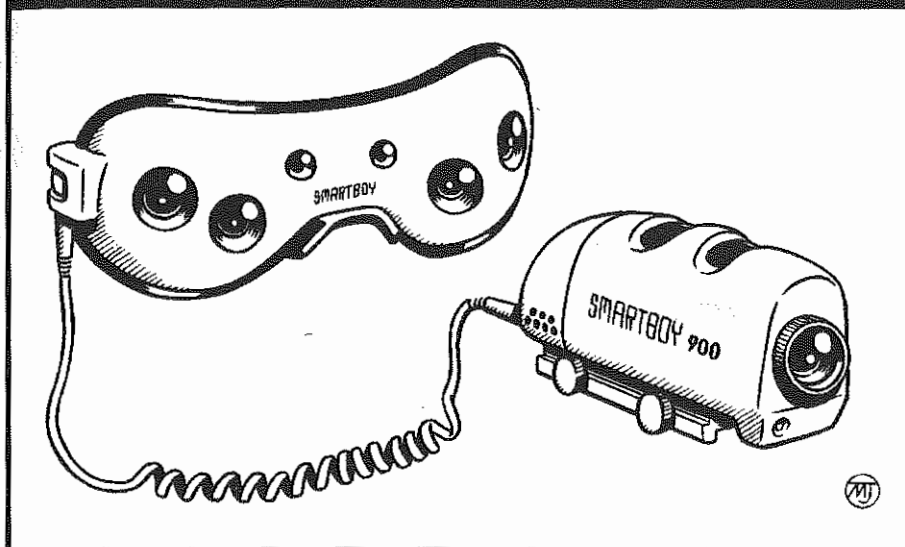
>>>>>[Certaines choses sont plus courantes que d'autres. Par exemple, il me suffit d'acheter du matériel beaucoup plus résistant que celui que les nabots achètent habituellement. En règle générale, pourtant, le matos pour orks coûte 50 % plus cher, et celui pour trolls coûte près du double. C'est ce genre d'arnaqes qui maintient mon peuple dans les bas-fonds.]<<<<<

- Able

(05:10:13/10-11-54)



## MODULE D'INTERFACE NIVEAU II



Disponible pour la première fois, le nouveau module d'interface niveau II représente une avancée importante sur le marché des interfaces. Une meilleure gestion des ordres, une signalisation référentielle accélérée, une plus grande comptabilité inter-marques et une adhésion officielle au nouveau standard ADVAT.328 rendent votre liaison avec votre arme plus rapide et plus claire que jamais ! Les composants du module d'interface niveau II sont entièrement compatibles avec votre ancien système niveau I !

	Support	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Interface externe	Dessus/dessous	-2	0,75	6/48 heures	800 ¥	2
Interface interne	-	-	0,25	cf. arme	+250 %	cf. arme
Lunettes connectées	-	0	0,1	4/36 heures	3 500 ¥	2

	Coût en Essence	Disponibilité	Coût	Index de rue
Interface	0,5	6/48 h	3 200 ¥	2

Pour les règles concernant le module d'interface niveau II, reportez-vous aux **Règles**, page 80 de ce supplément. Pour bénéficier de cette installation, le module et l'arme doivent tous deux être du niveau II.



>>>>[À dire vrai, je me demande si l'amélioration vaut le prix qu'elle coûte. La plupart des modifications n'intéresseront que les spécialistes. L'arme semble plus alerte (drôle de sensation) et la liaison avec le télémètre devient gérable à longue portée, mais, je sais pas.]<<<<

- Fitzburg

(03:29:16/12-11-54)

>>>>[Fitz, mon gars, pour certains d'entre nous cette indécision suffit à emporter le morceau.]<<<<

- Grouper

(20:18:16/13-11-54)

>>>>[Les caractéristiques techniques ne le précisent pas, mais j'ai un module d'interface niveau II, et il se connecte à mon interface de contrôle de véhicule. J'obtiens un rapport de tir et de visée complet avec n'importe quelle arme "intelligente" embarquée quand je suis câblé, en plus des données habituelles. Je suis incontestablement plus précis maintenant, avec mes armes interfacées. J'ai découvert ça par hasard, parce qu'il fallait que je débloque une mitrailleuse qui s'était enrayée. La seule que j'avais était "intelligente" et je n'avais pas le temps de me débrancher.]<<<<

- Georgi

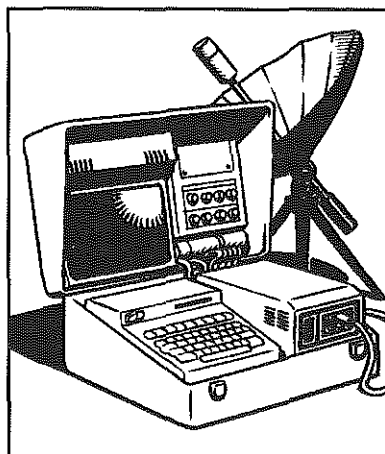
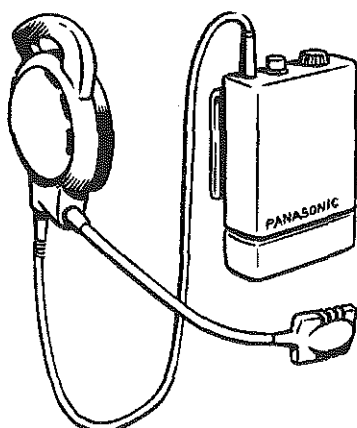
(23:29:41/15-11-54)

>>>>[Eh ! Le mien ne fait pas ça...]<<<<

- Radar Lover

(14:31:23/17-11-54)

## SYSTÈME DE COMMUNICATION TACTIQUE



Restez en contact avec le reste de votre équipe grâce au nouveau système Philips Tacticom ! Phillips apporte son savoir-faire en matière d'électronique au domaine des communications de combat avec six niveaux de cryptage des signaux et la possibilité de charger vos propres algorithmes de cryptage. Bien à l'abri dans son casier, à l'extérieur comme à l'intérieur, l'unité centrale reçoit les signaux émis depuis une ligne terrestre conventionnelle, un satellite, un faisceau laser, un relais à micro-ondes et toute autre source de télécommunication. Un système étonnant à un prix détonnant !

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Unité centrale	-	14	75	24/21 jours	60 000 ¥	3
Unité centrale portable	-	14	20	18/14 jours	120 000 ¥	2
Récepteur individuel	8	14	0,5	12/14 jours	18 500 ¥	2
Antenne micro-ondes	3	-	1	18/21 jours	4 800 ¥	2
Antenne laser	4	-	1	14/21 jours	2 700 ¥	2
Antenne satellite	-	-	2	12/21 jours	7 500 ¥	2

Pour plus de détails concernant l'utilisation de ce système, reportez-vous aux **Règles**, page 81 de ce supplément.



>>>>>[J'adore le système Philips. Personne n'a encore percé son code - évidemment, c'est peut-être un simple coup de bol. Même dans les zones saturées de signaux électriques, la liaison reste claire. La liaison visuelle que nécessite l'antenne laser facilite malheureusement le repérage du système - il suffit de viser la bonne direction, et l'émetteur assure le guidage lui-même. Dommage.]<<<<<

- Matador

(03:51:30/15-11-54)

>>>>>[Je préfère oublier les liaisons laser ou satellites. Une fois, j'ai chargé une antenne micro-ondes sur un hoverdrone. Mes gars savaient où il se trouvait et pouvaient l'utiliser pour une communication directe. Naturellement, on était tous reliés par système Battletac™. On n'est pas premiers pour rien !]<<<<<

- Winter Rat

(20:16:35/16-11-54)

>>>>>[Merci, Rat - je m'en souviendrai à notre prochain affrontement.]<<<<<

- Matador

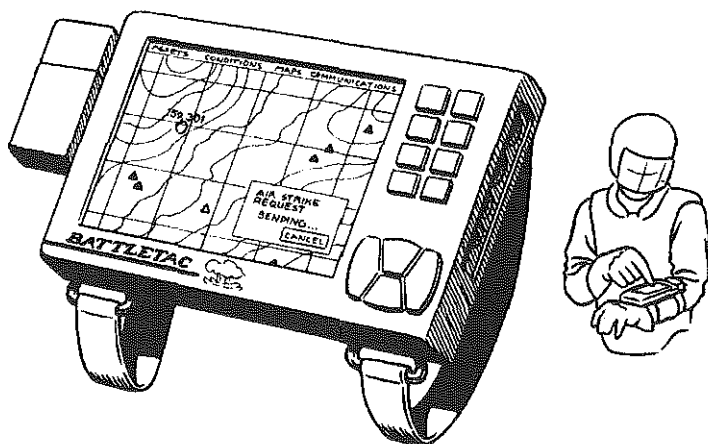
(11:28:06/19-11-54)

>>>>>[Viens nous voir en Thaïlande. Quand tu veux.]<<<<<

- Winter Rat

(20:27:13/21-11-54)

## SYSTÈME BATTLETAC™



Sony a frappé un grand coup sur le marché de l'appareillage militaire tactique avec son fameux Battletac™ ! Sur le terrain, l'information est pouvoir - le système Battletac™ procure ce pouvoir aux commandants et aux soldats en ligne. Position des troupes, dispositifs, conditions de combat, situations types - le Battletac™ fournit tout !

Le système Battletac™ intègre les télécommunications tactiques et le transfert de données. Chaque soldat équipé d'un bracelet Battletac™ se trouve relié avec tous les utilisateurs alliés en un réseau de communications et d'échange en clair. Le Battletac™ de Sony Corp vous offre la clef de la victoire !

L'utilisation du Battletac™ requiert la compétence Théorie Militaire, ou de préférence sa spécialisation Tactique des Petites Unités, et la compétence spéciale Battletac™ (acquise comme une compétence générale, voir **Shadowrun**, page 191). Voyez aussi page 81 de ce supplément pour plus d'informations. Les utilisateurs bénéficient d'un modificateur de -2 à tous les seuils appropriés quand ils sont en réseau.



>>>>>[Désolé, bonhomme. Cette saloperie signifie que le soldat du futur, c'est pour tout de suite. Tu vois, les véhicules aussi peuvent employer un Battletac™. Imaginons le fantassin Sylvia qui voit une unité adverse approcher de sa planque. Elle balance cette info sur le réseau et, quelques secondes plus tard, trois chars Stonewall silencieusement posés dans un champ à un kilomètre de là commencent à faire pleuvoir la mort sur l'adversaire. Imagine maintenant ce genre de connexion avec l'artillerie, le soutien aérien, des projectiles de mortier à tête chercheuse, et ainsi de suite. La bataille moderne se livre à coups de données, bonhomme. Accepte-le, où tu es un homme mort.]<<<<<

- Matador

(11:34:29/19-11-54)

>>>>>[Nous autres deckers, ça fait des années qu'on vous dit ça.]<<<<<

- Dead Deckers Society

(20:10:15/20-11-54)

>>>>>[Très drôle. Heureusement, le système Battletac™ et autres équipements similaires sont réservés à l'élite des unités corporatistes ou privées. Tu n'en verras jamais au poignet d'un simple bidasse de l'Aztlan.]<<<<<

- Cornwall

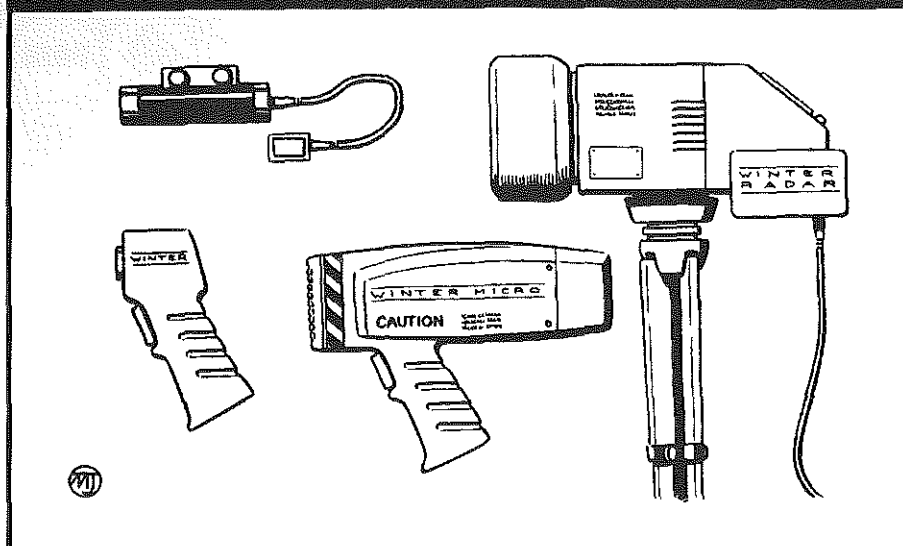
(03:27:51/22-11-54)

>>>>>[Question de temps. Chaque année, le prix et la taille diminuent de 10 %. Bienvenue dans le monde du progrès.]<<<<<

- I in the Sky

(18:46:30/24-11-54)

## DÉSIGNATEURS DE CIBLE



Illuminez votre adversaire ! Winter Systems vous propose une série complète de désignateurs de cible haut de gamme. Sélectionnez votre cible depuis la sécurité de votre bunker, de votre tranchée ou de votre cachette avec le dernier cri de l'électronique de combat. Depuis les lasers à infrarouges jusqu'aux systèmes à pulsation micro-ondes, les désignateurs Winter Systems sont les plus précis et les plus fiables du marché. Quand la précision compte, comptez sur Winter !

Type	Dissimulation	Portée	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Visueur laser à faible puissance	-1	500 m	0,25	6/36 heures	500 ¥	0,9
Visueur laser à forte puissance	-1	1 500 m	0,25	8/48 heures	1 400 ¥	1
Désignateur laser	-2	5 000 m	0,5	12/14 jours	3 700 ¥	2
Désignateur à micro-ondes	-	8 000 m	4,5	24/1 mois	12 500 ¥	2
Désignateur radar	-	10 000 m+	25	24/3 mois	48 000 ¥	2

Pour les règles concernant les désignateurs de cible, reportez-vous page 78 de ce supplément.



>>>>>[Un système qui marche bien, c'est de poster des francs-tireurs équipés de différents désignateurs de cible. Ils repèrent une cible, l'allument, ensuite les bidasses de l'artillerie légère à l'arrière envoient une poignée de projectiles à tête chercheuse. Les oiseaux prennent de la hauteur, piquent du nez, et devine quoi, les cibles sont là, brillamment illuminées. Les projectiles s'abattent, les cibles se volatilisent. Super.]<<<<<

- Night Finder

(08:22:30/19-11-54)

>>>>>[La plupart des désignateurs de cible peuvent être contrés, alors ne mise pas ta chemise sur eux ou tu risques de prendre froid. La fumée bloque les lasers. Les leurres - des paillettes métalliques lâchées en vol - trompent les micro-ondes et les radars. Ces derniers peuvent aussi être brouillés. Ne pense jamais que quelque chose va fonctionner ; prévois toujours un plan de rechange.]<<<<<

- Matador

(05:08:30/22-11-54)

>>>>>[Eh, Matty, tu enseignes le mercenariat à l'université ou quelque chose ? Tes manières paternalistes commencent à me taper sur les nerfs, bonhomme. Pigé ?]<<<<<

- Squirrel

(13:38:50/24-11-54)

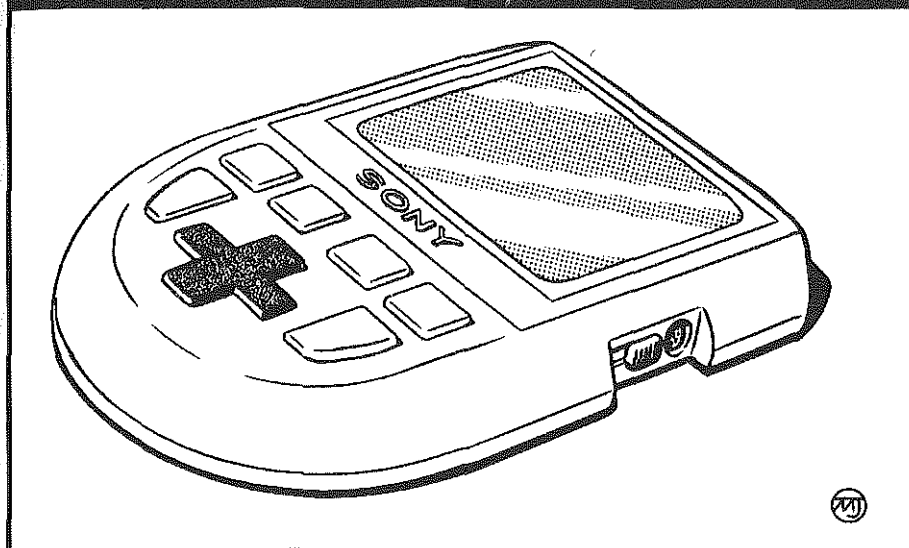
>>>>>[À croire que c'est lui qui a écrit le manuel...]<<<<<

- Double Dirk

(20:19:15/25-11-54)



## BOUSSOLE SONY NAV-DAT



Avec le nouveau système d'orientation générale Nav-Dat™ Sony, jamais plus vous ne pourrez vous égarer ! Il vérifie instantanément votre position auprès de tous les satellites de navigation connus et vous localise en quelques secondes à deux mètres près. Les cartes digitales internes hyper-précises sont accessibles par datajack et couvrent de nombreuses régions. Le système fournit également divers systèmes de navigation standard et autres algorithmes de positionnement. Préparez, suivez et planifiez vos déplacements en fonction de la position de la lune et du soleil : aucun problème, aucun souci ! Entièrement compatible avec le système Battletac™ Sony !

Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
8	0,5	6/48 heures	700 ¥	1



>>>>>[Ne te perds jamais en Amazonie, bonhomme. La région est tellement Éveillée qu'une carte dressée depuis plus d'un mois est déjà périmée. Je n'ai jamais vu le terrain changer de visu, mais je suis retourné dans plein d'endroits où j'étais déjà venu auparavant et que j'ai trouvé très, très différents.]<<<<<<

- Matador

(04:20:12/13-11-54)

>>>>>[Je sais de source sûre que l'Amazonie a acheté deux satellites d'observation terrestre Fuchi LandScan, il y a environ cinq ans. Ares les a mis en orbite un an plus tard. Ils survolent l'ensemble du pays pour refaire la carte du territoire toutes les trois semaines environ. Et ils utilisent en plus toute une flotte d'appareils pour surveiller la progression de la forêt.]<<<<<<

- I in the Sky

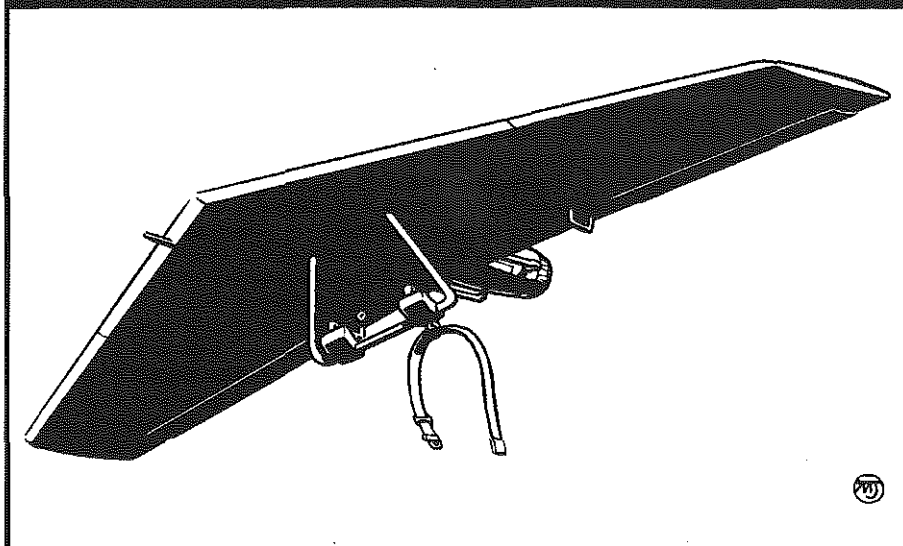
(07:02:16/14-11-54)

>>>>>[L'hyper-croissance forestière de l'Amazonie fait partie de ses petits secrets. Les mystérieuses mesures prises par le pays pour faire repousser les forêts tropicales semblent échapper à tout contrôle. Je crois savoir qu'il a même été envisagé une déforestation stratégique limitée dans certaines régions, même si tu peux imaginer les répercussions politiques qu'entraînerait une telle décision dans la Nation Verte.]<<<<<<

- Mike Monitor

(10:57:32/15-11-54)

## NIGHTGLIDER



Avec son Nightglider, Artemis Industries met la technologie de l'aile delta au service de l'infiltration de pointe ! Facile à monter, tenant dans deux gros sacs renflés, le Nightglider est propulsé par une turbine électrique compacte virtuellement inaudible. Un moteur silencieux, une voilure en tissu absorbant les ondes radars et une armature flexible et maniable se combinent pour en faire un véhicule parfaitement adapté aux infiltrations nocturnes. Le Nightglider peut emporter une charge opérationnelle de 400 kilos, ce qui le rend idéal pour les frappes tactiques avec équipement complet. Un module de télécommande en option vous permet de le laisser décrire des cercles au-dessus de vous, en prévision d'une retraite précipitée !

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Armure	Signature	Pilote	Coût
3	15/60	1/0	12	1	45 000 ¥

**Places :** 1 harnais

**Portes :** N/A

**Consommation :** 1 FP au km

**Puissance :** Électricité/100

**Charge :** 4 FC

**Poids :** 200 kgs

**Atterrissage/Décollage :** Vertical

**Autres caractéristiques :** L'aile delta nécessite 5 minutes pour être montée ou démontée.



>>>>>[J'ai utilisé un Nightglider en plusieurs occasions. C'est un bon moyen de transport, mais ne tente rien de trop hasardeux ou il risque de partir en morceaux. Évite à tout prix de te faire tirer dessus ou d'atterrir trop brutalement.]<<<<<

- Matador

(04:29:17/10-11-54)

>>>>>[On pourrait aussi discuter du décollage vertical. L'atterrissage ne pose pas de difficulté, vu que la vitesse de sustentation est si faible qu'il te suffit d'arrondir pour te laisser descendre comme une fleur. Mais le décollage, c'est une autre histoire. Tu peux t'arracher au sol verticalement à condition de chauffer le moteur à blanc, mais ça te consomme près de 25 % de ta puissance. Ça fait aussi grimper en flèche la température du moteur, ce qui augmente ta signature - mais si tu as des watts à gaspiller, vas-y. C'est vrai que ça te catapulte littéralement dans les airs.]<<<<<

- Desert Vet

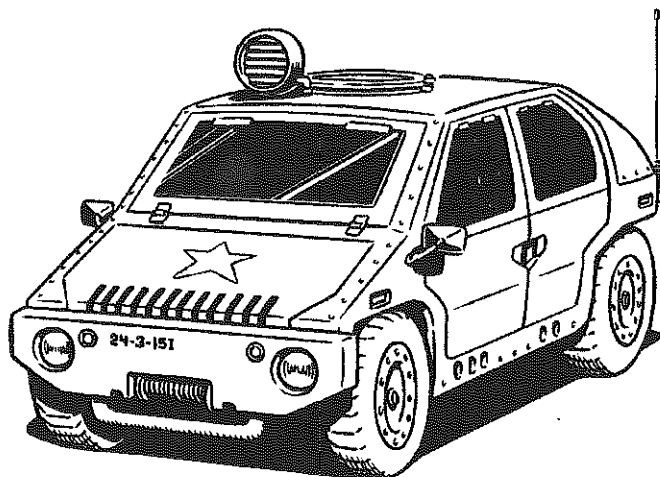
(20:14:23/15-11-54)

>>>>>[J'apprécierais une armature un peu plus solide. Elle peut supporter un point d'attache, auquel j'accroche généralement une unité CME/CCME et quelques senseurs, mais je me sens malgré tout assez vulnérable.]<<<<<

- Trap Door Tex

(21:18:41/16-11-54)

## 4X4 GMC



Le véhicule polyvalent tout-terrain GMC, convenant aussi bien à la reconnaissance qu'au transport personnel, est le plus populaire des véhicules militaires légers partout à travers le monde. Légèrement blindé contre les armes à feu individuelles, équipé de quatre roues motrices, il peut faire face à presque n'importe quelle situation.

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Armure	Signature	Pilote	Coût
5/3	40/120*	2/9	4	0	22 000 ¥

**Places :** 2 sièges avant + 1 banquette arrière

**Portes :** 2+2 standard

**Consommation :** 15 km par litre

**Carburant :** multifuel/IC

**Charge :** 10 FC

**Autres caractéristiques :** Les accessoires comprennent un émetteur radio, un projecteur blanc, un treuil et une monture de tourelle sur le toit avec trappe d'accès. Certains 4x4 GMC comportent un point d'attache. Armement non compris.

\* La vitesse hors route est de 30/90.



>>>>>[Ah, l'éternel 4x4 ! On en voit même quelques versions civiles dans certains endroits. Tellement chic, n'est-ce pas ?]<<<<<

- Hummer Hal

(08:29:37/28-11-54)

>>>>>[Ce dossier ne détaille pas suffisamment les vraies possibilités du véhicule. J'en ai vu des versions portant des armes anti-chars, des batteries de senseurs de proximité, et même des missiles anti-aériens ou des autocanons. Ses gros défauts, à mon avis, sont un blindage insuffisant et une signature relativement faible.]<<<<<

- Colonel Cobra

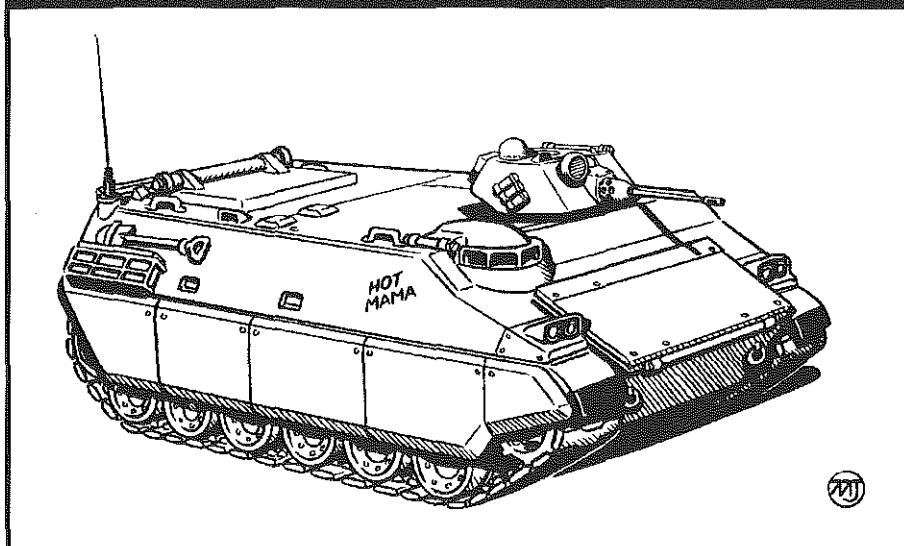
(21:02:21/30-11-54)

>>>>>[Sûr, mais vouloir augmenter la signature alourdit terriblement l'engin. Le moteur ne peut pas emporter le supplément de poids. J'ai connu une unité de mercenaires qui avait rendu ses 4x4 invisibles aux senseurs. Ces putains de bagnoles n'arrêtaient pas de surchauffer. Ils auraient pu leur installer des systèmes de refroidissement supplémentaires, mais ça commençait à revenir cher.]<<<<<

- Tiger Team

(20:54:28/02-12-54)

## VÉHICULE BLINDÉ LAV-98 DEVIL RAT



Principal transport de troupes blindé des États Américains Confédérés et de l'État Libre de Californie, le Devil Rat fait partie de l'arsenal de la plupart des grandes nations et corporations. Capable de déployer jusqu'à huit hommes tout en procurant un tir de soutien, il représente le choix idéal pour les missions de combat et de renfort.

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Armure	Signature	Pilote	Coût
5/3	25/75*	3/12	6	2	250 000 ¥

**Places :** 3 sièges pour l'équipage + 3 banquettes

**Portes :** 3 trappes sur le toit, 1 trappe à double battant à l'arrière

**Consommation :** 2 km par litre

**Carburant :** Multifuel/325 litres

**Charge :** 12 FC

**CME/CCME :** Aucune

**Senseurs :** Aucun

**Autres caractéristiques :** Amphibie, système de télécommunication (indice 0), protection EnviroSeal™, tourelle légère à télécommande. Armes, senseurs et CME/CCME non compris.

\* La vitesse hors route est de 15/45, 10/30 dans l'eau.



>>>>>[Le Devil Rat est un piège mortel, si tu veux mon avis. J'en ai vu trop souvent s'enflammer comme des torches après avoir été touchés à proximité des munitions ou du réservoir. Leur blindage semble pourtant suffisant pour ce qu'on leur demande, mais c'est à se demander pourquoi ils explosent comme des grenades à travers tout le champ de bataille.]<<<<<

- Cougar Punch

(03:21:27/30-11-54)

>>>>>[Question de maintenance, Coug. Vérifie auprès des techniciens. Est-ce qu'ils pensent à sceller tous les conduits après avoir refait le plein ? À vérifier s'il n'y a pas des micro-fuites le long des conduits de carburant, indétectables à l'œil nu mais suffisantes pour déclencher une boule de feu à la première étincelle ? À contrôler la qualité des joints de la réserve de munitions ? S'ils pensent à tout ça et que tu continues d'avoir des problèmes, c'est que tu as un saboteur sur le dos.]<<<<<

- Flying Wallenck

(21:34:09/01-12-54)

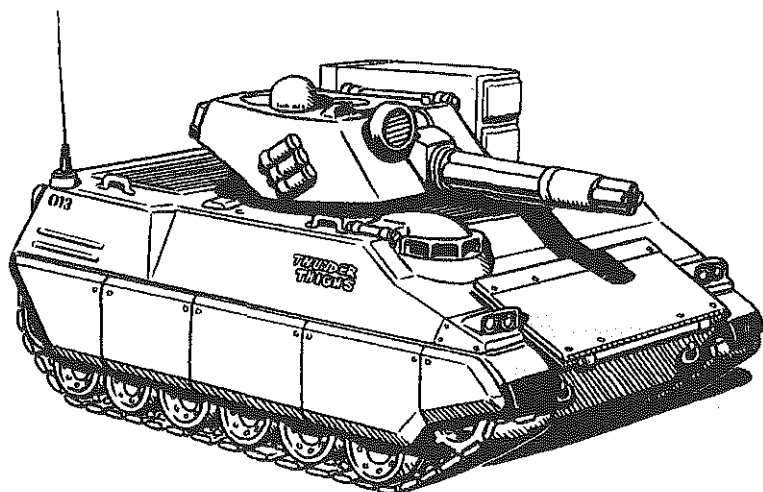
>>>>>[J'approuve. On utilise régulièrement des Devil Rats sur le terrain et on n'a aucun problème. Sûr, ils explosent quand ils sont touchés de plein fouet par un missile anti-char, mais il n'y a rien d'étonnant à cela.]<<<<<

- Winter Rat

(18:43:55/05-12-54)



## CHAR LÉGER LAV-103 STRIKER



Version renforcée de la suspension et du train de chenilles du célèbre Devil Rat, le char Striker aligne un blindage plus lourd et un armement plus conséquent sans déperdition de vitesse ! Les améliorations apportées au moteur et à la transmission lui permettent de rivaliser avec la vitesse de blindés plus légers. Ses configurations amphibie et anti-aérienne le rendent populaire sur de nombreux théâtres d'opérations.

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Arnure	Signature	Pilote	Coût
6/4	25/75*	5/15	6	2	480 000 ¥

**Places :** 3 sièges

**Portes :** 2 trappes à l'avant, 1 trappe en tourelle

**Consommation :** 1,5 km par litre

**Carburant :** Multifuel/600 litres

**Charge :** 5 FC

**CME/CCME :** Aucune

**Senseurs :** Aucun

**Autres caractéristiques :** Système de télécommunications (indice 0), EnviroSeal™ et tourelle moyenne à télécommande. Armement non compris.

\* La vitesse hors route est de 15/45.



>>>>>[La version du Striker qu'on utilise le plus souvent emploie un canon d'assaut rotatif Victory. On a essayé de construire l'unité autour de la même classe d'armes lourdes de manière à pouvoir utiliser des variantes des mêmes obus. Ça fonctionne plutôt bien, même si évidemment on préférerait parfois avoir la puissance de feu d'un véritable autocanon.]<<<<<

- Ultra-Drek

(23:59:30/01-12-54)

>>>>>[Ultra, tu m'étonnes. Je n'ai jamais entendu parler d'un truc pareil à l'échelle de ce que tu décris. Peut-être pour des armes légères, mais pour des obus de canon ?]<<<<<

- Tuber

(20:20:14/02-12-54)

>>>>>[Pas si étonnant que ça. J'ai travaillé avec pas mal de pays fauchés qui rachetaient leurs véhicules dans les surplus. Tu veux que je te raconte le cauchemar logistique ? Sur les sept types de véhicules de combat légers qu'ils alignaient, aucun ne tirait les mêmes obus. Ah !]<<<<<

- Merc Mania

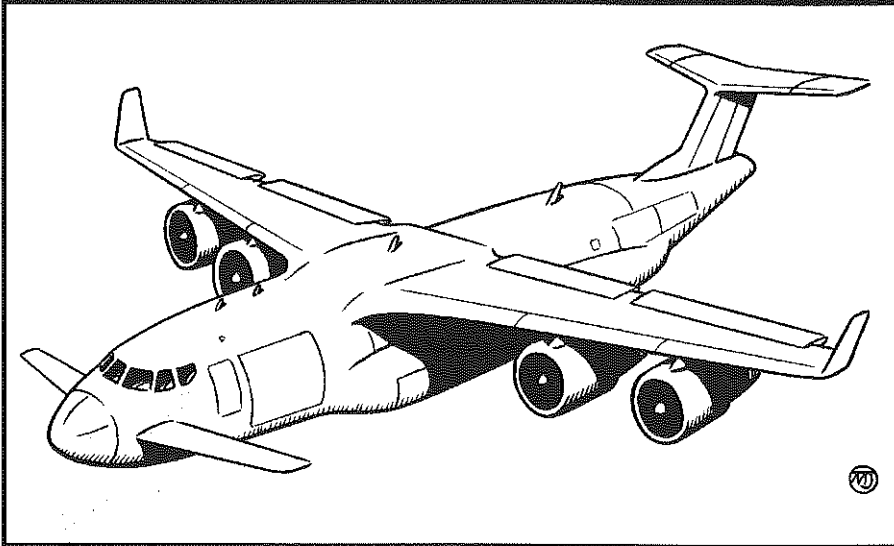
(18:28:41/03-12-54)

>>>>>[Sept canons différents dans la même catégorie ? C'est complètement débile !]<<<<<

- Weasel

(04:21:40/06-12-54)

## MOYEN-TRANSPORT C-60 TITAN



Vision courante au sein des unités corporatistes, militaires et mercenaires du monde entier, le C-60 est la bête de somme idéale. Avec les modifications appropriées, ce transport peut devenir une puissante plate-forme d'armement air-sol ou de détecteurs à longue portée. Un excellent appareil polyvalent !

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Armure	Signature	Pilote	Coût
7	150/350	5/12	4	3	700 000 ¥

**Places :** 2 sièges pour l'équipage + 3 sièges pour un équipage d'appoint

**Portes :** 1 porte latérale, 1 rampe arrière

**Consommation :** 0,4

**Carburant :** 180 000 litres

**Rayon d'action :** 7 600 km

**Rayon de combat :** 1 800 km

**Charge :** 3 000 FC

**CME/CCME :** Aucune

**Atterrissage/Décollage :** Piste courte

**Senseurs :** Aucun

**Autres caractéristiques :** Système de télécommunication (indice 0). Points d'attache, senseurs et CME/CCME non compris dans la configuration standard.



>>>>>[Cette saloperie vole comme un putain de mur de briques. Si tu te trouves à bord et qu'un rigolo t'envoie un missile à l'intelligence marginale ou (Dieu t'en préserve) te prend en chasse en appareil, t'as intérêt à avoir un sacré attirail électronique si tu veux t'en sortir. C'est certainement pas quelques figures de voltige qui vont te tirer d'affaire.]<<<<<

- Wildcat

(13:56:41/03-12-54)

>>>>>[Eh ! T'as jamais vu un de nos Titans, on dirait ? Une batterie de dispositifs à te faire tomber à la renverse : missiles anti-missiles sous les ailes, leurres radars et thermiques, tout le toutim. Ça coûte un paquet, mais toujours moins que de perdre l'appareil.]<<<<<

- Winter Rat

(04:20:53/05-12-54)

>>>>>[Ou le pilote.]<<<<<

- Marx

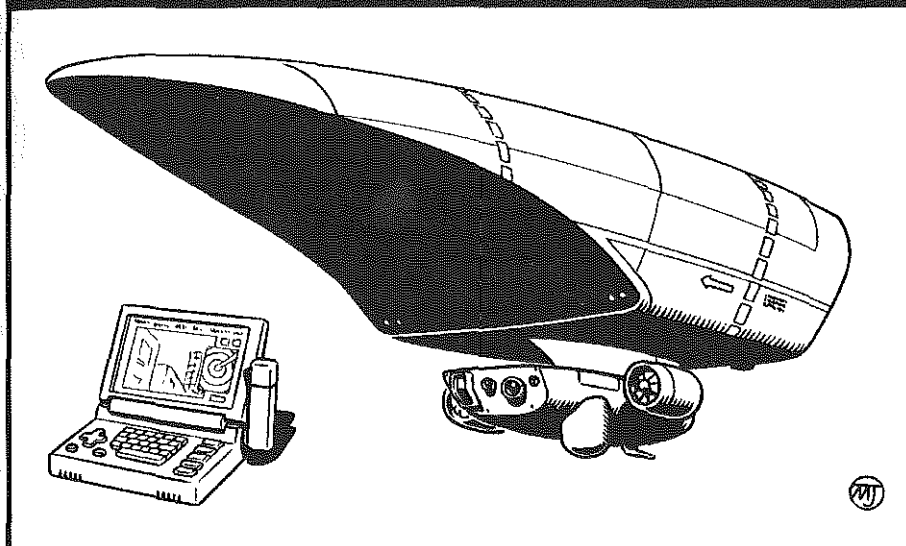
(20:29:35/06-12-54)

>>>>>[Merci d'y penser !]<<<<<

- Wildcat

(14:08:01/07-12-54)

## AERODESIGN CONDOR II LD SD-41



Inspiré par le fameux système de dirigeables profilés de la firme AeroDesign, le drone Condor II constitue la plate-forme de reconnaissance et de surveillance idéale. Ce plus-léger-que-l'air ne nécessite qu'une force mécanique minimale, ce qui réduit sa signature et sa consommation d'énergie. Dessiné sur le modèle du drone d'observation Condor LDSD-23, le Condor II remplace les cellules photo-électriques par des batteries longue-durée pour un temps de vol prolongé.

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Armure	Signature	Pilote	Coût
5	30/90	1/3	11	3	45 000 ¥

**Consommation :** 5 km par FP

**Énergie :** 25 FC

**Charge :** 4 FC

**Durée opérationnelle :** Limitée par la batterie

**Atterrissage/Décollage :** Vertical

**Temps de montage/Démontage :** 5 mn

**Senseurs :** Standard (I)

**Autres caractéristiques :** Module de télécommande en série. 3 FC disponibles pour des senseurs, des CME/CCME ou une interface de contrôle de véhicule.



>>>>>[Pourquoi risquer du personnel à moins d'y être forcé ? Aujourd'hui, je vois de plus en plus de Condors, de Condors II et de Dolmatians sur le champ de bataille. Les unités les mieux financées (autrement dit : corpos) les relient même à un Battletac™ avec une batterie complète de senseurs. Tu n'imagines pas les possibilités offertes par ce genre d'informations tactiques !]<<<<<

- Widgit

(04:20:14/05-12-54)

>>>>>[Ces drones sont trop vulnérables. N'importe quel imbécile peut les descendre d'une seule roquette. Ils ont une bonne signature, mais ils restent malgré tout des cibles trop faciles. J'ai arrêté d'en utiliser depuis plusieurs années.]<<<<<

- Wombat Warrior

(21:48:39/06-12-54)

>>>>>[Ce n'est pas parce que les drones font de bonnes sentinelles qu'il faut les immobiliser en plein ciel. J'ai vu des tas de contrôleurs de drones mal entraînés qui se contentaient de cercler au-dessus de la cible quand ils l'avaient repérée et de rapporter ce qu'ils voyaient à leurs alliés. Mauvaise tactique.]<<<<<

- Matador

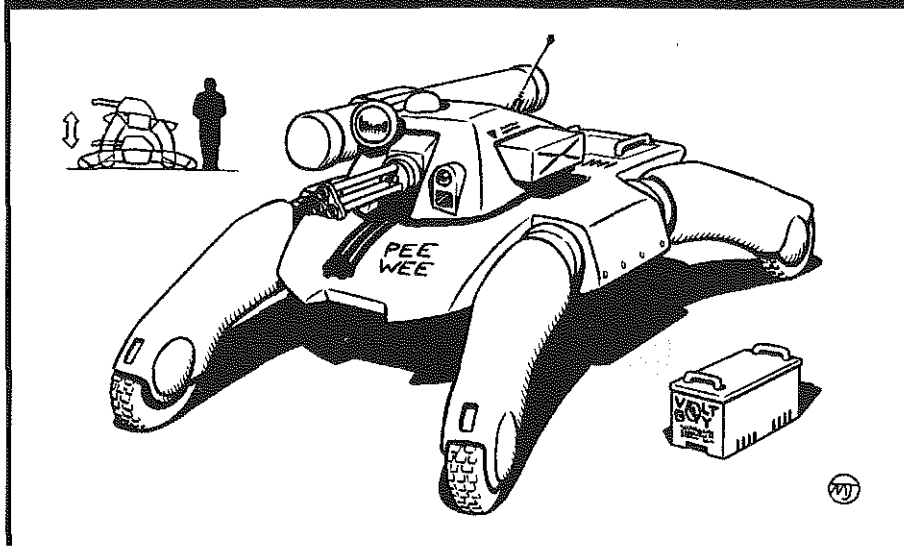
(18:20:00/07-12-54)

>>>>>[Garde toujours ton drone en mouvement, même s'il est branché sur pilote automatique.]<<<<<

- Flyer XX

(02:19:10/10-12-54)

## DRONE STEEL LYNX



Votre adversaire est solidement retranché ? Envoyez un Steel Lynx. Ce drone de combat Winter Systems est une redoutable machine de guerre conçue pour dégager les positions les mieux défendues. Son blindage léger en polycéramique combine une excellente protection de ses armes à une grande vitesse et manœuvrabilité. Mettez le contact et lancez le Lynx à la chasse !

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Arnure	Signature	Pilote	Coût
4/6	40/80	4/12	5	2	15 000 ¥

**Consommation :** 3 km par FP

**Énergie :** 30 FC

**Charge :** 20 FC

**Durée opérationnelle :** Limitée par la batterie

**Temps de montage/Démontage :** 3 mn

**Senseurs :** Standard (I)

**Autres caractéristiques :** Module de télécommande en série. 8 FC disponibles pour des senseurs, des CME/CCME, une interface de contrôle de véhicule et l'armement. L'installation habituelle comprend des points d'attache spécifiques et une micro-tourelle armée d'une mitrailleuse légère, d'une MLHV, d'une arme à fléchettes ou autre. Une batterie rechargeable coûte 3 000 ¥.



>>>>>[L'armée des UCAS utilise de plus en plus de Steel Lynx, dans des escouades d'infanterie mécanisée où un transport blindé emporte un poste de recharge et quelques batteries de secours. Toutes les deux heures, l'opérateur ramène son drone et lui change sa batterie. Quant à lui, il reste bien à l'abri dans le transport blindé. Chouette système.]<<<<<

- Winter Rat

(06:00:31/06-12-54)

>>>>>[T'es bien placé pour le savoir, vu que t'es à la solde de Winter Systems <sourire>.]<<<<<

- Hangfire

(21:28:46/07-12-54)

>>>>>[Qui a jamais prétendu le contraire ?]<<<<<

- Winter Rat

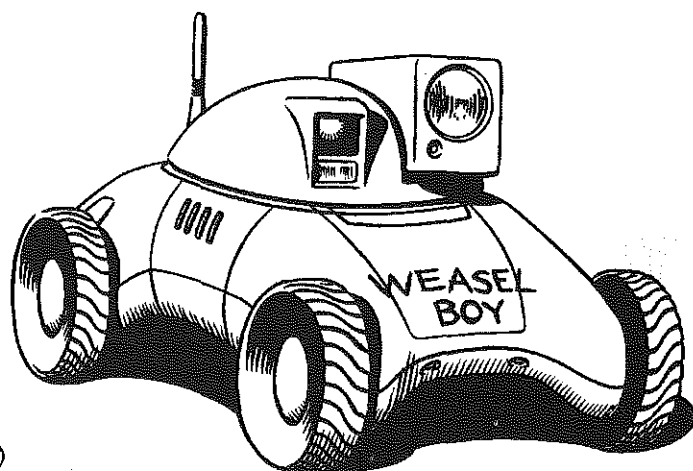
(08:20:19/09-12-54)

>>>>>[EH ! Ils m'ont volé mon nom ! Je vais les poursuivre en justice !]<<<<<

- Steel Lynx

(19:10:18/10-12-54)

## DRONE DE SURVEILLANCE FERRET RPD-VI



Discret et silencieux, le Ferret RPD-VI constitue un drone de surveillance périmétrique idéal. Équipé de senseurs perfectionnés et d'un excellent autopilote, il peut patrouiller dans un secteur sans faire de bruit, alerter le central de la présence d'un intrus et illuminer le malheureux avec son projecteur ou un désignateur de cible. Quelques-uns suffisent à couvrir plusieurs hectares de terrain - rien n'échappe à la vigilance du Ferret !

Maniabilité	Vitesse	Résistance/Armure	Signature	Pilote	Coût
3/5	10/30	1/3	8	3	154 800 ¥

**Consommation** : 10 km par FP

**Énergie** : 10 FC

**Charge** : 1 FC

**Durée opérationnelle** : Limitée par la batterie

**Temps de montage/Démontage** : 3 mn

**Senseurs** : Sécurité (I)

**Autres caractéristiques** : Module de télécommande en série. 3 FC disponibles pour des senseurs, des CME/CCME ou une interface de contrôle de véhicule. Comprend également un projecteur blanc. Désignateur de cible non compris (pour plus d'informations, reportez-vous aux **Règles**, page 78 de ce supplément).



>>>>>[Les installations à haute sécurité raffolent de ce genre de trucs. Elles en balancent dans tout le périmètre, et un intrus ne peut pas prévoir leurs déplacements parce que ces saloperies évoluent selon un schéma aléatoire. Elles tombent sur le paletot du pauvre gars - projecteurs, illuminateurs lasers, tout le tremblement. La seconde d'après, les armes Sentry™ ouvrent le feu de partout - et avec les Ferrets qui leur indiquent où tirer, elles font mouche à tous les coups.]<<<<<

- Shadow Vault

(23:21:01/02-12-54)

>>>>>[Les Ferrets ne posent un problème que si tu veux t'infiltrer en silence. Sinon, tu peux y aller à la grenade et les écrabouiller comme des insectes.]<<<<<

- Howler

(20:18:41/04-12-54)

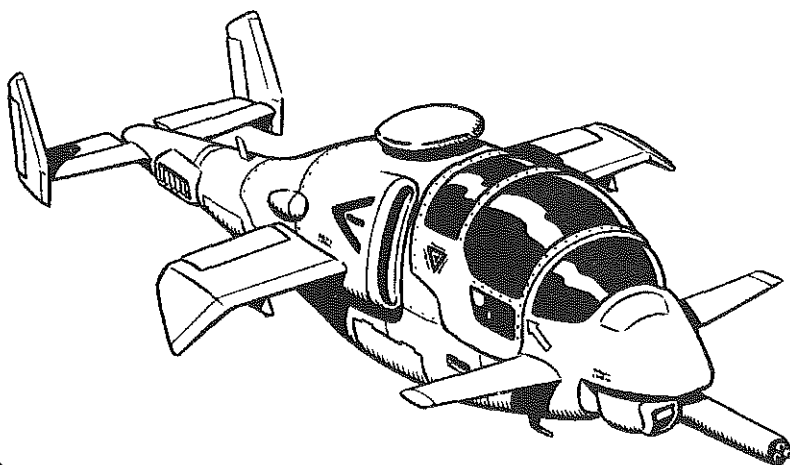
>>>>>[Ils sont inutiles sur le terrain à moins de disposer d'une carte digitale (logiciel) du secteur. À défaut, l'autopilote ne sert à rien. À quoi bon ?]<<<<<

- Searcher Stue

(04:19:18/06-12-54)



## AMÉLIORATIONS SÉRIE F POUR WASP/YELLOWJACKET



Après une étude très poussée de plusieurs années d'utilisation sur le terrain et de rapports de mission, Northrup Industries propose les améliorations série "F" pour ses hélicoptères de sécurité légers PRC-42 Wasp et PRC-44 Yellowjacket. Ces améliorations comprennent un renforcement du blindage, un accroissement de la maniabilité, une actualisation des performances du moteur et une augmentation de la signature qui remettent le Wasp et le Yellowjacket au niveau de leurs concurrents les plus récents ! Des remises sont consenties pour les améliorations groupées auprès de tous les concessionnaires Northrup.

	Maniabilité	Signature	Résistance/Armure	Coût
Améliorations pour Wasp	-1	+2	2/6	74 000 ¥
Améliorations pour Yellowjacket	-1	+2	3/9	110 000 ¥

Pour les caractéristiques standard du Wasp et du Yellowjacket, voyez page 265 de **Shadowrun**.



>>>>>[Nouvelles du front, toutes chaudes ! Et si je te disais : "Un gosse m'a descendu avec son pistolet à eau !" ou bien : "Je l'aurais rattrapé, mais il m'a distancé à pied ?" Allez ! Ces trucs sont des jouets ; touche-les avec n'importe quoi et ils s'abattent en flammes. Aucune amélioration ne peut changer ça !]<<<<<

- Wylie Eye

(23:28:17/06-12-54)

>>>>>[Tu n'as pas lu le texte de trop près, on dirait, mon vieux Wylie. Avec ces améliorations, le Wasp devient invulnérable aux pistolets légers et absorbe le reste, quant au Yellowjacket, il renvoie tout ce qui n'est pas classé dans les armes lourdes. J'y réfléchirais à deux fois avant de jouer avec ces oiseaux.]<<<<<

- Mooch

(10:18:45/07-12-54)

>>>>>[J'utilise un canon d'assaut.]<<<<<

- Wylie Eye

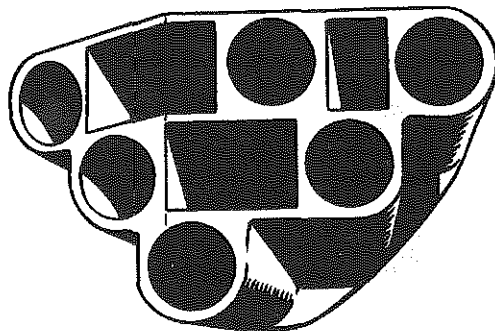
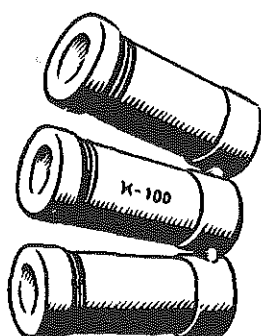
(19:02:17/08-12-54)

>>>>>[Okay, fais comme si je n'avais rien dit.]<<<<<

- Mooch

(11:02:18/09-12-54)

## GÉNÉRATEUR DE FUMÉE



Besoin d'une couverture rapide ? D'un moyen d'échapper au faisceau d'un désignateur laser ? Les générateurs de fumée constituent la réponse à vos prières ! Ils crachent de la fumée à la demande depuis un boîtier externe déclenché de l'intérieur du véhicule. De gros nuages épais envahissent le champ de bataille en un clin d'œil ! Pour un supplément de prix de 20 % seulement, une fumée thermique spéciale bloque également le repérage infra-rouge.

	Nombre de charges	Coût
Petit générateur	6	700 ¥
Gros générateur	12	1 000 ¥

Chaque charge couvre un secteur donné. Pour les règles de fumée, reportez-vous aux **Règles**, page 79 de ce supplément.



>>>>>[Eh ! Eh ! Ça me rappelle l'époque où je pourchassais une force rebelle bien équipée dans le Nicaragua. L'un des Appaloosas qu'on poursuivait a décidé de lâcher un écran de fumée. Il fonçait à plus de cent à l'heure en traînant derrière lui ce long ruban de fumée noire. Senseurs ou pas senseurs, on le repérait à des kilomètres. J'ai bien rigolé.]<<<<<

- Winter Rat

(03:20:14/07-12-54)

>>>>>[Je sais que ça n'a aucun rapport, mais ne trouvez-vous pas étrange d'écrire en langage verbal ? Je veux parler de ce "Eh ! Eh !" ou du <sourire> qu'on a vu quelques commentaires plus haut. N'est-ce pas un peu bizarre d'utiliser ce genre de formulation dans un texte écrit ?]<<<<<

- Social Adept

(21:49:30/09-12-54)

>>>>>[Non <rire stupide>.]<<<<<

- Weasel

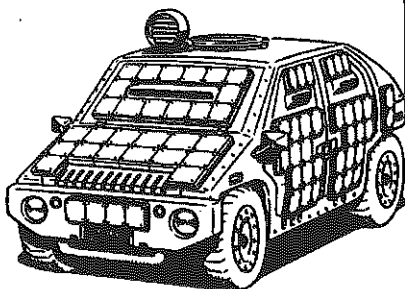
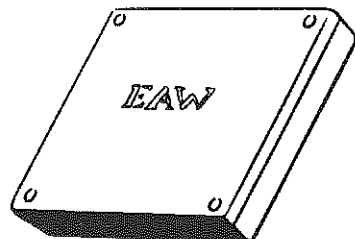
(06:28:18/10-12-54)

>>>>>[Absolument pas <reniflement de mépris>.]<<<<<

- Burrower

(10:15:17/11-12-54)

## BLINDAGE MODULAIRE POUR VÉHICULES



Vous voulez renforcer quelque peu le blindage de votre véhicule ? European Arm Works (EAW) répond à votre attente avec sa nouvelle gamme de blindage d'appoint modulaire. Conçu pour être fixé à l'extérieur de la carrosserie, ce blindage absorbe l'énergie cinétique de n'importe quel impact. Une explosion suffisamment violente arrache quelques plaques, mais vous épargne une mort prématurée ! Disponible en trois différents niveaux de protection. Ne convient pas aux appareils volants.

Niveau de blindage	Disponibilité	Coût	Index de rue
1	8/14 jours	700 ¥	2
2	12/14 jours	1 600 ¥	2
3	14/21 jours	2 500 ¥	2

Le blindage modulaire ajoute le double de son niveau à l'indice d'armure du véhicule, jusqu'à un maximum égal à sa résistance. Toute attaque d'une puissance plus de trois fois supérieure au niveau de blindage réduit ce bonus de -1. Le blindage modulaire requiert six heures pour être installé et ne peut être dissimulé. Il n'est pas considéré comme renforcé. Le coût indiqué s'entend par point de résistance du véhicule. Une moto ne peut recevoir un blindage modulaire excédant la moitié de sa résistance.



>>>>>[Pas vraiment utile pour le consommateur de base, mais absolument indispensable pour le merc ou le client orienté militaire dans certains secteurs. On utilise régulièrement ce genre de blindage sur les camions, les transports de troupes et tout ça. Il fonctionne suffisamment bien, même au niveau le plus faible, pour justifier amplement la dépense. Par contre, tu peux faire une croix sur les économies budgétaires.]<<<<<

- Winter Rat

(08:28:14/05-12-54)

>>>>>[Un bon mécano peut récupérer le blindage arraché et le réinstaller. Me demande pas comment - pose-lui la question à lui. Moi, je me contente de les faire sauter <sourire>.]<<<<<

- Loodles

(23:48:30/06-12-54)

>>>>>[J'ai vu un blindage modulaire bas niveau installé sur des hélicoptères. Un massacre au point de vue de l'aérodynamisme et de la stabilité, mais ça fonctionne.]<<<<<

- Fly Boy

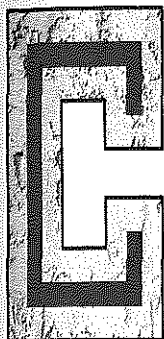
(19:12:02/07-12-54)

>>>>>[Et ça envoie des fragments dans le rotor en cas d'impact. Mauvaise idée.]<<<<<

- Matador

(03:29:12/08-12-54)

# RÈGLES



e chapitre propose des extensions, des clarifications et des options aux règles de combat en réponse aux questions et aux commentaires des joueurs et des maîtres de jeu. Un tableau récapitulatif de l'ensemble des armes détaillées à ce jour pour **Shadowrun** apparaît à la fin de ce chapitre.

## PRÉAMBULE

Ce supplément est consacré à la vie aventureuse des mercenaires. Il n'est pas destiné à déboucher sur une campagne de mercenaires, mais simplement à permettre de mieux intégrer des personnages de mercenaires dans une campagne de **Shadowrun**. Dans le premier cas, tous les personnages sont des mercenaires et poursuivent des objectifs purement militaires ou assimilés. Dans le second, le personnage du mercenaire remplit un rôle spécifique défini par son expérience, son point de vue et son attitude. Un maître de jeu imaginatif trouvera sans peine dans ces pages de quoi créer une campagne "exclusivement mercenaires" de **Shadowrun**, mais ce supplément n'a pas été écrit dans ce but (bonne chance néanmoins à ceux qui voudraient tenter l'expérience).





Ce supplément détaille également un important matériel. Les mercenaires ont droit à leurs joujoux au même titre que les samouraïs des rues, après tout ! Comme on pourrait s'y attendre, le catalogue d'équipement du soldat de fortune recoupe largement celui du samouraï des rues. Le gagnant n'est pas celui qui meurt avec le plus de jouets mais celui qui sait en tirer le meilleur parti. Certains équipements décrits ici reprennent des informations déjà publiées dans d'autres suppléments pour **Shadowrun**, à la demande des joueurs et des maîtres de jeu qui réclamaient plus de détails concernant un objet spécifique ou les règles relatives à son emploi. Pour faciliter la vie des joueurs comme des maîtres de jeu, les informations anciennes et nouvelles ont été réunies en un seul livre.

FASA présente ses plus plates excuses à tous ceux qui auraient pu recevoir antérieurement des réponses à des interrogations sur un point de règle en contradiction avec les compléments et clarifications de règles exposés dans ce chapitre.

## CHOIX DES RÈGLES OPTIONNELLES

Considérez toutes les clarifications, précisions et options de règles exposées dans ce supplément comme optionnelles. Comme d'habitude, joueurs et maîtres de jeu devraient les lire attentivement avant de commencer une partie afin de s'accorder sur le choix de leur utilisation ou non. Ils sont également seuls juges de la manière de les interpréter.

## COMPLÉMENTS DE RÈGLES ET CLARIFICATIONS

Les développements et clarifications suivantes se rapportent aux règles de la deuxième édition de **Shadowrun**. Les références de page renvoient à cette édition lorsque c'est nécessaire.

### ACTIONS RETARDÉES ET DÉPLACEMENT

Un personnage qui choisit de retarder une action peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à la moitié (arrondi à l'entier supérieur) de son Déplacement au cours de la phase de combat de son Initiative originale. Quand il effectue son action retardée, il peut se déplacer normalement.

*Josh, un samouraï des rues, progresse doucement le long d'un couloir en surveillant la porte tout au fond. Son Initiative est de 23, et il choisit de retarder son action à la phase 23. À cette phase, il avance de 3 mètres (la moitié de son Déplacement normal) dans le couloir. Sa prochaine action prendrait place normalement à la phase 13, mais il la retarde également et progresse de 3 mètres supplémentaires. Il continue à retarder ainsi ses actions et à avancer jusqu'au moment d'atteindre la porte.*

### ALIGNEMENT PAR SENSEURS D'UNE CIBLE HUMAINE

Les senseurs de véhicules peuvent viser une cible humaine en utilisant une Signature effective de 8. Voyez

**Sensor-Enhanced Targeting (Visée améliorée par senseurs)**, page 106 du **Rigger Black Book (Le livre noir de l'Interfacé)**.

## AMBIDEXTRIE

L'Ambidextrie est une compétence spéciale qui ne peut être acquise qu'au cours de la création de personnage. Elle ne peut pas être apprise par la suite. Elle coûte 2 points de compétence par point d'indice. Cet indice peut toutefois être amélioré par la suite selon les règles habituelles de progression des compétences générales (**Shadowrun**, page 191).

Cette compétence spéciale s'utilise d'une manière très particulière. À chaque fois que le personnage tente d'utiliser sa main non dominante, il subit un malus au seuil de difficulté égal à la différence entre son indice de compétence et son indice d'Ambidextrie. Ainsi, un droitier possédant les compétences Armes à Feu 5 et Ambidextrie 3 peut tirer de la main gauche avec un malus de +2 au seuil de difficulté. On ne tient pas compte de l'Ambidextrie quand elle est supérieure à la compétence utilisée.

Quand il tire avec une arme dans chaque main, le personnage subit également le malus d'utilisation d'une seconde arme (**Shadowrun**, page 89).

### Utilisation d'une seconde arme en combat au contact

Un personnage peut apprendre un style de combat au contact qui lui permet d'utiliser une seconde arme. Les règles suivantes en détaillent les modalités.

- La seconde arme doit être physiquement plus petite et plus légère que l'arme dominante, sauf cas d'armes de petite taille (comme des couteaux).
- Le personnage doit savoir utiliser chaque arme individuellement (elles peuvent tomber toutes les deux dans la catégorie générale du Combat Armé).
- Le personnage doit acquérir une compétence spéciale pour ce style de combat (Rapière & Dague, par exemple).

Un personnage utilisant deux armes en combat effectue son test d'attaque en lançant un nombre de dés égal à la somme de ses compétences individuelles dans chaque arme. Il peut rajouter des dés de sa Réserve de Combat à concurrence de son indice de compétence spéciale.

Les dégâts se calculent sur la moyenne des deux armes. Commencez par calculer la moyenne brute de leur puissance. Si l'une des armes a un niveau de dégâts supérieur à celui de l'autre, ôtez 1 niveau à celui le plus élevé et prenez le résultat comme niveau de dégâts final. Par exemple, un personnage utilisant une épée (niveau de dégâts M) avec un couteau (niveau de dégâts L) infligerait des dégâts de niveau L.

Faites un seul test pour les deux armes, avec la puissance calculée plus haut. Souvenez-vous que le combat au contact dans **Shadowrun** n'est pas résolu coup après coup. Chaque attaque représente en fait une succession de mouvements, d'attaques, de feintes, de parades et de ripostes. Toutes les autres règles du combat au contact s'appliquent normalement.

Voici les caractéristiques des deux types d'armes les plus couramment employées dans ce style de combat. Leur intitulé reste volontairement vague pour éviter d'aboutir à une longue liste d'armes virtuellement identiques, différenciées uniquement par leur nom.

Arme	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Poids	Coût
Épée légère	4	1	(For+1)M	0,75	700 ¥
Long couteau/ Poignard	6	0	(For+2)L	0,5	150 ¥

## ARMES SENTRY

Le système Sentry™ utilise une technologie microtronique similaire à celle de l'ordinateur tactique décrit page 53 de **Shadowtech**. Un ordinateur tactique est un système spécialisé, conçu pour gérer toutes sortes de données de combat. Il reçoit ses informations de différents senseurs, ce qui veut dire qu'il n'est pas à l'abri d'une erreur. Si un senseur manque à lui fournir les informations dont il a besoin, il n'est pas forcément en mesure de prendre la bonne décision. Chaque type de senseur particulier (vision nocturne, audio, ultra-son) augmente de 1 le niveau de l'ordinateur tactique. L'accès à une carte digitalisée du secteur couvert ajoute 2 à son Intelligence.

Un ordinateur tactique peut gérer, ou "marquer", et prédire les déplacements d'un nombre de cibles égal à son Intelligence. Pour marquer une cible, il lui faut réussir un test d'Intelligence contre un seuil de réussite basé sur sa distance à la cible (utilisez la portée standard des shotguns). Appliquez tous les modificateurs de situation appropriés au combat à distance (**Shadowrun**, pages 88-90). Les succès excédentaires obtenus au détriment de chaque cible serviront de niveau de réussite du système pour ces cibles.

Une cible peut échapper au marquage de l'ordinateur en sortant de la ligne de mire du Sentry™. Le système se voit alors contraint de tenter une réacquisition de la cible dès qu'elle s'inscrit à nouveau dans son champ de détection. Procédez pour cela à un test d'Intelligence du système contre un seuil de difficulté égal à 1, plus 1 pour chaque mètre parcouru par la cible dans l'intervalle, plus 1 pour chaque tour de combat qui s'est écoulé depuis. En cas de succès, le niveau de réussite pour cette cible se base désormais sur le nombre de succès obtenus au test. En cas d'échec, l'ordinateur doit attendre sa prochaine action pour tenter de récupérer la cible. Un plan précis de l'endroit inscrit dans la mémoire du système ou accessible par réseau (à la discrétion du maître de jeu) réduit de 3 le seuil de difficulté de cette réacquisition.

Le viseur et le calculateur de trajectoire ajoutent un nombre de dés égal au niveau de réussite obtenu contre la cible à tous les tests de combat à distance effectués contre elle. Ce modificateur ne s'applique qu'aux cibles marquées par le système tactique.

Toutes les fonctions du système sont gérées par des routines et ne nécessitent aucune action pour être mises en œuvre. Bien qu'une tentative de réacquisition ne coûte pas d'action, l'ordinateur doit attendre son tour de jeu pour effectuer un nouveau marquage.

Un système Sentry™ tire sur une cible avec une compétence de 5, avec un modificateur de +1 s'il dispose de

l'option Visée Améliorée et encore de +1 par senseur supplémentaire intégré. Réolvez le combat selon les règles normales.

## ARMES SUR MESURE

Le propriétaire d'une arme peut personnaliser sa crosse et son équilibre pour un supplément égal à 100 % du coût de base de l'arme. L'opération réclame environ trois jours de travail à un armurier. Une arme personnalisée procure à son utilisateur attiré 1 dé de compétence supplémentaire. Elle fait perdre en revanche 1 dé de compétence à tout autre utilisateur que son propriétaire légitime.

## BALLES AVEC OU SANS ÉTUI

Les règles et les romans **Shadowrun** mentionnent à l'occasion les balles "caseless", ou sans étui. Ces balles sont dépourvues de la douille de bronze ou de plastique renfermant le combustible propulseur. Au lieu de ça, le combustible est une masse solide attachée à l'arrière de la balle. Il brûle totalement au moment du tir. Les balles sans étui existent dans la réalité comme dans la fiction. Dans **Shadowrun**, elles obéissent aux règles suivantes :

- Pour simplifier, considérez que toute arme à feu moderne (post-2050) peut être achetée dans une version tirant des balles sans étui, pour une augmentation du coût de 50 % et de la Disponibilité de +1.
- Les balles sans étui coûtent 150 % du prix de base. Leur Disponibilité augmente de +1.
- Les balles sans étui prennent légèrement moins de place que les munitions standard. Un chargeur peut ainsi en recueillir 20 % (arrondi à l'entier inférieur) de plus. Elles pèsent également moins lourd, ce qui réduit de 20 % (arrondi à l'entier inférieur) le poids correspondant.
- Une arme conçue pour tirer des balles standard ne peut pas utiliser de balles sans étui et réciproquement.

Toutes les autres règles concernant les armes à feu s'appliquent normalement.

## CADENCE DE TIR MAXIMALE

La règle suivante clarifie la question de la cadence de tir maximale dans **Shadowrun**.

- Les armes capables de tirer en rafales (**Shadowrun**, page 92) tirent 3 balles par rafale. Un personnage peut tirer deux rafales dans une phase de combat (voir **Faire feu avec une arme**, page 82 de **Shadowrun**).
- Les armes capables de tirer en mode automatique (**Shadowrun**, pages 92-93) peuvent tirer jusqu'à 10 balles dans une phase de combat. Le tireur peut regrouper ces balles en rafales de 3 à 10 balles à sa guise tant qu'il ne dépasse pas le chiffre de 10 balles.
- Les armes de la classe des miniguns peuvent tirer jusqu'à 15 balles par phase de combat en mode automatique. Elles tirent systématiquement 15 balles tant qu'elles en ont suffisamment dans le chargeur.
- Les armes de la classe des super-mitrailleuses (présentées pour la première fois dans ce supplément) tirent un maximum de 15 balles par phase de combat. Elles envoient



des rafales de 6 balles en mode rafales et des rafales de 6 à 15 balles en mode automatique.

Les règles de **Shadowrun** ne mettent aucune limite au nombre maximum de balles pouvant être tirées dans un tour de combat. La capacité de tir des différentes armes présentées dans le jeu est censée être suffisamment élevée pour supporter la cadence indiquée plus haut. Les armes à feu d'aujourd'hui ont une capacité de tir de 600 balles à la minutes, soit 10 balles par seconde. Dans **Shadowrun**, elles ont une capacité de tir beaucoup plus réduite pour des questions d'équilibre du jeu, de commodité, de survie des personnages et de santé mentale des joueurs.

## CAMOUFLAGE ET PERCEPTION

Les modificateurs suivants s'appliquent aux tests de Perception visuelle effectués contre un adversaire portant des vêtements de camouflage. Un personnage en mouvement subit le modificateur "d'action évidente" (**Shadowrun**, page 185).

Situation	Modificateur
Vêtements de camouflage adaptés au milieu	+4
Vêtements de camouflage inadaptés au milieu	-2

## DÉGÂTS PHYSIQUES ET ÉTOURDISSANTS

Un personnage peut infliger des dégâts physiques avec une arme infligeant normalement des dégâts étourdisants, comme une matraque, ses poings et ainsi de suite. Il lui suffit d'ajouter 4 à son seuil de difficulté. Le code de dégâts de l'arme reste inchangé, si ce n'est que les dégâts sont enregistrés en physique et non en étourdissement.

## DÉSIGNATEURS DE CIBLE

Un désignateur de cible marque une cible et assiste le processus de visée. Le modèle le plus simple est la visée laser, qui émet un faisceau de lumière laser visible qui pose un point rouge sur la cible. Ce point fait connaître au tireur l'endroit exact qu'il est en train de viser et lui permet ainsi d'ajuster son tir.

Tous les désignateurs de cible fonctionnent sur un principe similaire. À l'exception des plus sophistiqués, la personne qui les utilise n'est pas celle qui tire effectivement le projectile ; en fait, elle peut se trouver à plusieurs kilomètres de l'arme, cette dernière pouvant même être automatique et déclenchée par télécommande. Les deux principaux types de désignateurs de cible sont la visée laser et les désignateurs à énergie réfléchie.

### Visée laser

La visée laser de base décrite page 242 de **Shadowrun** signale la cible par un point rouge jusqu'à 500 mètres dans la nuit et 50 mètres dans la journée. La fumée et autres facteurs environnementaux peuvent néanmoins bloquer le faisceau. Dans la nuit, divisez la portée indiquée par 2 en cas de pluie, de fumée ou de brume légère, par 4 en cas de pluie, de fumée ou de brume épaisse et par 10 sous des trombes d'eau ou à travers un écran de fumée noire. Dans la journée, divisez la portée par 10 sous les mêmes conditions. L'utilisation d'une visée laser procure un bonus de -1

au seuil de difficulté du combat à distance si le tireur peut distinguer le point rouge.

La visée laser de forte puissance est une version plus performante du modèle de base. Elle est efficace jusqu'à 1 500 mètres la nuit et 150 mètres le jour. Elle obéit aux mêmes restrictions et modificateurs de condition.

### Désignateurs à énergie réfléchie

Un désignateur à énergie réfléchie opère dans son principe comme une visée laser encore plus puissante, mais sert une fonction différente. Il marque la cible au moyen d'une énergie réfléchie comme une lumière laser, une micro-onde ou une onde radar. Un projectile disposant d'une tête chercheuse appropriée peut alors se guider sur cette énergie réfléchie.

Dans tous les cas, c'est la compétence du porteur du désignateur qui détermine si l'arme (quel que soit son type) atteint son but ou non. Le désignateur doit en effet rester braqué sur la cible jusqu'au moment de l'impact. Pour un désignateur laser (qui peut être monté sur la culasse d'une arme de la taille d'un fusil), le porteur utilise sa compétence Armes à Feu (Fusils). Pour un désignateur à micro-ondes ou radar, il utilise sa compétence Armes Lourdes. Toutes les règles standard du combat à distance s'appliquent normalement, mais consultez la nouvelle **table de portée des armes**, page 87 de ce supplément, pour la portée du désignateur. Remarquez qu'un désignateur à micro-ondes ou radar peut être monté sur un trépied ou un véhicule (le montage sur véhicule requiert un FC ; voyez page 113 du **Rigger Black Book**).

La fumée bloque le faisceau des désignateurs laser, et les leurres à paillettes métalliques bloquent les désignateurs à micro-ondes ou radar. En termes de jeu, considérez simplement que la présence d'un nuage de fumée ou d'un leurre entre la cible et le désignateur suffit à bloquer le faisceau (la réalité est plus complexe, mais ce jeu ne prétend pas être une simulation militaire). Au maître de jeu de déterminer selon les cas la position d'une fumée ou d'un leurre par rapport à un désignateur. De même, dans un souci de simplicité, considérez que les missiles ou les roquettes ont une vitesse de déplacement en vol de 1 kilomètre par tour de combat.

## ENDOMMAGEMENT DES ARMURES

Pour simplifier la gestion des combats, les règles de **Shadowrun** ignoraient les effets de la dégradation des armures. La règle suivante permet de les prendre en compte.

À chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure moyenne ou supérieure en dégâts physiques, son armure est endommagée. Elle perd 1 point pour chaque multiple de son indice approprié compris dans la puissance de l'attaque. Par exemple, un personnage portant une veste pare-balles est touché par une rafale de mitraillette avec un code de dégâts 10G ; l'indice balistique de la veste est de 5 ; si le personnage reçoit au moins une blessure moyenne, l'indice de la veste baisse définitivement de 2 points.

Cette règle s'applique aussi à l'armure d'impact. L'armure corporelle et le blindage renforcé (mais pas l'armure des créatures) se dégradent au même rythme.

## FOURNISSEUR

Le fournisseur, équivalent de l'arrangeur pour le mercenaire (mêmes caractéristiques de jeu, autre sphère d'influence) fait office de pourvoyeur d'armes et de matériel. Plus encore que l'arrangeur, il assure un trafic régulier d'armes et d'accessoires. Il est donc plus apte à se procurer du matériel spécifique au mercenariat, même si le délai d'obtention peut parfois sembler un peu long. Le fournisseur travaille avec davantage de filières que l'arrangeur, mais la livraison est plus lente.

Pour refléter cet état de fait, diminuez de 1 tous les seuils d'acquisition par l'entremise d'un fournisseur et augmentez le temps de base de 25 % (arrondi à l'entier inférieur). Seul un mercenaire peut compter un fournisseur parmi ses contacts. Le maître de jeu doit faire respecter cette limitation s'il veut préserver l'équilibre du jeu. Seul un membre ou un ancien membre de la ligue peut faire des affaires avec un fournisseur.

## FUMÉE

La fumée peut être produite par une grenade ou par un autre type d'engin fumigène. La quantité de fumée obtenue est limitée par la taille de l'instrument employé. Sa durée de suspension dépend du milieu.

Dans un environnement dépourvu de vent, la fumée flotte au-dessus du point d'impact jusqu'à expiration de sa durée. Dans un air agité en revanche, le nuage s'étire et se déplace dans le sens du vent. Le maître de jeu peut utiliser le diagramme de dispersion (**Shadowrun**, page 97) pour déterminer la direction du vent. La force du vent se décide par un jet de 1D6. La durée du nuage de fumée s'obtient en soustrayant la force du vent à 7, puis en divisant la durée de base de la fumée par le résultat obtenu. Considérons par exemple l'explosion d'un projectile de mortier fumigène. On détermine d'abord la direction du vent, puis sa force en lançant 1D6. Le résultat est 5, un vent violent. La fumée subsistera pendant  $7-5 = 2$ ,  $4/2 = 2$  minutes avant d'être dispersée au point de ne plus entraîner aucun modificateur. Si les personnages concernés échangent des coups de feu ou tentent d'observer quelque chose, le maître de jeu doit décider au cas par cas s'ils peuvent voir ou non à travers le rideau de fumée qui se dissipe (fumée légère, comme indiqué par 89 de **Shadowrun**) ou si ce dernier continue à obstruer leur vision (fumée dense, même page).

TABLE DE LA FUMÉE

Source	Aire d'effet	Durée (en minutes)	Effets supplémentaires
Grenade	10 m de rayon	2	Gêne la vision ( <b>Shadowrun</b> , page 89)
Mortier	15 m de rayon	4	Gêne la vision ( <b>Shadowrun</b> , page 89)
Véhicule	nuage de 10 m de rayon ou ruban de 10x5x4 m	4	Gêne la vision ( <b>Shadowrun</b> , page 89)
Thermale	-	-	Contient des particules chaudes qui gênent la vision thermographique ( <b>Shadowrun</b> , page 89)



## GRENADES À RETARDEMENT

Dans **Shadowrun**, les grenades sont lancées, roulent au sol et explosent dans une seule et même phase de combat (une fraction de seconde). Le système résout ainsi les attaques à la grenade pour des raisons de simplicité. Mais des joueurs et des maîtres de jeu plus ambitieux peuvent utiliser la règle des grenades à retardement.

Une grenade explose 5 phases de combat après avoir été lancée. Ce délai autorise une personne disposant d'une action (retardée ou à son niveau d'Initiative normal) à tenter de s'en emparer pour la retourner à l'expéditeur. Il faut réussir un test de Rapidité (8) pour ramasser une mini-grenade qui roule et rebondit dans tous les sens. Un test de Rapidité (6) suffit pour s'emparer d'une grenade de taille ordinaire. En cas d'échec, la personne se trouve à une portée effective de 0 lors de l'explosion.

Dommage...

## MALADRESSES

La variante suivante de la Règle des "1" augmente les chances de commettre une tragique bétise en plein combat. Dans un combat à distance ou au contact, à chaque fois qu'un joueur lance tous ses dés (dés de compétence, de Réserve de Combat, d'amélioration cybernétique et tout) et obtient un nombre de "1" supérieur à l'indice de la compétence utilisée pour le test, le résultat est une maladresse. Au maître de jeu de déterminer en quoi consiste exactement chaque maladresse. Lire pour inspiration le paragraphe



**Balles perdues**, page 93 de **Shadowrun**. L'arme du mal-  
adroit peut aussi se briser, s'enrayer ou lui échapper des  
mains. Faites preuve d'imagination.

Oui, le personnage peut sacrifier du Karma pour éviter la  
maladresse, comme indiqué page 191 de **Shadowrun**.

## MODIFICATEURS DE COUVERTURE

Les règles de combat à distance de **Shadowrun** ne pro-  
posent qu'un modificateur global pour les cibles à couvert,  
à savoir le modificateur de couverture partielle (+4). La  
règle optionnelle suivante approfondit l'usage de ce modifi-  
cateur.

Un attaquant désireux de bénéficier d'une couverture  
contre la riposte adverse peut choisir le degré de son expo-  
sition au tir en retour, représenté par un modificateur  
de +2, +4 ou +6. Il subit la moitié de ce modificateur à son  
propre test de tir. Par exemple, un personnage partiellement  
abrité derrière une couverture imposant un malus  
de +4 au tir de l'adversaire subit un malus de +2 à son  
propre tir (pas facile de tirer en position accroupie derrière  
une poubelle).

Le maître de jeu a parfois besoin de déterminer le degré  
de couverture d'une cible, particulièrement quand cette  
couverture est procurée par le milieu et les circonstances  
(fusillade à travers bois, dans un parc d'attractions, etc.).  
Dans ce cas, il peut choisir le modificateur en fonction de la  
proportion visible de la cible en se reportant à la table de  
Couverture Partielle suivante.

Le maître de jeu doit décider quel pourcentage global de  
la cible s'offre à la vue du tireur. S'il estime par exemple  
que les diverses parties visibles d'une cible abritée derrière  
un buisson avoisinent les 48,5 %, il annonce un modifica-  
teur de +4.

TABLE DE COUVERTURE PARTIELLE	
Pourcentage visible de la cible	Modificateur
76-100	Aucun
51-75	+2
26-50	+4
1-25	+6
0	+8 (tir en aveugle)

## MODULE D'INTERFACE NIVEAU II

Le module d'interface niveau II représente une avancée  
significative dans la technologie des interfaces. La plupart  
des changements qu'il apporte n'ont pas d'effet en termes  
de jeu ; l'interface paraît simplement plus rapide et plus  
efficace. Voici tout de même ses quelques avantages en  
termes de règles.

- Le module d'interface niveau II peut intégrer un télé-  
mètre qui procure un bonus supplémentaire de -1 à longue  
distance et de -2 à distance extrême.

- Viser (**Shadowrun**, page 91) devient plus facile et pro-  
cure un bonus de +2 avec le module d'interface niveau II.

- Le module peut calculer les arcs de tir indirect, procu-  
rant un bonus de -1 avec les armes connectées, telles que  
les lance-grenades sous le canon, les pistolets à grenades  
et autres. Ce bénéfice peut s'étendre aux lance-roquettes et

autres armes similaires, mais pas aux lance-missiles ni aux  
systèmes possédant une Intelligence propre.

## MORT INSTANTANÉE ET DÉPASSEMENT DES DÉGÂTS

Comme il est indiqué, les règles de base de **Shadowrun**  
ne permettent pas de tuer un personnage du premier coup  
s'il n'a encore subi aucune blessure. Techniquement, un  
personnage indemne peut survivre au souffle d'une explo-  
sion nucléaire, puisque la bombe n'inflige que des dégâts  
de niveau F. Si ce résultat peut passer pour une omission  
singulière, il représente en fait un choix délibéré, conçu  
pour éviter le désagrément de voir votre personnage favori  
succomber à une attaque unique, en particulier une attaque  
surprise contre laquelle il n'a pas pu se défendre. Dans cer-  
taines situations, pourtant, ce choix devient ridicule. Vous  
pouvez alors appliquer la règle suivante :

En temps normal, quand le niveau de dégâts d'une  
arme a été remonté à F, les succès supplémentaires sont  
ignorés. Mais si la puissance de l'attaque excède le double  
de la Constitution de la victime, le maître de jeu peut invo-  
quer la règle du dépassement des dégâts. Avec cette  
règle, chaque tranche de 2 succès excédentaire entraîne 1  
point de dégât supplémentaire sur le moniteur de condi-  
tion physique (dans le cas d'une attaque fatale étourdissan-  
te) ou en dépassement des dégâts (dans le cas d'une  
attaque fatale physique). Imaginons par exemple qu'un  
personnage avec une Constitution de 3 encaisse une  
attaque de code 7M, et qu'après avoir augmenté les  
dégâts à 7F, l'attaquant dispose encore de 4 succès en sa  
faveur. Le personnage reçoit une blessure fatale et dépasse  
de 2 points la colonne physique de son moniteur de condi-  
tion. Sa vie est suspendue au dernier point qui lui reste et il  
risque de se vider de son sang en 10 minutes. Si l'atta-  
quant avait obtenu deux succès de plus, le malheureux  
personnage serait mort sur le coup.

Utilisez cette règle avec précaution : elle ne permet pas  
seulement de se débarrasser commodément d'un méchant  
trop coriace, elle tue également les personnages des  
joueurs qui auraient peut-être pu, autrement, s'en tirer de  
justesse.

## PHOSPHORE BLANC

Le phosphore blanc est un produit chimique qui brûle à  
très haute température lorsqu'il est exposé à l'air libre. Les  
anciennes grenades fumigènes propageaient un écran de  
cette substance, provoquant souvent des morts involon-  
taires et l'incendie des matériaux inflammables. Les gre-  
nades fumigènes modernes (2050) fonctionnent sur le  
même principe mais emploient une substance moins dan-  
gereuse pour produire de la fumée.

Différents fournisseurs continuent à fabriquer des armes  
au phosphore blanc, mais leur effet fumigène devient secon-  
daire face à leurs capacités incendiaires et meurtrières. Les  
grenades et projectiles de mortier conçus pour répandre du  
phosphore blanc ont deux codes de dégâts, le premier  
représentant l'effet de souffle de l'explosion proprement  
dite et le second les effets secondaires du phosphore blanc.  
La substance affecte de la même manière toutes les cibles  
présentes dans la zone couverte. Le phosphore brûle sans

discontinuer pendant 15 tours de combat, infligeant les mêmes dégâts à chaque tour (résolus au début de chaque tour lors de la première phase de combat). Les victimes ne peuvent résister à ces dégâts qu'avec leurs seuls dés de Constitution. L'armure d'impact réduit la puissance de l'attaque. Le phosphore blanc est difficile à éteindre, parce qu'il se rallume dès qu'il est à nouveau exposé à l'air. Il se dissout néanmoins dans l'eau ; si une partie du corps ou une victime touchée par du phosphore blanc peut être arrosée ou plongée dans l'eau, la brûlure prend fin après 2 tours de combat.

## RECUIL ET FORCE

La règle suivante permet à un personnage doté d'une force extraordinaire de moins souffrir du recul des armes à feu qu'un personnage plus ordinaire. Dans la mesure où bon nombre de personnages très forts se reposent volontiers sur l'artillerie lourde, cette règle rend le jeu encore plus meurtrier (le troll amateur de mitrailleuses va adorer).

**TABLE DE RÉDUCTION DU RECUIL**

Force	Réduction du recul
1-4	Aucun
5-6	-1
7-8	-2
9-10	-3
11-12	-4

## RETENUE DES COUPS

Un personnage engagé dans un combat au contact peut choisir de retenir ses coups. Pour ce faire, le joueur indique avant le test d'attaque combien de succès il compte retirer. Le seuil de difficulté est augmenté de +1 et le test est résolu normalement. Après détermination des succès, on en retire le nombre annoncé par le joueur. Cette soustraction est effectuée avant la comparaison avec le nombre de succès obtenus par l'adversaire.

Un personnage peut également choisir de diminuer l'effet d'une attaque à distance. Dans ce cas, il subit un modificateur de +4 au seuil de difficulté et se conforme à la règle ci-dessus.

## SHOTGUNS ET ATTÉNUATEURS DE SON

En principe, un shotgun ne peut pas utiliser de silencieux ni bénéficier des règles correspondantes. Un shotgun chargé à balles et non à cartouches peut toutefois être équipé d'un atténuateur de son. Il ne peut alors plus tirer de cartouches/balles-fléchettes qui utilisent ou nécessitent un étranglement.

La détonation d'un shotgun est l'équivalent sonore d'une rafale. Un shotgun capable de tirer en rafales ou en mode automatique ne peut pas être équipé d'un atténuateur de son.

## SYSTÈME BATTLETAC™

La manière la plus directe d'expliquer les avantages de disposer d'un Battletac™ ou autre système similaire consiste à dire que toutes les personnes connectées au système

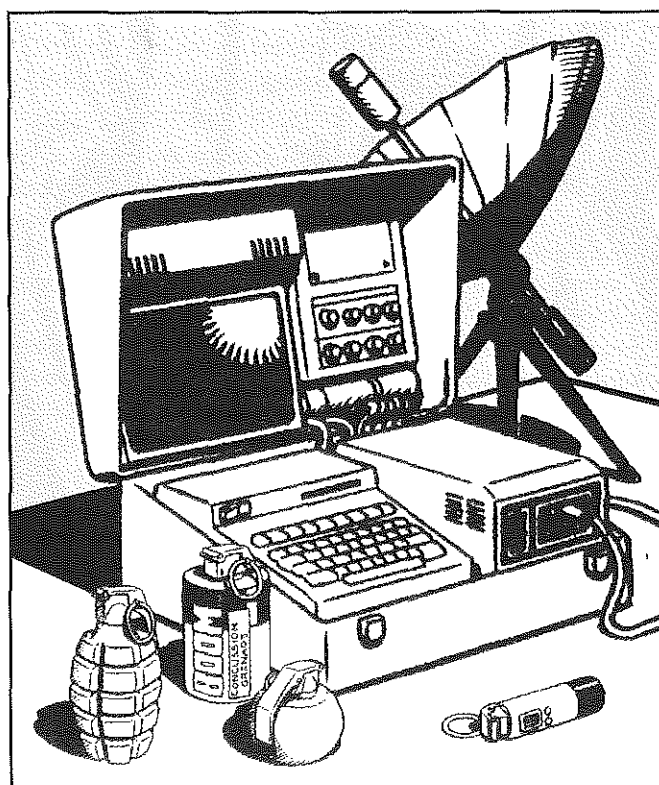
peuvent échanger librement et sans restrictions différents types de données et d'informations. Ces données peuvent comprendre la localisation sur la carte, le détail des positions adverses, le bilan de la bataille, des coordonnées de tir, des informations vidéo ou orales, des requêtes et des ordres tactiques, et tout ce qui peut avoir de l'importance sur le moment.

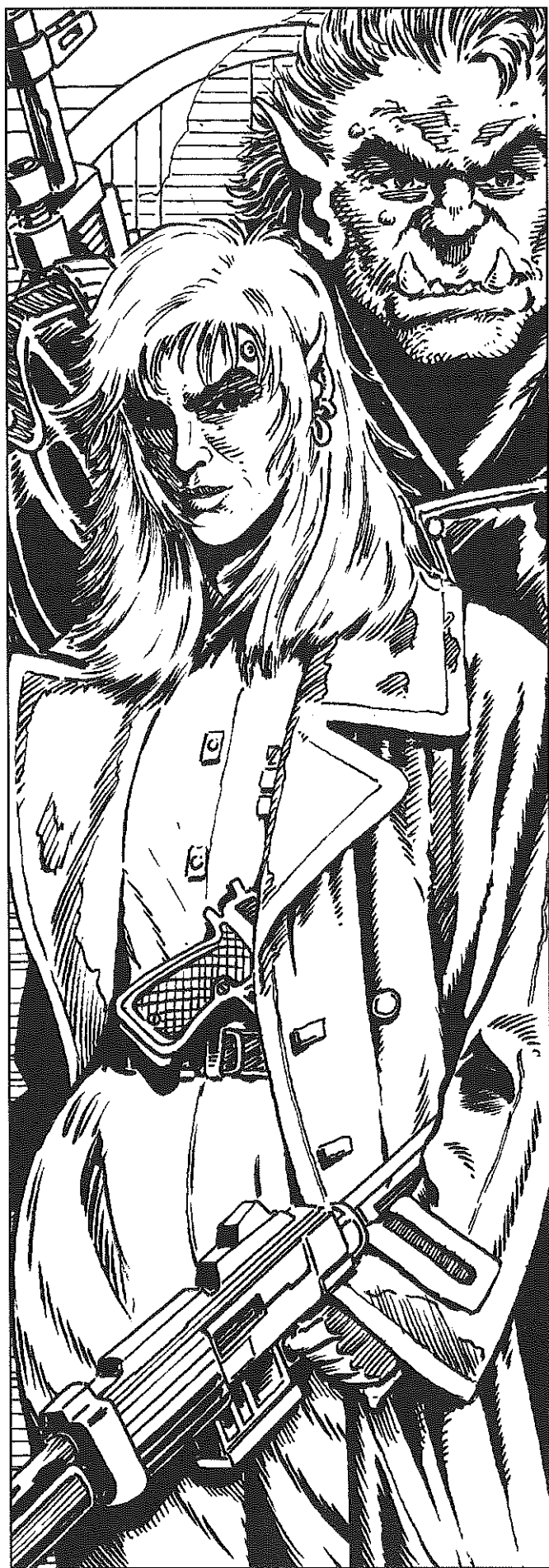
Quand le système fonctionne, toute information connue de l'un des membres du "réseau de combat" est immédiatement connue de tous. Si un soldat voit avancer une unité ennemie, par exemple, tous ses camarades en connaissent instantanément sa composition, sa direction et sa vitesse de déplacement. Ils peuvent utiliser cette information pour réclamer un tir indirect contre l'unité en question ou manœuvrer de manière à l'intercepter ou à la prendre en embuscade. Les membres d'une l'unité Battletac™ ayant tous accès simultanément à l'information forment une machine de guerre idéale, apte à réagir rapidement à la moindre évolution de la bataille.

Le système Battletac™ fonctionne d'une manière similaire au **système de télécommunication** décrit ci-dessous de ce supplément. Utilisez les indices donnés à ce système pour représenter la sécurité de son signal et l'efficacité de son cryptage. Si un système possède l'option Battletac™, multipliez tous les prix par 10.

## SYSTÈMES DE TÉLÉCOMMUNICATION

Le système Phillips Tacticom décrit page 58 de ce supplément est un appareillage électronique militaire hautement perfectionné. Ses caractéristiques représentent également d'autres systèmes et d'autres marques qui remplissent une fonction similaire. Par exemple, les caractéristiques des deux unités centrales peuvent être reprises telles quelles pour les systèmes de véhicules, la plus grande correspondant aux





véhicules disposant d'un espace ou d'un budget important et la plus petite à ceux qui sont plus limités dans ces domaines.

Cet équipement se conforme à la règle d'**Utilisation de l'équipement** décrite page 184 de **Shadowrun**. Il possède un indice CME/CCME égal à son indice d'équipement.

La grande unité centrale a une portée tactique de 30 kilomètres et l'unité portable une portée de 20 kilomètres. Le fabricant a voulu cette limitation relativement importante pour mieux garantir la sécurité de l'émission et réduire les risques d'une détection longue-distance. La communication est uniquement vocale et fonctionne dans les deux sens. L'émission est codée selon l'indice de l'équipement.

Les membres de l'unité concernée portent chacun un communicateur individuel, pouvant émettre jusqu'à 12 kilomètres seulement, là encore pour des raisons de sécurité. Au-delà de 12 kilomètres, ces communicateurs peuvent recevoir un message de l'unité centrale mais ne permettent plus d'y répondre.

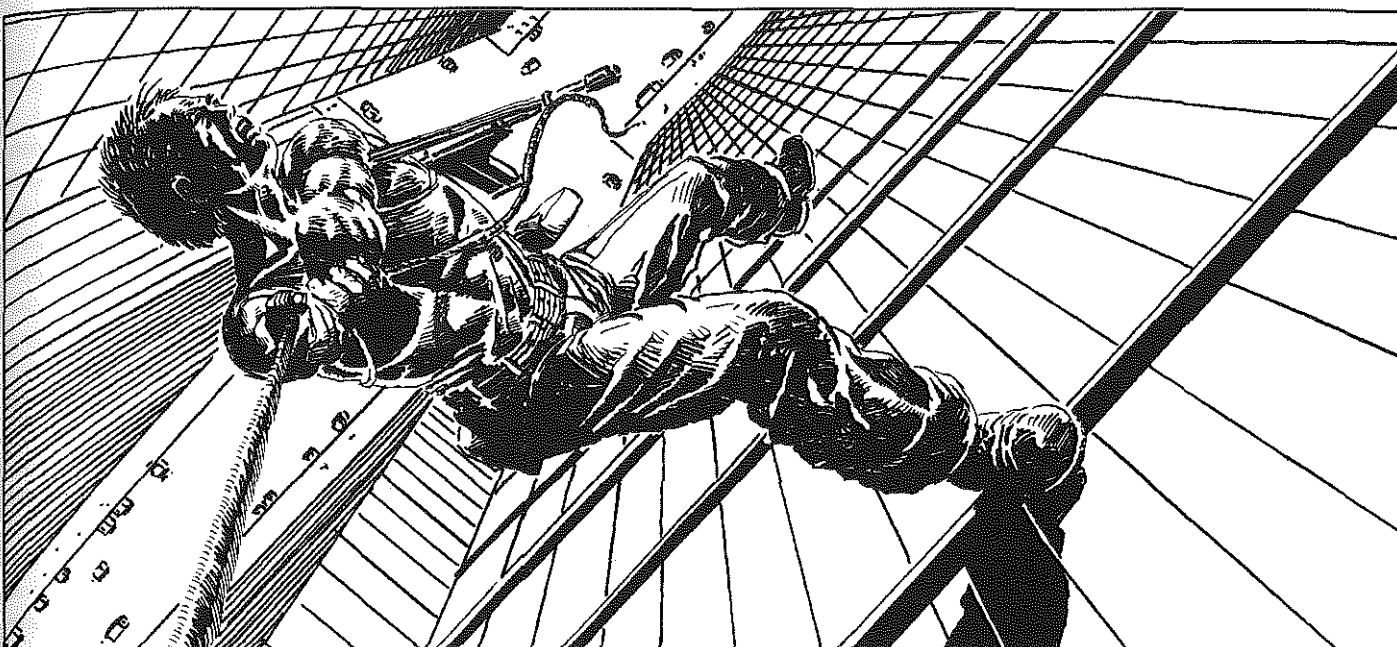
La liaison par micro-ondes implique un petit transmetteur plat qui procure une grande sécurité du signal en raison de son émission au ras de l'horizon. Son inconvénient est de nécessiter une ligne de mire directe entre l'émetteur et le récepteur. Le signal n'est guère affecté par les conditions extérieures et ne peut être intercepté que par quelqu'un ou quelque chose se trouvant directement sur le faisceau micro-ondes ou à proximité immédiate. La complexité du fonctionnement réel des communications par micro-ondes et autres systèmes tout aussi subtils dépassant largement le cadre de **Shadowrun**, il appartient au maître de jeu de trancher lors des inévitables difficultés et autres situations imprévues qui ne manqueront pas de surgir en cours de jeu.

La liaison laser fonctionne sur un principe voisin de la liaison par micro-ondes, sauf que la communication s'exerce par l'entremise d'un faisceau laser. Ce système requiert également une ligne de mire directe, mais la plus grande finesse du faisceau et son absence quasi-totale de déperdition assurent une bien meilleure sécurité du signal. La liaison laser porte jusqu'à l'horizon par temps clair, mais son efficacité diminue radicalement par mauvais temps. La pluie, le brouillard ou la fumée la rendent virtuellement inopérante.

La liaison satellite relaie le signal par satellite entre unité centrale et communicateurs. Le système comprend tous les programmes nécessaires à la poursuite de l'émetteur et à l'établissement de la connexion. Il assure une grande sécurité du signal, pour un minimum d'interférences atmosphériques.

## TACTIQUE DES PETITES UNITÉS

Un personnage qui possède la compétence Théorie Militaire (ou mieux encore, sa spécialisation Tactique des Petites Unités) peut obtenir pour ses camarades un bonus à l'Initiative sous certaines conditions. Il doit commencer par consacrer la dernière action de son tour de combat à l'utilisation de sa compétence (même s'il ne dispose que d'une action). Il lui faut ensuite réussir un test de compétence contre un seuil de difficulté de 4, sous les conditions et avec les modificateurs suivants :



- Le tacticien doit être en contact ou en liaison quelconque avec tous ceux qu'il veut faire bénéficier du bonus à l'Initiative.
- Si le tacticien ne possède qu'une radio (ou système similaire) pour établir cette liaison, il subit un malus de +2 au seuil de difficulté de son test de compétence.
- Si tous les membres de l'unité sont reliés par le système Battletac™ (voir **Équipement**, page 59 de ce supplément) ou autre système similaire, le tacticien bénéficie d'un bonus de +2 à son test.
- Les éventuels modificateurs de dégâts s'appliquent normalement.

Les compagnons d'unité en liaison avec le tacticien reçoivent pour leur Initiative du prochain tour un bonus de +1 pour chaque tranche de 2 succès obtenus au test de compétence. Le tacticien peut ajouter des dés de sa Réserve de Karma pour ce test.

Le bonus à l'Initiative s'applique même en situation de surprise ou d'embuscade (**Shadowrun**, page 86).

## TESTS D'ATHLÉTISME

Les règles suivantes s'appliquent à la résolution des tests d'Athlétisme, plus spécifiquement en ce qui concerne la course, le saut, l'escalade, la nage et ainsi de suite. Certaines sont déjà apparues dans **Shadowrun** et d'autres suppléments. Dans tous les cas, les modificateurs de condition (**Shadowrun**, page 112) doivent être appliqués.

### Escalade

Un personnage peut normalement tenter deux types d'escalade : libre ou artificielle. La première est assimilée à la varappe - le personnage grimpe à la seule force de son talent. L'escalade artificielle implique le recours à tout un matériel.

Le test d'Escalade (nécessitant une action complexe) s'effectue contre un seuil de difficulté défini par l'obstacle à gravir. Le maître de jeu détermine le seuil de base en fonction

### TABLE D'ESCALADE

Surface	Seuil de difficulté
Commode à grimper (grillage, etc.)	3
Présentant de bonnes prises (gravats, arbre, mur de pierres lâches, etc.)	5
Raide (mur de briques, mur d'immeuble ancien, etc.)	8
Lisse (paroi métallique, pierre lisse, etc.)	14
Hauteur	Modificateur
Moins de 2 mètres	-
2-4 mètres	+2
4+ mètres	+4
Obstacle glissant ou humide	+2
Obstacle savonné ou graissé	+4

de la surface de la paroi (rugueuse, lisse, etc.) et le modifie selon la hauteur de l'obstacle et les conditions extérieures du moment.

En temps normal, un personnage peut s'élever d'un nombre de mètres égal au quart (25 %) de la moyenne de sa Rapidité et de sa Force (arrondie à l'entier inférieur). Chaque succès au test d'Escalade lui permet de grimper 2 mètres supplémentaires. La descente est plus facile : le personnage peut descendre un nombre de mètres égal au double de la moyenne de sa Rapidité et de sa Force (il peut aussi, bien entendu, choisir de descendre *beaucoup* plus vite. Voyez les règles de **Chute**, page suivante de ce supplément).

L'escalade artificielle rend la montée plus laborieuse, mais permet au personnage d'ignorer les conditions indiquées sur la table d'Escalade. Elle nécessite de disposer de matériel d'escalade (voyez **Équipement**, page 56 de ce supplément), qui réduit de -10 le seuil de base du test d'Escalade mais n'autorise qu'un test toutes les 3 minutes, pour refléter le temps nécessaire à sa mise en place sur la surface escaladée.

La descente artificielle, ou descente en rappel, est beaucoup plus rapide. Avec l'équipement adéquat, elle permet au personnage d'effectuer une descente contrôlée presque aussi rapide que la chute libre, mais en introduisant l'option bien commode de pouvoir ralentir au dernier moment pour arriver au sol sans dommage. Un rappel permet de descendre 20 mètres par action simple. Remarquez qu'une seule des deux actions simples disponibles à chaque phase de combat peut être utilisée de cette manière. Ce qui veut dire, effectivement, qu'un personnage peut descendre en rappel tout en tirant dans la même phase d'action (mais au prix d'un malus de +4 à son test d'Armes à Feu comme à son test d'Escalade).

Pour effectuer une descente en rappel, il faut réussir un test d'Escalade (4), chaque succès rajoutant 1 mètre à la hauteur descendue. Arrivé en bas (ou à destination), il faut réussir un autre test d'Escalade (4). En cas d'échec, le personnage chute de 4 mètres et subit les dégâts appropriés. Voyez **Chute**, ci-dessous.

Si la Règle des "1" s'applique lors d'un test d'Escalade, le personnage tombe comme une pierre jusqu'au sol. Un maître de jeu miséricordieux peut lui accorder un test de Rapidité (6) pour tenter de se raccrocher à quelque chose et d'éviter le plongeon.

## Chute

Toutes les chutes ont un niveau de dégâts F, avec une puissance égale à la moitié de la hauteur de chute, en mètres (arrondie à l'entier inférieur). Le personnage a droit à un test de résistance avec sa Constitution pour tenter de réduire les dégâts. La moitié de son armure d'impact (arrondie à l'entier inférieur) est soustraite à la puissance des dégâts. Un test d'Athlétisme contre un seuil de difficulté égal à la hauteur de chute (en mètres) permet également de réduire la puissance des dégâts de 1 point par succès.

On considère qu'un personnage qui fait une chute a une Initiative de 30 à chaque tour, avec une "action de chute" toutes les dix phases de combat, jusqu'à ce qu'il touche le sol. La première action de chute le fait tomber de 20 mètres, après quoi chaque action de chute consécutive le fait tomber de 20 mètres de plus que la précédente (40 à la deuxième, 60 à la troisième, etc.).

Pour les maîtres de jeu qui comptent en temps réel, souvenez-vous qu'un corps en chute libre subit une accélération d'environ 10 mètres/seconde par seconde. Autrement dit, il tombe de 10 mètres à la première seconde, de 20 à la deuxième, de 30 à la troisième et ainsi de suite. La différence entre cette accélération "réelle" et celle du monde de **Shadowrun** (20 au lieu de 10) tient à la division du temps de jeu en tours de combat d'une durée approximative de 3 à 5 secondes. Ce chiffre de 20 mètres/seconde par seconde nous a semblé un compromis raisonnable. Mais vous pouvez le modifier si vous en calculez un qui vous paraît plus précis.

## Retenir sa respiration

Un personnage peut retenir sa respiration pendant 30 secondes par point de Constitution. Au-delà, il doit réussir un test de Constitution (4). Chaque succès augmente de

10 % (arrondi à l'entier inférieur) le temps pendant lequel il parvient à s'empêcher de respirer.

## Saut

Un personnage peut tenter quatre types de saut : sans élan, avec élan, vertical sans élan et vertical avec élan. Sans élan, un personnage peut sauter un nombre de mètres égal à la moitié de sa Force moins sa Constitution naturelle (sans tenir compte du cyberware, du bioware ou de la magie), jusqu'à un minimum de 1 mètre. Avec élan, il ajoute sa Rapidité au calcul :  $(\text{Rapidité} + \text{Force} - \text{Constitution})/2 = \text{nombre de mètres sautés}$ .

Reprenez la même formule pour le saut vertical, avec ou sans élan, mais divisez le résultat par 4.

Pour augmenter la distance de son saut, le personnage doit réussir un test de Saut contre un seuil de difficulté égal au nombre de mètres qu'il essaie de couvrir. Chaque succès augmente sa distance de saut de 10 % (arrondi à l'inférieur).

Un saut manqué ou trop court peut déboucher sur une chute (voyez **Chute**, ci-contre).

## Haltérophilie

Un personnage peut soulever jusqu'à 25 kilos par point de Force sans avoir à faire de test d'aucune sorte. Pour une masse plus importante, il lui faut réussir un test de Force contre un seuil de difficulté égal au dixième de la masse en question (arrondi à l'entier inférieur). Chaque succès supplémentaire augmente de 10 % la masse soulevée. Remarquez que cette règle ne concerne que le fait de décoller le poids du sol. Un personnage ne peut soulever au-dessus de sa tête que 12 kilos par point de Force. Dans ce cas, appliquez le test de Force normalement.

Une fois la masse en question brandie au-dessus de sa tête, le personnage peut la projeter jusqu'à un nombre de mètres égal à sa Force, moins le poids de l'objet divisé par 50 (arrondi à l'entier inférieur). Pour augmenter la portée du jet, faites un test de Force contre un seuil de difficulté égal au dixième de la masse de l'objet. Chaque tranche de 2 succès permet de rajouter 1 mètre à la portée du jet.

## Course

Les règles de mouvement apparaissent page 83 de **Shadowrun**. Un personnage possédant la compétence Course peut tenter d'augmenter la distance parcourue au prix d'une action complexe (utiliser une compétence). Chaque succès obtenu contre un seuil de difficulté 4 augmente la Rapidité effective du personnage de 1 point pour cette phase de combat. Le maître de jeu peut appliquer des modificateurs en fonction du type de terrain (glissant, accidenté, etc.) et autres conditions extérieures.

## Natation

Utilisez les règles de la course pour déterminer la vitesse et la distance de nage, mais divisez la distance obtenue par 4.

## TIR DE BARRAGE

Un personnage peut déclarer qu'il effectue un tir de barrage, à savoir qu'il arrose un secteur particulier pour obliger



l'adversaire à baisser la tête en attendant la fin de l'orage. Un tel tir permet habituellement aux camarades du tireur d'agir sans rencontrer d'opposition.

Chaque balle tirée couvre une zone effective de 1 mètre pour 10 phases de combat. Plusieurs balles peuvent être tirées sur la même zone pour renforcer l'efficacité du tir de barrage. Si le tir est dirigé sur plusieurs zones, ces dernières doivent être directement adjacentes les unes aux autres.

Un personnage qui pénètre ou s'expose de quelque manière que ce soit dans la zone couverte par un tir de barrage court le risque d'être atteint. Si une ligne de mire peut être tracée entre lui et le tireur à un moment quelconque du tir de barrage, il est potentiellement vulnérable.

Pour déterminer s'il est touché ou non, résolvez une attaque à distance contre le personnage exposé en lançant un nombre de dés égal au nombre de balles tirées dans la zone. Le seuil de réussite de base est de 4, modifié uniquement par la couverture et les dégâts éventuels dont souffre le tireur. Chaque tranche de 2 succès signifie un coup au but, jusqu'à un maximum égal au nombre de balles tirées dans la zone.

## VISION NOCTURNE ET THERMOGRAPHIQUE

Les informations suivantes détaillent les caractéristiques, différences et capacités fondamentales des systèmes de vision nocturne et thermographique. La théorie et son application ont été épurées pour des raisons de simplicité et de jouabilité.

### Vision nocturne

Aussi appelé vision lumière-faible ou à amplification de lumière, ce système implique un processus électronique qui crée une image cohérente par amplification et traitement de la moindre parcelle de lumière disponible. Dans le noir absolu, cependant, le meilleur système de vision nocturne devient inopérant.

C'est au maître de jeu qu'il appartient de décider si une situation offre ou non suffisamment de lumière pour qu'une vision nocturne puisse fonctionner. Il lui suffit de décider s'il y a de la lumière ou non. Si c'est non, le système de vision nocturne n'a rien à amplifier et ne peut donc fonctionner. Si c'est oui, quand bien même la lumière se résumerait à un rayon de lune perçant les nuages ou à la lueur d'un réverbère filtrant dans un sous-sol abandonné, alors le système a quelque chose à amplifier.

L'utilisateur peut fournir lui-même la lumière localisée ou générale dont le système a besoin. Par exemple, une lumière localisée peut provenir du mince faisceau lumineux d'une lampe-stylo. Même l'éclat infime de cette source lumineuse, indétectable à plus de quelques mètres, éclaire suffisamment un plan, panneau ou autre surface limitée similaire, pour créer une image détaillée sur l'écran du système. Les utilisateurs de vision nocturne fixent généralement une lampe-stylo ou une autre source lumineuse du même genre à leur casque ou à leur doigt, pour fournir à la demande un éclairage direct discret.

Un éclairage général combiné à un système de vision nocturne permet de se déplacer. Cet éclairage n'a pas besoin de couvrir une zone très étendue ; le faisceau d'une

lampe-torche devant les pieds de l'utilisateur suffit. La lumière se verra de plus loin, mais uniquement si l'observateur fait face à la lampe.

Les systèmes de vision nocturne sont de nature technologique, et ne laissent donc pas passer la magie. Leur nature requiert une amplification électronique de la lumière, soit par définition une traduction de l'image sous une forme électronique. Les yeux cybernétiques en revanche, ayant entraîné un sacrifice d'Essence, font désormais partie intégrante du corps de leur porteur et peuvent donc être utilisés pour la pratique de la magie. Les systèmes de vision nocturne optique utilisent des verres, des lentilles et/ou des miroirs de haute qualité plutôt qu'une intervention électronique. Leur capacité d'amplification lumineuse est limitée par la taille de leurs lentilles. Ce sont en fin de compte des télescopes améliorés, trop encombrants pour être transportés.

### Vision thermographique

Les systèmes de vision thermographique captent la chaleur (le rayonnement infrarouge) émis par un corps. Ce type de système fournit assez peu de précisions, car il ne révèle que des zones de chaleur. Dans **Shadowrun**, les systèmes modernes (2050) de vision thermographique superposent l'affichage thermographique à une trame de base à lumière amplifiée pour une image plus détaillée. Le résultat reste insuffisant pour procurer un bonus ou un modificateur mais permet néanmoins à l'utilisateur d'évoluer au milieu des obstacles ou de reconnaître différents objets.

Certains systèmes utilisent des échelles de couleurs différentes pour figurer les degrés de chaleur, mais la plupart se conforment au code standard suivant. Les objets chauds (bloc-moteur, casserole d'eau bouillante) apparaissent en blanc, les objets frais (climatiseur) en noir, les différences de température entre les deux passant par toutes les teintes de vert ou de rouge. Remarquez que le système juge le chaud



ou le froid en fonction de la température ambiante de l'air ou de la pièce. Par exemple, un système thermographique utilisé en hiver localise facilement une personne ou une voiture parce que celles-ci apparaîtront comme "chaudes" par rapport à l'air extérieur. À l'inverse, dans les forêts tropicales d'Amérique du Sud, il y aura peu de différence entre la température ambiante et la chaleur d'un corps humain, et les systèmes thermographiques seront bien en peine de les distinguer (le mouvement permettra vraisemblablement de repérer le corps humain, mais c'est une autre histoire).

Quand un personnage utilise un système de vision thermographique, le maître de jeu doit considérer la chaleur relative des objets observés par rapport à la température ambiante pour déterminer si le système repère sa cible. Autrement dit, les objets à la température de la pièce apparaissent dans des teintes similaires et sont donc plus difficiles à distinguer.

Par nature, les systèmes thermographiques sont eux aussi technologiques et ne peuvent pas être utilisés pour pratiquer la magie, à l'exception des yeux cybernétiques pour les raisons exposées plus haut.

### **Visions nocturne et thermographique naturelles**

La vision nocturne ou thermographique naturelle, comme celle dont bénéficient les elfes ou les nains, ainsi que les sens accrus des adeptes physiques ou de certaines créatures, sont de nature magique. Ce type de vision fonctionne sur le même principe que les systèmes technologiques décrits plus haut, mais avec de bien meilleurs résultats. S'il existe une base biologique à l'explication de cette faculté visuelle, l'essentiel de son fonctionnement tient à une intervention de la magie.

La vision nocturne ou thermographique naturelle fonctionne automatiquement dès que le besoin s'en fait sentir. Un troll, par exemple, a la même vision qu'un humain à ceci près que sur chaque objet, personne et chose apparaît en surimpression la chaleur qu'il dégage. Plus chaud est l'objet, plus vive est la couleur perçue par le troll. Un objet beaucoup plus chaud que son environnement apparaît plus blanc, entouré d'un halo léger. Cette vision lui étant parfaitement naturelle, le troll peut l'interpréter instantanément. La vision nocturne ou thermographique naturelle est un avantage, pas un handicap.

## TABLE DE PORTÉE DES ARMES

### Seuil de réussite Portée en mètres Armes à Feu

	4 Courte	5 Moyenne	6 Longue	9 Extrême
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
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Shotgun	0-10	11-20	21-50	51-100
Fusil de sport	0-30	31-60	61-150	151-300
Fusil de précision	0-40	41-80	81-200	201-400
Fusil d'assaut	0-15	16-40	41-100	101-250
Mitrailleuse légère	0-20	21-40	41-80	81-150

### Seuil de réussite Portée en mètres Armes à Feu

	4 Courte	5 Moyenne	6 Longue	9 Extrême
Mitrailleuse moyenne	0-40	41-150	151-300	301-500
Mitrailleuse lourde	0-40	41-150	151-400	401-800
Canon d'assaut	0-50	51-150	151-450	451-1 300
Lance-grenades	5-50*	51-100	101-150	151-300
Lance-missiles	20-70*	71-150	151-450	451-1 500
Missile anti-char léger	20-350*	351-750	751-1 500	1 501-5 000
Missile Ballista	20-100*	101-500	501-2 500	2 501-5 000
Mortier	150-300*	301-1 000	1 001-4 000	4 001-6 000

### Seuil de réussite Portée en mètres Armes à Feu

	4 Courte	5 Moyenne	6 Longue	9 Extrême
Arc	0-For	For x 10	For x 30	For x 60
Arbalète légère	0-For x 2	For x 8	For x 20	For x 40
Arbalète moyenne	0-For x 3	For x 12	For x 30	For x 50
Arbalète lourde	0-For x 5	For x 15	For x 40	For x 60
Couteau de lancer	0-For	For x 2	For x 3	For x 5
Shuriken	0-For	For x 2	For x 5	For x 7

### Seuil de réussite Portée en mètres Armes à Feu

	4 Courte	5 Moyenne	6 Longue	9 Extrême
Standard (dispersion 1 D6 mètres)	0-For x 3	For x 5	For x 10	For x 20
Aérodynamique (dispersion 2 D6 mètres)	0-For x 3	For x 5	For x 20	For x 30
Lance-grenades (dispersion 3 D6 mètres)	5-50*	51-100	101-150	151-300

### Seuil de réussite Portée en mètres Armes à Feu

	4 Courte	5 Moyenne	6 Longue	9 Extrême
Autocanon rotatif Vigilant	0-100	101-500	501-2 500	2 501-5 000
Missiles Air-Air Saab Saaker				
MAA de base	20-700	701-1 500	1501-4 500	4 501-15 000
MAA amélioré	20-1 500	1 501-6 000	6 001-12 000	12 001-15 000
Missiles Air-Air avancés Hyundai-CSA				
MAA de base	20-3 000	3 001-6 000	6 001-12 000	12 001-15 000
MAA amélioré	20-5 000	5 001-10 000	10 001-20 000	20 001-50 000
Missiles Air-Air semi-autonomes Ares Dragon's Breath				
MAA de combat tournoyant	20-3 000	3 001-6 000	6 001-12 000	12 001-15 000
MAA d'attaque	20-5 000	5 001-10 000	10 001-20 000	20 001-50 000
Missile Air-Sol Mitsubishi-GM				
MAS Bandit	20-350	351-750	751-1 500	1 501-5 000
MAS Super Bandit	20-700	701-1 500	1 501-3 000	3 001-10 000
Roquettes General Products				
Roquette de 7,62 cm	0-150	151-300	301-750	751-1 500
Roquette de 12,7 cm	0-300	301-750	751-1 500	1 501-3 000

\* Portée minimum requise

# TABLES

Les objets suivants ont été compilés à partir de **Shadowrun, Deuxième Édition**, du **Catalogue du Samouraï des Rues** (deuxième édition), de **Shadowtech**, du **Rigger Black Book**, de **Virtual Realities**, de **Shadowbeat**, du **Grimoire**,

**Deuxième Édition** et du **Neo-Anarchists Guide to Real Life**, ainsi que de ce supplément, **Les Chiens de Guerre**. Toutes les notations font référence aux règles de **Shadowrun, Deuxième Édition**.

## ARMES

### ARMES DE CONTACT

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Armes tranchantes</b>							
Ares Monosword	3	1	(For+3)M	2	4/24 h	1 000 ¥	1
Couteau	8	-	(For)L	0,5	2/4 h	30 ¥	0,75
Couteau de survie	6	0	(For+2)L	0,75	3/6 h	450 ¥	1
Épée	4	1	(For+2)M	1	3/24 h	500 ¥	1
Hache de combat	2	2	(For)G	2	3/24 h	750 ¥	2
Pointe	NA	0	(For+2)L	NA	NA	NA	NA
Hache laser Centurion	2	1	(For)G	5,2	6/48 h	3 500 ¥	0,5
Katana	3	1	(For+3)M	1	4/48 h	1 000 ¥	2
Poignard Fineblade (court)	8	-	(For)M	0,5	5/72 h	800 ¥	3
Poignard Fineblade (long)	5	-	(For+1)M	0,75	8/72 h	1 500 ¥	3
<b>Matraques</b>							
Bâton étourdissant AZ-150	5	1	8G Étourd.	1	3/36 h	1 500 ¥	2
Électro-matraque	4	1	6G Étourd.	1	3/36 h	750 ¥	1
Gourdin	5	1	(For+1)M Étourd.	1	2/6 h	10 ¥	1
Matraque	8	-	(For+2)M Étourd.	-	2/6 h	10 ¥	1
<b>Armes d'hast/Bâtons</b>							
Armes d'hast	2	2	(For)G	4	4/48 h	500 ¥	2
Bâton	2	2	(For+2)M Étourd.	2	3/24 h	50 ¥	1
<b>Autres</b>							
Fouet monofilament	10	2	10G	-	24 h/14 jours	3 000 ¥	3
Gants électrochoc	9	0	7G Étourd.	0,5	5/48 h	950 ¥	2
Griffes rétractiles amovibles	7	0	(For)M	1,5	4/48 h	850 ¥	2
Lames digitales améliorées	NA	0	(For+2)L	0	6/72 h	8 500 ¥	1
<b>Mains nues</b>							
	-	-	(For)M Étourd.	-	-	-	-

### ARMES DE TRAIT

	Dissimulation	For minimum	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Arcs</b>							
Arc Ranger-X	3	2+	(For+4)M	1,5	5/36 h	120 ¥ x For min.	2
Flèches Ranger-X	4	NA	cf. arc	0,08	4/36 h	18 ¥	1
Arc standard	2	1+	(For min.+2)M	1	3/36 h	100 ¥ x For min.	1
Flèches standard	3	NA	cf. arc	0,1	3/36 h	10 ¥	1
<b>Arbalètes</b>							
Légère	2	3	6L	2	4/36 h	300 ¥	1
Moyenne	2	4	6M	3	5/36 h	500 ¥	1
Lourde	NA	5	8G	4	6/36 h	750 ¥	1
Carreaux	4	-	cf. arbalète	0,05	5/36 h	5 ¥	1

# TABLES

## ARMES DE JET

	Dissimulation	For minimum	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Non aérodynamiques</b>							
Couteau de lancer	9	NA	(For)L	0,25	2/24 h	20 ¥	1
<b>Aérodynamiques</b>							
Shuriken	8	NA	(For) L	0,25	2/24 h	30 ¥	2

## ARMES À FEU

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
--	---------------	-----------	------	--------	-------	---------------	------	--------------

### PISTOLETS

#### Petits calibres

Morrissey Élan	8	5 (c)	SA	5L	0,5	8/7 jours	500 ¥	2
Raekor Sting	9	5 (c)	CC	4M (f)	0,25	10/7 jours	375 ¥	2
Streetline Special	8	6 (c)	CC	4L	2/12 h	100 ¥	0,75	
Tiffani Needler	8	4 (c)	SA	5L	0,5	7/48 h	650 ¥	2
Tiffani Self-Defender	8	4 (c)	CC	4L	0,5	2/12 h	450 ¥	0,75
Walther Palm Pistol	9	2 (b)	CC	4L	0,25	3/12 h	200 ¥	0,75

#### Légers

AET NN8	7	12 (c)	SA	6L	1	3/12 h	400 ¥	0,8
AET NN8/2	6	25 (c)	SA	6L	1,25	3/12 h	450 ¥	0,8
Ares Light Fire 70	5	16 (c)	SA	6L	1	3/12 h	475 ¥	0,8
Beretta 200ST	4	26 (c)	SA/TR	6L	2	5/24 h	750 ¥	1,5
Beretta Model 101T	5	12 (c)	SA	6L	1	3/12 h	350 ¥	0,8
Ceska vz/120	7	18 (c)	SA	6L	1	3/12 h	500 ¥	0,8
Colt American L36	6	11 (c)	SA	6L	1	3/12 h	350 ¥	0,8
Executive Action	6	24 (c)	SA/TR	6L	1,5	14/7 jours	1 150 ¥	3
Fichetti Security 500	7	12 (c)	SA	6L	1	3/12 h	400 ¥	0,8
Fichetti Security 500a	6	25 (c)	SA	6L	1,25	3/12 h	450 ¥	0,8
Seco LD-120	5	12 (c)	SA	6L	1	3/12 h	400 ¥	0,8
Walther PB-120	8 (6)	10 (15) (c)	SA	6L	0,75	6/36 h	700 ¥	2

#### Pistolets-mitrailleurs

Ares Crusader MP	6	40 (c)	SA/TR	6L	3,25	5/36 h	950 ¥	2
Ceska Black Scorpion	5	35 (c)	SA/TR	6L	3	5/36 h	850 ¥	2

#### Lourds

AET NN11	4	25 (c)	SA	9M	2,45	-	Spécial	-
AET NN12	5	25 (c)	SA/TR	9G (f)	2,2	-	Spécial	-
AET NN15	8	8 (m)	SA	9G (f)	2,7	-	Spécial	-
Ares Predator	5	15 (c)	SA	9M	2,25	3/24 h	450 ¥	0,5
Ares Predator II	4	15 (c)	SA	9M	2,5	4/24 h	550 ¥	0,5
Ares Viper Silvergun	6	30 (c)	SA/TR	9G (f)	2	3/48 h	600 ¥	1
Browning Max-Power	6	10 (c)	SA	9M	2	3/24 h	450 ¥	1
Browning Ultra-Power	6	10 (c)	SA	9M	2,25	4/24 h	525 ¥	1,5
Colt Manhunter	5	16 (c)	SA	9M	2,5	4/24 h	425 ¥	1
Hammerli Model 610S	4	6 (c)	SA	6L	2,5	8/24 h	1 295 ¥	2,5
Morrissey Alta	6	12 (c)	SA	9M	1	8/48 h	1 200 ¥	2
Morrissey Elite	6	5 (c)	SA	9M	1	6/48 h	950 ¥	2
Remington Roomsweeper	8	8 (m)	SA	9G (f)	2,5	3/24 h	300 ¥	1
Ruger Super Warhawk	4	6 (cy)	CC	10M	2,5	3/24 h	300 ¥	1
Savalette Guardian	5	12 (c)	SA/TR	9M	3,25	6/36 h	900 ¥	2,5

### ARMES SPÉCIALES

AET Dealanach Taser	4	4 (m)	SA	10G	2	5/24 h	1 000 ¥	1
Bracer	7	1	CC	6L	0,3	12/7 jours	1 300 ¥	3
Defiance Super Shock	4	4 (m)	SA	10G	2	5/24 h	1 000 ¥	1
Canne-fusil	2/9	1	CC	6L	1	10/7 jours	500 ¥	2
Narcojet (pistolet)	7	5 (c)	SA	Toxine	1,5	6/2 jours	600 ¥	2
Narcojet (fusil)	4	10 (c)	SA	Toxine	3,25	8/2 jours	1 700 ¥	2
Fusil à filet, normal	4	4 (b)	SA	Spécial	4	8/36 h	750 ¥	2
Fusil à filet, grand	3	4 (b)	SA	Spécial	4,5	8/36 h	1 150 ¥	2
Yamaha Pulsar (taser)	5	4 (m)	SA	10G Étourd.	2	12/7 jours	1 350 ¥	2



# TABLES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>MITRAILLETES</b>								
AET NN22	4	28 (c)	SA/TR/TA	7M	4	Spécial	1 500 ¥	0,75
AK-97 SMG/Carbine	4	30 (c)	SA/TR/TA	6M	4	5/3 jours	800 ¥	1
Beretta Model 70	3	35 (c)	TR/TA	6M	3,75	5/3 jours	900 ¥	1
Colt Cobra	5	32 (c)	SA/TR/TA	6M	3	6/36 h	700 ¥	2
Heckler & Koch HK227	4	28 (c)	SA/TR/TA	7M	4	4/24 h	1 500 ¥	0,75
Heckler & Koch MP-5TX	5	20 (c)	SA/TR/TA	6M	3,25	5/36 h	850 ¥	1
HK227-S	5	28 (c)	SA/TR	7M	3	10/7 jours	1 200 ¥	2
Ingram Smartgun	5	32 (c)	TR/TA	7M	3	4/24 h	950 ¥	1
Ingram SuperMach 100	5 (4)	40 (60) (c)	SA/TR/TA	6L	3 (3,25)	9/48 h	850 ¥	3
Ingram Warrior-10	4	30 (c)	SA/TR	7M	3	3/24 h	650 ¥	0,9
Sandler TMP	4	20 (c)	TR/TA	6M	3,25	5/36 h	500 ¥	1
SCK Model 100	4	30 (c)	SA/TR	7M	4,5	5/36 h	1 000 ¥	1
Steyr AUG-CSL	5	40 (c)	SA/TR	6M	3,5	10/4 jours	Spécial	3
Uzi III	5	24 (c)	TR	6M	2	4/24 h	600 ¥	0,75
<b>FUSILS</b>								
<b>Fusils de sport</b>								
Remington 750	3	5 (m)	SA	7G	3	3/24 h	600 ¥	1
Remington 950	2	5 (m)	SA	9G	4	3/24 h	800 ¥	1
Ruger 100	2	5 (m)	SA	7G	3,75	3/24 h	1 300 ¥	1
Carabine Steyr AUG-CSL	3	40 (c)	SA/TR	7G	3,75	10/4 jours	Spécial	3
<b>Fusils de précision</b>								
Barret Model 121	-	14 (c)	SA	14F	10	14/30 jours	4 800 ¥	5
Ranger Arms SM-3	-	6 (m)	SA	14F	4	12/7 jours	4 000 ¥	4
Walther MA-2100	-	10 (m)	SA	14F	4,5	12/7 jours	6 500 ¥	4
<b>Shotguns</b>								
Defiance T-250	4	5 (m)	SA	10G	3	3/24 h	500 ¥	1
Enfield AS-7	3	10 (c)	SA/TR	8G	4	8/8 jours	1 000 ¥	1
Franchi SPAS-22	2 (4)	10 (m)	SA/TR	10G	4	6/48 h	1 000 ¥	2
Mossberg SM-CMDT	2	8 (c)	SA/TR	9G	4,5	12/8 jours	1 900 ¥	2
Mossberg CMDT	2	8 (c)	SA/TR	9G	4,25	8/8 jours	1 400 ¥	1
Remington 990	2	8 (m)	SA	Spécial	4	3/48 h	650 ¥	2
<b>Fusils d'assaut</b>								
Ares Alpha	2	42 (c)	SA/TR/TA	8M	5,25	8/48 h	2 000 ¥	4
Grenade	-	8 (m)	CC	Spécial	-	-	-	-
AK-97	3	38 (c)	SA/TR/TA	8M	4,5	3/36 h	700 ¥	2
AK-98 (avec lance-grenades)	2	38 (c)	SA/TR/TA	8M	6	8/4 jours	2 500 ¥	4
Colt M-23	3	40 (c)	SA/TR/TA	8M	4,5	6/36 h	950 ¥	2
Colt M22A2	3	40 (c)	SA/TR/TA	8M	4,75	4/3 jours	1 600 ¥	2
FN HAR	2	35 (c)	SA/TR/TA	8M	4,5	4/48 h	1 200 ¥	2
H&K G12A3z	2	32 (c)	SA/TR/TA	8M	5,25	8/4 jours	2 200 ¥	3
Samopal vz 88V	2	35 (c)	SA/TR/TA	8M	5,5	5/36 h	1 800 ¥	2
Fusil Steyr AUG-CSL	2	40 (c)	SA/TR/TA	8M	4	10/4 jours	Spécial	3
<b>MITRAILLEUSES LÉGÈRES</b>								
Mitrailleuse haute-vitesse Ares	-	80 (c)	SA/TR/TA	6G	8	20/14 jours	4 500 ¥	4
Ares MP-LMG	-	Bande 50 (c)	TR/TA	7G	7,5	6/5 jours	2 200 ¥	2
Ingram Valiant	-	Bande 50 (c)	TR/TA	7G	9	6/5 jours	1 500 ¥	2
GE Vindicator Minigun	-	Bande 50 (c)	TA	7G	15	24/14 jours	2 500 ¥	2
Mitrailleuse Steyr AUG-CSL	-	40 (c)	SA/TR/TA	8M	5,5	10/4 jours	Spécial	3
<b>ARMES LASER</b>								
Ares MP Laser	-	20 (batterie)	SA	15M	30	NA	2,5 millions ¥	NA
Ares MP-Laser III	-	20 (batterie)	SA	15M	25	24/21 jours	120 000 ¥	3

## TABLES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>ARMES LOURDES</b>								
FN MAG-5 MMG	-	Bande 50 (boîte)	TA	9G	9,5	18/14 jours	3 200 ¥	3
Canon d'assaut (générique)	-	20 (c)	CC	18F	20	16/14 jours	6 500 ¥	2
Mitrailleuse lourde (générique)	-	40 (c)	TA	10G	15	18/18 jours	4 000 ¥	2
Mitrailleuse moyenne (générique)	-	40 (c)	TA	9G	12	14/14 jours	2 500 ¥	2
Stoner-Ares M107 HMG	-	Bande 50 (boîte)	TA	10G	12,5	18/14 jours	5 200 ¥	3
Canon d'assaut Panther	-	22 (c) Bande	CC	18F	18	16/14 jours	7 200 ¥	2

### LANCE-GRENADES

Sous le canon (générique)	(-3)	6 (m)	CC	Grenade	+2 kgs	8/4 jours	1 700 ¥	3
MGL-12	3	12 (c)	SA	Variable	5	6/36 h	2 200 ¥	3
MGL-6	6	6 (c)	SA	Variable	2,5	6/36 h	1 600 ¥	3

### LANCE-MISSILES/ROQUETTES

Multi-lanceur	-	4 (b)	CC	-	8	12/14 jours	8 000 ¥	2
---------------	---	-------	----	---	---	-------------	---------	---

### LANCE-ROQUETTES

M79B1	4/-	1	CC	12F	2,5	6/36 h	700 ¥	2
Arbelast II	-	1	CC	15F	2,75	8/48 h	1 200 ¥	2

### LANCE-MISSILES

	Type	Intelligence	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Great Dragon	Missile	4	1	CC	20F	2,75	8/48 h	1 200 ¥	2
Lance-missiles Ballista	Missile	-	4 (m)	CC	14F	6,5	18/30 jours	10 500 ¥	4

### MORTIER

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
M-12 portatif	-	1	CC	Spécial	30	12/14 jours	3 000 ¥	2

## MUNITIONS

### ROQUETTES/MISSILES

	Intelligence	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Roquettes</b>						
Anti-personnel	NA	16F	2	8/14 jours	1 000 ¥	2
Anti-véhicule	NA	16F	3	8/14 jours	2 000 ¥	2
Hautement explosive	NA	16F	2	8/14 jours	1 500 ¥	2
<b>Missiles</b>						
Anti-personnel	3	16F	2,25	12/14 jours	2 500 ¥	3
Anti-véhicule	4	16F	3,25	12/14 jours	5 000 ¥	3
Hautement explosif	3	16F	2,25	12/14 jours	3 750 ¥	3
Sol-Air (SAM)	4	13F	1,5	18/21 jours	2 500 ¥	4

### ROQUETTES & MISSILES BALLISTA

	Intelligence	Dégâts	Souffle	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Mk I	0	14F	-7/mètre	2,75	1 000 ¥	12/21 jours	4
Mk II	5	14F	-7/mètre	2,75	2 000 ¥	18/28 jours	4
Mk III	6	14F	-7/mètre	2,75	2 500 ¥	14/28 jours	4

### PROJECTILES DE MORTIER

	Dégâts	Souffle	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Hautement explosif	18F	-1/0,5 mètre	4	200 ¥	18/14 jours	3
Anti-personnel	18F	-1/mètre	4	250 ¥	18/14 jours	3
Fumigène	-	-	3,5	175 ¥	14 jours	2
Phosphore blanc	15G/12L	-1/mètre	4	350 ¥	18/14 jours	3
Anti-véhicule	16F	-1/4 mètres	4	1 200 ¥	21 jours	4

## TABLES

### MUNITIONS, par 10 coups

	Dégâts	Souffle	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
APDS	8	cf. règles	0,25	14/14 jours	70 ¥	4
Canon d'assaut	3	cf. arme	1,25	5/3 jours	450 ¥	2
Bande 100	Ouais, t'as raison	-	12,5	6/3 jours	4 250 ¥	2
Explosives	8	cf. règles	0,75	3/36 h	50 ¥	0,8
EX explosives	8	cf. règles	0,75	6/72 h	100 ¥	1,5
Fléchettes	8	cf. règles	0,5	3/36 h	100 ¥	0,8
Gel	8	cf. règles	0,25	4/48 h	30 ¥	1
Normales	8	cf. arme	0,5	2/24 h	20 ¥	0,75
Étourdissantes	8	cf. règles	1	4/48 h	100 ¥	1
Traçantes	8	cf. règles	0,5	3/24 h	75 ¥	1
Cartouche taser	3	Spécial	0,5	6/36 h	50 ¥	1,5

\*-1 Dissimulation par 10 balles supplémentaires

\*\* Munitions en bande : ajouter le nombre de balles/100 à la Disponibilité

## ACCESSOIRES

	Support	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>GÉNÉRAL</b>							
Bipied	Dessous	-	-	2	6/12 h	400 ¥	1
Support d'accessoire d'arc	NA	-1	-	0,1	2/24 h	100 ¥	0,9
Holster dissimulé	-	+2	-	0,1	2/24 h	100 ¥	0,75
Télémètre	Dessous	-	-	0,1	2/24 h	150 ¥	0,8
Connexion grenade	-	-	-	0,1	8/48 h	750 ¥	2
Silencieux	Canon	-2	-	0,2	4/48 h	500 ¥	2
Atténuateur de son	Canon	-2	-	0,5	6/48 h	750 ¥	2
Chargeur de rechange	-	-	-	0,75	2/24 h	5 ¥	0,75
Trépied	Dessous	-	6	8	10/12 h	600 ¥	1

### COMPENSATEURS DE REcul ET GYROSTABILISATEURS

Gyrostabilisateur de luxe amélioré	Dessous	-7	7	7	6/48 h	7 800 ¥	1
Compensateur de recul II	Canon	-1	1	0,5	2/24 h	450 ¥	0,8
Compensateur de recul III	Canon	-2	2	0,75	2/24 h	700 ¥	1
Gyrostabilisateur de luxe	-	-6	6	8	4/48 h	6 000 ¥	1
Gyrostabilisateur standard	-	-5	5	6	4/48 h	2 500 ¥	1
Compensateur de recul amélioré II	Canon	-	2	0,25	2/24 h	550 ¥	0,9
Compensateur de recul amélioré III	Canon	-1	3	0,5	2/24 h	800 ¥	0,9
Compensateur de recul amélioré IV	Canon	-2	4	0,75	2/24 h	1 000 ¥	1
Gyrostabilisateur standard amélioré	Dessous	-6	5	5	6/48 h	3 500 ¥	1
Atténuateur de choc	-	-	1	0,25	2/24 h	200 ¥	0,75

### LUNETTES D'ARMES

Lunette d'arme							
Lumière faible	Dessus	-2	-	0,25	3/36 h	1 500 ¥	0,8
Agrandissement 1	Dessus	-1	1	0,25	3/36 h	500 ¥	0,8
Agrandissement 2	Dessus	-1	2	0,25	3/36 h	800 ¥	0,9
Agrandissement 3	Dessus	-1	3	0,25	3/36 h	1 200 ¥	1
Thermographique	Dessus	-2	-	0,25	3/36 h	1 500 ¥	0,8
Visée laser	Dessus	-1	-	0,25	6/36 h	500 ¥	0,9
Visée à ultrasons	Dessus	-2	-	0,25	8/4 jours	1 300 ¥	0,8
Lunettes à ultrasons	NA	-	-	-	3/36 h	1 100 ¥	1

### INTERFACES (NIVEAU I)

Lunettes connectées	-	0	-	0,1	3/36 h	3 000 ¥	1
Module d'interface interne	-	-	-	0,5	Arme	+100 %	Arme
Module d'interface externe	Dessus/Dessous	-2	-	1	4/48 h	600 ¥	1

### INTERFACES (NIVEAU II)

Lunettes connectées	-	0	-	0,1	4/36 h	3 500 ¥	2
Module d'interface interne	-	-	-	0,25	Arme	+250 %	Arme
Module d'interface externe	Dessus/Dessous	-2	-	0,75	6/48 h	800 ¥	2

## TABLES

### DÉSIGNATEURS DE CIBLE

	Dissimulation	Portée	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Viseur laser à faible puissance	-1	500 m	0,25	6/36 heures	500 ¥	0,9
Viseur laser à forte puissance	-1	1 500 m	0,25	8/48 heures	1 400 ¥	1
Désignateur laser	-2	5 000 m	0,5	12/14 jours	3 700 ¥	2
Désignateur à micro-ondes	-	8 000 m	4,5	24/1 mois	12 500 ¥	2
Désignateur radar	-	10 000m+	25	24/3 mols	48 000 ¥	2

## EXPLOSIFS

### GRENADES

Type de grenade	Dissimulation	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Offensive (HE ou AP)	6	10G (-1/mètre)	0,25	4 jours	30 ¥	2
IPE offensive (HE ou AP)	6	15G (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	50 ¥	2
Défensive (HE ou AP)	6	10G (-1/0,5 mètre)	0,25	4 jours	30 ¥	2
IPE défensive (HE ou AP)	6	15G (-1/0,5 mètre)	0,25	5/4 jours	50 ¥	2
À effet de choc	6	12M Étourd. (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	30 ¥	2
IPE à effet de choc	6	16M Étourd. (-1/mètre)	0,25	5/4 jours	70 ¥	2
Au phosphore blanc	6	14M/10L (-1/mètre)	0,25	6/5 jours	120 ¥	3
Fumigène	6	-	0,25	3/24 heures	30 ¥	2
Fumigène (IR)	6	-	0,25	4/48 heures	40 ¥	2
Flash	6	Spécial	0,25	4/48 h	40 ¥	1
Mini-grenade (toutes)	8	cf. grenade	0,1	+2/cf. grenade	x2	+1

### EXPLOSIFS, au kilo

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Du commerce	6	3	1	6/48 h	60 ¥	1
Plastic, composé IV	6	6	1	8/48 h	80 ¥	1
Plastic, composé XII	6	12	1	10/48 h	200 ¥	2

### Accessoires

Détonateur radio	8	-	0,25	4/48 h	250 ¥	2
Minuterie	6	-	0,5	4/48 h	100 ¥	2

## VÊTEMENTS ET ARMURES

	Dissimulation	Ballistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>GÉNÉRAL</b>							
Vêtements élégants	-	0	0	1	Toujours	500 ¥	1
Protège-avant-bras	12	0	1	0,2	5/36 h	250 ¥	0,75
Vêtements ordinaires	-	0	0	1	Toujours	50 ¥	0,8
Bouclier anti-émeute, petit	-	1	-	2	8/14 jours	1 500 ¥	2
Vêtements très chic	-	0	0	1	Toujours	1 000 ¥	1

### VÊTEMENTS PROTECTEURS

Vêtements pare-balles	10	3	0	2	2/36 h	500 ¥	1
Veste pare-balles	6	5	3	2	3/36 h	900 ¥	0,75
Gilet pare-balles	12	2	1	1	2/36 h	200 ¥	0,8
Manteau renforcé	8	4	2	1	2/24 h	700 ¥	0,75
Vêtements de sûreté	12	3	0	1,5	3/36 h	450 ¥	0,9
Veste de sûreté	9	5	3	3	4/36 h	850 ¥	0,8
Gilet de sûreté	15	2	1	0,75	3/36 h	175 ¥	0,9
Ultra gilet de sûreté	14	4	2	2,5	3/36 h	350 ¥	0,9
Manteau long de sûreté	10	4	2	2	3/24 h	650 ¥	0,9
Gilet à plaques	10	4	3	2	3/36 h	600 ¥	1

### Armanté

Robe "Venetian"	14	1	0	0,5	2/48 h	3 500 ¥	0,75
Robe "Starlight"	13	1	1	0,75	2/48 h	4 500 ¥	0,75
Châle "Ancien"	14	1	0	0,3	2/48 h	750 ¥	0,75
Smoking "Executive"	12	3	1	1	4/48 h	1 100 ¥	0,75
Cape "London Fog"	12	2	2	1	4/48 h	600 ¥	0,75

## TABLES

	Dissimulation	Ballistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Mortimer of London</b>							
"Greatcoat"	11	4	2	3	6/48 h	1 000 ¥	0,75
<b>Vashon Island</b>							
Veston "Houndstooth"	14	1,5	0,5	1		cf. ensemble	
Pantalon "Houndstooth"	14	1	0,5	1		cf. ensemble	
Gilet "Houndstooth"	13	0,5	1	0,75		cf. ensemble	
Veston sport "Houndstooth"	12	0,5	1,5	1,25		cf. ensemble	
Ensemble "Houndstooth"	-	-	-	-	7/48 h	2 000 ¥	0,75
Veste "Hunts Ball"	13	0,5	1,5	1,25		cf. ensemble	
Jupe "Hunts Ball"	14	0,5	1	1		cf. ensemble	
Pantalon "Hunts Ball"	14	1	0,5	1		cf. ensemble	
Ensemble "Hunts Ball"	-	-	-	-	5/48 h	3 000 ¥	0,75
<b>Zoé</b>							
Jupe "Retrovision"	13	3	1	1,5	4/48 h	2 500 ¥	0,75
Blazer "Country Club"	13	3	1	1	4/48 h	2 000 ¥	0,75
Kilt "Highland Laird"	14	4	2	1,5	6/48 h	2 000 ¥	
<b>CAMOUFLAGE</b>							
Combinaison	-	3	1	1,5	4/36	800 ¥	1
Veste	-	5	3	2	5/36 h	1 200 ¥	1
<b>ARMURE MOULANTE</b>							
Niveau 1	-	2	0	0,75	3/48 h	150 ¥	1
Niveau 2	15	3	1	1,25	4/48 h	250 ¥	1
Niveau 3	12	4	1	1,75	4/48 h	500 ¥	1
<b>CUIR</b>							
Véritable	-	0	2	1	Toujours	750 ¥	0,75
Synthétique	-	0	1	1	Toujours	250 ¥	0,6
<b>ARMURE LOURDE</b>							
Partielle	-	6	4	10 + Constitution	8/10 jours	10 000 ¥	2
Complète	-	8	6	15 + Constitution	16/14 jours	20 000 ¥	3
Casque	-	+1	+1	-	12/14 jours	200 ¥	1,5
<b>ARMURE MILITAIRE</b>							
Légère	-	10	7	12 + Constitution	18/1 mois	25 000 ¥	3
Moyenne	-	12	8	14 + Constitution	24/1 mois	45 000 ¥	3
Lourde	-	14	9	16 + Constitution	28/45 jours	70 000 ¥	3
Casque	-	+2	+3	3	24/1 mois	2 500 ¥	3
<b>ARMURE DE SÉCURITÉ</b>							
Sécurité faible	-	6	4	9 + Constitution	12/10 jours	7 500 ¥	2
Sécurité moyenne	-	6	5	11 + Constitution	14/10 jours	9 000 ¥	2,5
Grande sécurité	-	7	5	13 + Constitution	16/14 jours	12 000 ¥	3
Casque de sécurité	-	+1	+2	-	12/14 jours	250 ¥	2

## VIE QUOTIDIENNE

### LOISIRS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Musique</b>					
Disque/Puce	8	-	Toujours	20 ¥	0,75
Lecteur	3	2	Toujours	200 ¥	0,75
Haut-parleur quadri	-	-	Toujours	100 ¥	0,75
<b>Vidéo</b>					
Disque/puce	8	-	Toujours	20 ¥	0,75
Enregistreur	2	2	6/48 h	1 000 ¥	1,5
Écran	-	3	Toujours	150 ¥	0,75
Émetteur	-	5	8/7 jours	4 000 ¥	2



## TABLES

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Slmsens</b>					
Truman Dreambox (monoPOV ACT)	3	3	Toujours	350 ¥	0,75
Sony Beautiful Dreamer (monoPOV ACT)	3	3	Toujours	200 ¥	1
Sony Beautiful Dreamer II (polyPOV ACT)	2	5	Toujours	1 800 ¥	1
Fuchi Dreamliner (polyPOV ACT)	2	5,5	Toujours	2 500 ¥	1
Truman Paradiso (polyPOV ACT et DIR-X)	-	6	4/36 h	75 000 ¥	1
Fuchi RealSense™ MasterSim (Commercial DIR-X)	-	12	8/1 semaine	125 000 ¥	3
Multiplexer DIR-X ASSIST	-	7	8/1 semaine	2 500 ¥ + (100 ¥ par canal)	3

### Enregistrements slmsens

(tous les prix indiqués correspondent à un enregistrement simple. Compter le triple pour un enregistrement intégral. La Dissimulation est 10, la Disponibilité, Toujours. L'index de rue est 0,75)

	Coût
<b>Enregistrements ACT</b>	
Bon marché ou éducatif	1 ¥/minute
Divertissement ou documentaire standard	2 ¥/minute
Divertissement ou documentaire haute-qualité	2,5 ¥/minute
Succès du moment	3 ¥/minute
<b>Enregistrements DIR-X</b>	
Divertissement ou documentaire standard	90 ¥/minute
Divertissement ou documentaire haute-qualité	100 ¥/minute
Succès du moment	150 ¥/minute

## ÉLECTRONIQUE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût*	Index de rue
Télécom	-	15	Toujours	Coût Mémoire x 1,5	1

### TÉLÉPHONES PORTABLES

Bracelets	4	-	Toujours	1 000 ¥	0,75
avec moniteur	-	-	Toujours	1 500 ¥	1
Combiné à main	3	1	Toujours	500 ¥	0,75
Auriculaire	8	-	Toujours	1 000 ¥	1,5
Amplificateur	3	2	Toujours	500 ¥	1
Secrétaire de poche	3	0,5	Toujours	3 000 ¥	1

### ORDINATEURS PERSONNELS

De bureau	-	10	Toujours	Coût Mémoire	0,75
De poche	3	1	Toujours	Coût Mémoire x 5	1
Bracelet	4	-	Toujours	Coût Mémoire x 20	1,5
Imprimante	NA	10	Toujours	100 ¥	1
Mémoire (non-cybernétique)	NA	-	Toujours	20 ¥ x Mp	0,75

### SYSTEMES DE LECTURE DE DONNÉES (avec capacité mémoire maximale)

Unité de données (1 000 Mp)	3	2	Toujours	Coût Mémoire	1
Casque (500 Mp)	4	1	Toujours	Coût Mémoire x 2	1,5
Afficheur facial (200 Mp)	NA	1	6/7 jours	Coût Mémoire x 10	3

### OUTILS DE TRAVAIL

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût*	Index de rue
Trousse	3	5	5/48 h	500 ¥	2
Atelier	-	-	8/72 h	5 000 ¥	3
Boutique	-	-	14/7 jours	100 000 ¥	4

\* Bricolage : Coût de base ; Mécanique : Coût x 2 ; Électronique, informatique et cybernétique : Coût x 3.

# TABLES

## MATÉRIEL DE PRODUCTION

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>PORTACAMS ET CYBERCAMS</b>					
Portacam Fuchi VX2200	-	3	2/48 h	1 000 ¥	1
Cybercam Fuchi VX2200	-	5	3/48 h	1 300 ¥	2
Portacam Sony HB500	-	3,5	4/72 h	2 200 ¥	2
Cybercam Sony CB500	-	5,5	5/72 h	2 700 ¥	2
Microportacam AZT Micro20	8	2,5	5/72 h	2 500 ¥	2
Microcybercam AZT Micro25	8	2,5	5/72 h	3 200 ¥	2
Adaptateur bionome tridéo	6	1	2/72 h	700 ¥	1

## SUPPORTS POUR PORTACAMS

Support d'épaule Kodak GAC-25	-	1	3/48 h	200 ¥	2
Cinema Products Steadycam™					
Épaule	-	2	3/48 h	1 800 ¥	2
Poitrine	-	3	3/48 h	1 800 ¥	2
Tête	-	2	3/48 h	1 800 ¥	2
AZT Micro30 StaticBrace					
(pour la série des portacam Micro20)					
Poignet	-	1	3/48 h	2 200 ¥	1
Poitrine	-	2	3/48 h	2 200 ¥	1

## LUNETTES-CAMÉRAS

Fuchi I-C-U Autocam Controller	5	1,5	5/72 h	400 ¥	2
Zeemant Luxor Monocular	6	0,5	5/72 h	700 ¥	2
Sekrit Sistemz No-Sho Camtroller	5	1	5/72 h	1 000 ¥	2
Adaptateur d'interface	NA	0,5	5/72 h	1 500 ¥	2

## ÉMETTEURS

<b>Émetteurs standard</b>					
Courte distance	6	5	4/72 h	4 000 ¥	2
Longue distance	4	4	4/72 h	6 000 ¥	2
Antenne	2	3	4/72 h	1 000 ¥	2
<b>Émetteurs brouillés</b>					
Courte distance	4	5	5/72 h	6 000 ¥	3
Longue distance	2	4	5/72 h	9 000 ¥	3
Antenne	-	3	5/72 h	1 500 ¥	3

## SYNTHÉTISEURS TRIDÉO ET TABLES DE MONTAGE

Vertex Netsynth Tridmixer	-	7	2/48 h	8 000 ¥	1
Fuchi Holo-Edit 7200	-	9	4/72 h	10 000 ¥	2
Sony TFX-10000 Imaging Generator	-	7	8/1 semaine	13 000 ¥	2

## MATÉRIEL DE PIRATAGE

<b>Émetteurs électromagnétiques (radio/IV/3V)</b>					
Non mobile	-	35	8/1 semaine	5 500 ¥	1
Mobile	-	25	8/2 semaines	7 500 ¥	2
+Indice CME (1 à 6)	-	-	+1/point	+2 500 ¥/point	3
Échantillonneur de transmission	6	5	8/1 semaine	1 000 ¥	2
Dérivateur satellite	-	20	8/2 semaines	1 000 ¥	2
+Indice CME (1 à 6)	-	-	+1/point	+3 000 ¥/point	3
Formateur de signal câblé	3	3	8/1 semaine	2 000 ¥	2
+Indice CME (1 à 6)	-	-	+1/point	+1 500 ¥/point	3

## MATÉRIEL D'ANALYSE ASSIST PROGRAMMABLE

Reprogrammeur Galil Ruach-Aieph	3	2	8/1 semaine	10 000 ¥	3
Manipulateur engrammique Mitsuhama MenTokko-II	4	3	8/2 semaines	15 000 ¥	3
Psychoscanner Ares CyberMed	-	10	8/2 semaines	25 000 ¥	3
Système thérapeutique ASSIST EBMM	-	12	8/2 semaines	40 000 ¥	3
Manipulateur engrammique Mitsuhama MenTokko-V	-	14	12/3 semaines	60 000 ¥	3

## TABLES

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>MATÉRIEL SIMSENS</b>					
<b>Simlinks</b>					
Externe (indice 1-10)	8	0,5	8/2 semaines	25 00 ¥ + (5 000 ¥/point)	2
<b>Simthétiseurs</b>					
Truman Reality-500 (standard monoPOV)	-	15	8/1 semaine	25 000 ¥	2
Fuchi RealSense™ Kosmos XXV	-	30	8/2 semaines	250 000 ¥	3
Truman Inner-I	-	28	8/2 semaines	200 000 ¥	3
<b>Périphériques</b>					
<b>Modulateurs ASSIST</b>					
Modulateur EC/PC	5	6	8/1 semaine	Indice x 10 000 ¥	2
Modulateur d'émotions	2	7	8/1 semaine	Indice x 25 000 ¥	2
Injecteur de sensations	4	5	8/1 semaine	25 000 ¥	2
Contrôleur de signaux	4	5,5	8/1 semaine	15 000 ¥	2
<b>Échantillonneurs d'expériences</b>					
Format monoPOV ACT	-	13	8/1 semaine	15 000 ¥	2
Format monoPOV DIR-X	-	14	8/1 semaine	75 000 ¥	2
Échantillonneurs polyPOV	-	10	-	+25 % par POV supplémentaire	-

### INSTRUMENTS DE MUSIQUE

(aucun des instruments ci-dessous n'est dissimulable. Leur Disponibilité est Toujours, leur Index de rue, 8)

Qualité	Courant*	Rare*
Bon marché	50 ¥	250 ¥
Moyen	500 ¥	2 500 ¥
Excellent	5 000 ¥	25 000 ¥

\* Coût exact = coût de base x complexité. Instruments électriques et modulateurs de synthétiseurs réduisent la complexité de 1 (page 92 de **Shadowbeat**).

#### Coût

<b>Synthétiseur</b>	
Bon marché (max 8 voix)	150 ¥ + 25 ¥ par voix
Moyen (max 16 voix)	500 ¥ + 100 ¥ par voix
Excellent (max 32 voix)	5 000 ¥ + 500 ¥ par voix

### Autosynthétiseurs

Compétence 1-3	1 000 ¥ par point
Compétence 4-5	3 000 ¥ par point
Compétence 6-8	5 000 ¥ par point
Compétence 9-10	10 000 ¥ par point

### Accessoires

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Modulateur de synthétiseur</b>					
Bon marché	6	0,5	Toujours	1 000 ¥	0,75
Moyen	5	0,5	Toujours	10 000 ¥	0,75
Excellent	5	0,5	3/48 h	50 000 ¥	1

### MATÉRIEL AUDIO

(aucun des équipements ci-dessous n'est dissimulable. Leur Disponibilité est Toujours, leur Index de rue, 8)

#### Coût

### Modulateurs acoustiques

Petit	8 000 ¥
Club	15 000 ¥
Salle de concert	35 000 ¥

### Amplificateurs

Petit	100 ¥
Club	400 ¥
Salle de concert	1 200 ¥
Stade	5 000 ¥
Stade géant	12 000 ¥

## TABLES

### Coût

#### Hauts-parleurs

Petit	100 ¥
Club	1 000 ¥
Salle de concert	5 000 ¥
Stade	12 000 ¥
Stade géant	25 000 ¥

#### Sortie digitale directe

Intégrée	+500 ¥ au coût de base
Adaptateur	+700 ¥ au coût de base

#### Échantillonneurs multiplistes

Échantillonneur 4-pistes	1 200 ¥
Échantillonneur 8-pistes	3 200 ¥
Échantillonneur 16-pistes	8 000 ¥
Échantillonneur 24-pistes	14 400 ¥
Échantillonneur 32-pistes	22 400 ¥
Tableau de commandes manuelles	Coût de base
Module d'interface neurale directe	Coût de base x 2
Module de commandes mixtes manuelles/neurales	Coût de base x 2,5

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Microphones</b>					
Micro cravate	10	0,1	2/36 h	100 ¥	1
Micro à main	6	0,5	Toujours	100 ¥	1
Pied	-	3	Toujours	50 ¥	1
Perche	-	3	3/36 h	75 ¥	2
<b>Tables de mixage</b>					
Unité de base	8	2	Toujours	1 000 ¥	1
Par canal d'entrée supplémentaire	NA	NA	3/36 h	+200 ¥	2
Par canal de sortie supplémentaire	NA	NA	NA	+500 ¥	2
Lecteur/enregistreur intégré	NA	NA	5/36 h	+300 ¥	2
<b>Lecteurs/Enregistreurs</b>					
Micro (3 x 3 x 1 cm)	8	-	6/48 h	1 000 ¥	2
Mini (5 x 3 x 1 cm)	6	0,1	4/24 h	700 ¥	1
De poche (10 x 5 x 3 cm)	5	0,2	Toujours	200 ¥	0,75
À main (20 x 8 x 4 cm)	2	2,5	Toujours	100 ¥	0,75
Support de montage	-	4	3/24 h	1 500 ¥	2
Sprawl Blaster (petits haut-parleurs intégrés)	-	3,5	Toujours	200 ¥	0,75
Sprawl Fuserr (Haut-parleurs club intégrés)	-	5,5	Toujours	1 200 ¥	0,75
MiniCD Transport Only	-	-	-	Coût de base/2	0,75
Console neurale directe ASSIST	-	-	-	Coût de base x 3	2

## SURVEILLANCE ET SÉCURITÉ

### AMPLIFICATEURS DE VISION

	Dissimulation	Agrandissement	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
jumelles	5	x50	1	Toujours	100 ¥	0,8
Lumière faible	-	-	-	4/48 h	+200 ¥	1,25
Thermographiques	-	-	-	4/48 h	+250 ¥	1,25
Lunettes	6	x20	-	4/48 h	1 500 ¥	1,5
Lumière faible	-	-	-	6/48 h	+500 ¥	2
Thermographiques	-	-	-	6/48 h	+700 ¥	2

### COMMUNICATIONS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Micro-camescope	8	-	6/48 h	2 500 ¥	2
Micro-enregistreur	9	-	6/48 h	1 000 ¥	2
Micro-émetteur	18	-	6/48 h	2 500 ¥	2

## TABLES

### SYSTÈME DE COMMUNICATION TACTIQUE

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Unité centrale	-	14	75	24/21 jours	60 000 ¥	3
Unité centrale portable	-	14	20	18/14 jours	120 000 ¥	2
Récepteur individuel	8	14	0,5	12/14 jours	18 500 ¥	2
Antenne micro-ondes	3	-	1	18/21 jours	4 800 ¥	2
Antenne laser	4	-	1	14/21 jours	2 700 ¥	2
Antenne satellite	-	-	2	12/21 jours	7 500 ¥	2

### MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Décodeur de données	2	5	Indice/10 jours	10 000 ¥ x Indice	1,5
Dérivateur de ligne	12	-	Indice/8 jours	5 000 ¥ x Indice	1,5
Microphone laser	5	1	Indice/48 h	1 500 ¥ x Indice	1,5
Microphone directionnel	5	1	Indice/36 h	1 000 ¥ x Indice	1
Pisteur de signal	3	2	Indice/48 h	1 000 ¥ x Indice	1,5
Émetteur de signal	3	-	Indice/72 h	100 ¥ x Dissimulation	2
Identificateur vocal	2	5	Indice/72 h	2 000 ¥ x Indice	2

### CONTRE-MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Détecteur de micros	3	1	Indice/48 h	500 ¥ x Indice	1,5
Codeur de données	2	6	Indice/14 jours	1 000 ¥ x Indice	2
Détecteur de dérivation	2	6	Indice/14 jours	100 ¥ x Indice	2
Brouilleur	2	5	Indice/72 h	1 000 ¥ x Indice	1,5
Masque vocal	6	-	Indice/72 h	3 000 ¥ x Indice	1,5
Générateur de bruit de fond	3	1	Indice/72 h	1 500 ¥ x Indice	1,5

### SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Identificateurs					
Digital	-	-	Indice/72 h	200 ¥ x Indice	1
Palmaire	-	-	(Indice + 1)/72 h	300 ¥ x Indice	2
Rétinien	-	-	(Indice + 2)/72 h	1 000 ¥ x Indice	3
Verrou magnétique	-	-	Indice/72 h	100 ¥ x Indice	1
Terminal PANICBUTTON™	-	-	Contacter la Lone Star	1 000 ¥	1
Passe magnétique (illégal)	-	1	(Indice x 2)/10 jours	10 000 ¥ x Indice	3
Menottes					
Métal	3	0,5	4/48 h	50 ¥	1
Plastique	3	-	4/48 h	20 ¥	1
Hurleurs	4	-	6/72 h	100 ¥	2

### ÉQUIPEMENT DE SURVIE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Combinaison protectrice	-	1	Indice/Indice jours	200 ¥ x Indice	1
Régulateur de pression	-	0,5	6/48 h	250 ¥	2
Barres nutritives (10 jours)	-	1	2/48 h	30 ¥	1
Masque respiratoire	-	1	4/48 h	500 ¥	2
Kit de survie	-	2	2/48 h	100 ¥	1

### MATÉRIEL D'ESCALADE

	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Harnais	0,25	Toujours	75 ¥	1
Kit d'escalade	2	Toujours	250 ¥	1
Gants de rappel	-	Toujours	70 ¥	1
Corde (50m)	1	Toujours	125 ¥	1

### BOUSSOLE SATELLITE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Nav-Dat™	8	0,5	6/48 h	700 ¥	1



## CYBERNÉTIQUE

## IMPLANTS CÉPHALIENS

	Coût en Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue
Analyseur chimique	0,2	2 500 ¥/niveau	4/6 jours	1
Chipjack	0,2	1 000 ¥	3/72 h	0,9
Bombe corticale (illégal)	-	500 000 ¥	20/14 jours	1
Filtre mémoriel	0,3	5 000 ¥	6/36 h	1,5
Datajack ( <b>Shadowrun</b> )	0,2	1 000 ¥	toujours	0,9
Datajack ( <b>Shadowtech</b> )				
Niveau 1	0,1	500 ¥	Toujours	0,9
Niveau 2	0,15	1 000 ¥	Toujours	0,9
Niveau 3	0,2	2 000 ¥	Toujours	0,9
Niveau 4	0,25	4 000 ¥	Toujours	0,9
Verrou mémoriel	0,2	1 000 ¥	6/36 h	1,5
Interface de logiciels de données	0,1	1000 ¥	3/24 h	1
Encéphale				
Niveau 1	0,5	15 000 ¥	6/12 jours	2
Niveau 2	0,75	40 000 ¥	6/12 jours	2
Niveau 3	1,5	75 000 ¥	6/12 jours	2
Niveau 4	1,75	115 000 ¥	6/12 jours	2
Spectromètre à gaz	0,2	2 000 ¥/niveau	4/5 jours	1
Masque vocal interne	0,1	7 000 ¥	6/48 h	1
Mémoire	Mp/100	Mp x 100 ¥	2/24 h	1
Mémoire (FIFF)	Mp/3000	Mp x 150 ¥	3/24 h	0,8
Amplificateur olfactif	0,2	1 000 ¥/niveau	6/8 jours	1
Système d'orientation	0,5	15 000 ¥	5/6 jours	1,5
Lien sensitif	2	300 000 ¥	2/5 jours	1
Transmetteur interne	0,6	80 000 ¥	3/5 jours	1,5
Softlink				
Niveau 1	0,15	1 000 ¥	3/72 h	0,9
Niveau 2	0,2	2 000 ¥	3/72 h	0,9
Niveau 3	0,25	4 000 ¥	3/72 h	0,9
Niveau 4	0,3	8 000 ¥	3/72 h	0,9
UST : Traitement de données				
Niveau 1	0,1	9 500 ¥	6/60 h	1
Niveau 2	0,15	19 000 ¥	6/60 h	1
Niveau 3	0,2	28 500 ¥	6/60 h	1
Niveau 4	0,25	38 000 ¥	6/60 h	1
UST : Entrée/Sortie				
Niveau 1	0,1	5 000 ¥	5/4 jours	1,5
Niveau 2	0,15	7 500 ¥	5/4 jours	1,5
Niveau 3	0,2	12 500 ¥	5/4 jours	1,5
Niveau 4	0,25	22 500 ¥	5/4 jours	1,5
UST : Processeur mathématique				
Niveau 1	0,1	2 000 ¥	6/60 h	1
Niveau 2	0,15	5 000 ¥	6/60 h	1
Niveau 3	0,2	11 000 ¥	6/60 h	1
Niveau 4	0,25	23 000 ¥	6/60 h	1
Ordinateur tactique				
Niveau 1	3,5	350 000 ¥	12/60 jours	4
Niveau 2	4	900 000 ¥	12/60 jours	4
Niveau 3-4	<b>SECRET DÉFENSE</b>			
Lien vidéo	0,5	22 000 ¥	4/48 h	1
Transmetteur interne	0,4	4 500 ¥	6/48 h	1

## TABLES

	Coût en Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue
<b>Communications</b>				
Commmlink II	0,3	8 000 ¥	2/48 h	1
Commmlink IV	0,3	18 000 ¥	3/48 h	1,25
Commmlink VIII	0,3	40 000 ¥	4/48 h	1,5
Commmlink X	0,3	60 000 ¥	5/48 h	1,75
<b>Cryptocircuit HD</b>				
Niveau 1-4	0,1	Niveau x 10 000 ¥	6/36 h	1
Niveau 5-7	0,1	Niveau x 20 000 ¥	6/36 h	1,25
Niveau 8-9	0,1	Niveau x 30 000 ¥	8/36 h	1,5
Niveau 10	0,1	500 000 ¥	9/36 h	2
Radio	0,75	4 000 ¥	2/24 h	0,8
Récepteur radio	0,4	2 000 ¥	2/24 h	0,8
<b>Décrypteur HD</b>				
Niveau 1-4	0,2	Niveau x 20 000 ¥	6/48 h	1,5
Niveau 5-7	0,2	Niveau x 40 000 ¥	8/48 h	1,75
Niveau 8	0,2	600 000 ¥	10/48 h	1,75
Téléphone	0,5	3 700 ¥	3/24 h	0,9
<b>Oreilles</b>				
Modification esthétique	-	1 000 ¥	2/24 h	0,8
Remplacement cybernétique	0,3	4 000 ¥	2/24 h	0,75
Amortisseur de sons	0,1	3 500 ¥	4/48 h	1,25
Amplification auditive	0,2	3 500 ¥	4/48 h	1,25
Haute fréquence	0,2	3 000 ¥	4/48 h	1,25
Basse fréquence	0,2	3 000 ¥	4/48 h	1,25
Modification mineure	0,1	2 000 ¥	2/24 h	1
Enregistreur	0,3	7 000 ¥	8/48 h	2
Filtreur de sons (niveau 1-5)	0,2	Niveau x 10 000 ¥	6/48 h	1,25
<b>Yeux</b>				
Caméra	0,4	5 000 ¥	6/24 h	2
Modification esthétique	-	1 000 ¥	2/24 h	0,75
Remplacement cybernétique	0,2	5 000 ¥	2/24 h	0,75
Afficheur rétinien	0,1	1 000 ¥	4/36 h	1
Dr. Spott Smartcam Implant	2	10 000 ¥	6/4 jours	2
Eycrafters Opticam Package	0,5	20 000 ¥	5/72 h	2
Anti-flash	0,1	2 000 ¥	5/48 h	1,25
Vision nocturne	0,2	3 000 ¥	4/36 h	1,25
Télémetre	0,1	2 000 ¥	8/48 h	1,5
Duplication rétinienne (illégal)	0,1	50 000 ¥+	12/7 jours	2
Vision thermographique	0,2	3 000 ¥	4/36 h	1,25
<b>Grossissement</b>				
Optique 1	0,2	2 500 ¥	4/48 h	1
Optique 2	0,2	4 000 ¥	4/48 h	1
Optique 3	0,2	6 000 ¥	5/48 h	1
Électronique 1	0,1	3 500 ¥	5/48 h	1
Électronique 2	0,1	7 500 ¥	5/48 h	1
Électronique 3	0,1	11 000 ¥	8/48 h	1
<b>IMPLANTS MATRICIELS</b>				
MPCP	cf. règles	cf. règles	12/60 jours	4
Module Persona	0,3	cf. règles	Variable/12 jours	Variable
Renfort	0,3	cf. règles	Variable/8 jours	Variable
Mémoire/Stockage	Mp/300	Mp x 150 ¥	3/24 h	0,8
Transfert	0,1	cf. règles	Variable/10 jours	Variable
Réponse	0,2	cf. règles	Variable/14 jours	Variable

# TABLES

## IMPLANTS CORPORELS

	Coût en Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue
Armature osseuse				
Plastique	0,5	7 500 ¥	5/14 jours	1,5
Aluminium	1,15	25 000 ¥	5/14 jours	1,5
Titane	2,25	75 000 ¥	5/14 jours	1,5
Compartiment digital	0,1	3 000 ¥	3/24 h	1
Lames digitales	0,1	4 500 ¥	3/72 h	1
Vérins hydrauliques (niveau 1-6)	0,25	Niveau x 5 000 ¥	5/6 jours	1
Substituts musculaires (maximum 4)	Indice	Indice x 20 000 ¥	4/4 jours	1
Lames rétractiles	0,2	9 000 ¥	5/72 h	1
Griffes rétractiles	0,3	11 500 ¥	5/72 h	1
Interface de caméra	0,5	2 500 ¥	4/48 h	2
Interface d'arme (niveau I)	0,5	2 500 ¥	3/36 h	1
Interface d'arme (niveau II)	0,5	3 200 ¥	6/48 h	2
Griffe	0,1	7 000 ¥	3/72 h	1
Modulateur vocal	0,2	45 000 ¥	2/24 h	1
Augmentation de volume	-	10 000 ¥	2/24 h	1
Changement de timbre	-	25 000 ¥	2/24 h	1
Seconde voix (illégal)	-	50 000 ¥	6/7 jours	2
Enregistreur	0,2	40 000 ¥	4/48 h	1

## Membres

Équipement intégré	-	4 x coût normal	Variable	Variable
Interface d'arme intégrée	0,25	2 500 ¥	6/4 jours	1,5
Arme à feu cybernétique				
Petit calibre	-	250 ¥	8/7 jours	2
Pistolet léger	-	650 ¥	8/7 jours	2
Pistolet-mitrailleur	-	900 ¥	8/7 jours	2
Mitraillette	-	1 800 ¥	8/7 jours	2
Pistolet lourd	-	800 ¥	8/7 jours	2
Shotgun	-	1 200 ¥	8/7 jours	2
Membre cybernétique	1	100 000 ¥	4/4 jours	1
Accroissement de Force	-	Niveau x 150 000 ¥	6/4 jours	1,5
Remplacement	1	50 000 ¥	4/48 h	1

## Broches simsens

Broche cybernétique standard	2	300 000 ¥	8/12 jours	3
Broche cybernétique Full-X	2	500 000 ¥	6/12 jours	3
Broche à induction standard	2	50 000 ¥	6/4 jours	2

## Simlink

Interne (niveau 1-10)	0,6 + (Indice x 0,05)	70 ¥ + (Indice x 10 ¥)	8/7 jours	3
-----------------------	-----------------------	------------------------	-----------	---

## Réflexes accrus

Niveau 1	0,5	15 000 ¥	3/24 h	1
Niveau 2	1,25	40 000 ¥	3/24 h	1,25
Niveau 3	2,8	90 000 ¥	3/24 h	1,5

## Armure dermale

Niveau 1	0,5	6 000 ¥	4/12 jours	1
Niveau 2	1	15 000 ¥	4/12 jours	1
Niveau 3	1,5	45 000 ¥	4/12 jours	1

## Systèmes de filtrage

Air	Indice/10	Indice x 15 000 ¥	6/4 jours	1
Sang	Indice/5	Indice x 10 000 ¥	6/4 jours	1
Toxines ingérées	Indice/5	Indice x 10 000 ¥	6/4 jours	1

## Compétences câblées

Niveau 1-4	Niveau x 0,2	Niveau x 5 000 ¥	6/10 jours	1
Niveau 5-8	Niveau x 0,25	Niveau x 50 000 ¥	12/14 jours	1,5
Niveau 9-10	Niveau x 0,3	Niveau x 500 000 ¥	12/14 jours	1,5

## Interface de réflexogiciels

Niveau 1-3	0,1 x Indice	Indice x 10 000 ¥	4/10 jours	1
Niveau 4-6	0,2 x Indice	Indice x 100 000 ¥	5/10 jours	1
Niveau 7-9	0,3 x Indice	Indice x 1 000 000 ¥	12/20 jours	1

# TABLES

	Coût en Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue
<b>Réflexogiciels Plus</b>				
Niveau 1-3	Niveau x 0,1	Niveau x 15 000 ¥	4/10 jours	1
Niveau 4-6	Niveau x 0,2	Niveau x 125 000 ¥	5/10 jours	1
Niveau 7-9	Niveau x 0,3	Niveau x 1 000 000 ¥	12/20 jours	1

## Interface de contrôle de véhicule

Niveau 1	2	12 000 ¥	6/48 h	1
Niveau 2	3	60 000 ¥	8/48 h	1,25
Niveau 3	5	300 000 ¥	8/48 h	1,5

## Réflexes câblés

Niveau 1	2	55 000 ¥	4/8 jours	1
Niveau 2	3	165 000 ¥	4/8 jours	1
Niveau 3	5	500 000 ¥	8/14 jours	1

## Logiciels de compétences

	Dissimulation	Coût de base	Disponibilité	Index de rue
Logiciel de connaissance	24	Mp x 150 ¥	5/4 jours	1,25
Réflexogiciel	24	Mp x 100 ¥	6/4 jours	1,25
Logiciel linguistique	24	Mp x 50 ¥	6/36 h	1,25
Logiciel de fichier	24	Mp x 100 ¥*	4/4 jours	1,25

\* Des données plus précieuses coûteront plus cher.

## BIOWARE

	Index de Constitution	Coût	Disponibilité	Index de rue
<b>Pompe d'adrénaline</b>				
Niveau 1	1,25	60 000 ¥	10/16 jours	3
Niveau 2	2,5	100 000 ¥	10/16 jours	3
<b>Amplificateur cérébral</b>				
Niveau 1	0,4	50 000 ¥	6/14 jours	2
Niveau 2	0,8	110 000 ¥	6/14 jours	2
<b>Compensateur de dégâts</b>				
Niveau 1-2	Niveau x 0,2	Niveau x 25 000 ¥	6/6 jours	2,5
Niveau 3-5	Niveau x 0,2	Niveau x 50 000 ¥	10/6 jours	2
Niveau 6-9	Niveau x 0,2	Niveau x 100 000 ¥	12/6 jours	2,5
Souplesse accrue	0,6	40 000 ¥	5/6 jours	1,5
<b>Extension du volume</b>				
Niveau 1	0,2	8 000 ¥	4/4 jours	1
Niveau 2	0,3	15 000 ¥	4/4 jours	1
Niveau 3	0,4	25 000 ¥	4/4 jours	1
Renforcement mnémonique	Niveau x 0,2	Niveau x 15 000 ¥	6/7 jours	1
Renforcement musculaire	Niveau x 0,8	Niveau x 45 000 ¥	6/6 jours	0,9
Écran néphrétique	0,4	20 000 ¥	4/4 jours	1
<b>Orthoderme</b>				
Niveau 1	0,5	25 000 ¥	8/8 jours	0,8
Niveau 2	1	60 000 ¥	8/8 jours	0,8
Niveau 3	1,5	100 000 ¥	8/8 jours	0,8
Contrôleur de douleur	0,6	60 000 ¥	6/6 jours	1,2
Défense pathogène	Niveau x 0,2	Niveau x 24 000 ¥	4/4 jours	1,5
Producteur de plaquettes	0,4	30 000 ¥	5/8 jours	1,5
<b>Enregistreur de réflexes</b>				
Concentration	0,1	10 000 ¥	5/6 jours	1,5
Général	0,25	25 000 ¥	8/6 jours	1,5
Glande supratyroïdienne	1,4	50 000 ¥	8/12 jours	2,5
<b>Symbiotes</b>				
Niveau 1	0,4	15 000 ¥	5/10 jours	1
Niveau 2	0,7	35 000 ¥	5/10 jours	1
Niveau 3	1	60 000 ¥	5/10 jours	1
<b>Accélérateur synaptique</b>				
Niveau 1	0,3	75 000 ¥	6/12 jours	2
Niveau 2	1,6	200 000 ¥	6/12 jours	2

## TABLES

	Index de Constitution	Coût	Disponibilité	Index de rue
Cœur synthétique				
Niveau 1	0,2	6 000 ¥	4/10 jours	1,5
Niveau 2	0,3	15 000 ¥	4/10 jours	1,5
Intervention phéromonale				
Niveau 1	0,4	20 000 ¥	12/14 jours	2
Niveau 2	0,6	45 000 ¥	12/14 jours	2
Masque anti-toxines	0,6	30 000 ¥+	10/4 jours	3
Extracteur de toxines	Niveau x 0,2	Niveau x 24 000 ¥	4/4 jours	1
Filtre trachéal	Niveau x 0,2	Niveau x 30 000 ¥	4/4 jours	1
Amortisseur traumatique	0,4	40 000 ¥	6/8 jours	2

## CYBERGÉNÉTIQUE

	Coût	Disponibilité	Index de rue
Antibac			
Niveau 1-3	Niveau x 500 ¥	4/48 h	1
Niveau 4-6	Niveau x 1 000 ¥	4/48 h	1
Niveau 7-9	Niveau x 1 500 ¥	4/48 h	1
Niveau 10+	Niveau x 2 500 ¥	4/48 h	1
Binder			
Niveau 1-3	Niveau x 300 ¥	4/32 h	2
Niveau 4-6	Niveau x 600 ¥	4/32 h	2
Niveau 7-9	Niveau x 900 ¥	4/32 h	2
Niveau 10+	Niveau x 1 500 ¥	4/32 h	2
Doom	500 ¥/dose	14/30 jours	5
Gamma-Anthrax	180 ¥/dose	14/30 jours	6
Thérapi génie			
Épuration	50 000 ¥	6/30 jours	2,5
Correction génétique	60 000 ¥	6/30 jours	2,5
Reconstruction/Soin	100 000 ¥	6/30 jours	2,5
Autre	50 000 ¥+	6/30 jours	2,5
Immunisation			
Simple	40 000 ¥/traitement	6/20 jours	2
Universelle	300 000 ¥	6/20 jours	2
Léonisation	2 000 000 ¥ + 100 000 ¥	6/30 jours	2,5
Mycoprotéines	25 ¥/kilo	Partout	1
Zeta-Interferon			
Niveau 1-3	Niveau x 400 ¥	4/32 h	2
Niveau 4-6	Niveau x 800 ¥	4/32 h	2
Niveau 7-9	Niveau x 1 200 ¥	4/32 h	2
Niveau 10+	Niveau x 2 000 ¥	4/32 h	2

## COMPOSÉS

ACTH	100 ¥/6 doses	5/12 h	1
Atropine	600 ¥/dose	5/12 h	1
Carcerands	cf. règles	4/10 jours	2
Cyanide	360 ¥/dose	3/48 h	0,5
Dikote™	1 000 ¥/100 cm³	6/14 jours	10
DMSO	10 ¥+	2/12 h	1,5
Hyper	180 ¥/dose	4/24 h	0,9
Kamikaze	50 ¥/dose	5/4 jours	5
MAO	280 ¥/dose	5/36 h	2
Fluorocarbones oxygénés	750 ¥/litre	4/48 h	1
Polymères au ruthénium	10 000 ¥/mètre²+	5/14 jours	7,5



## CYBERDECKS ET PROGRAMMES

## CYBERDECKS

	Persona	Renfort	Mémoire	Stockage	Chargement	E/S
Radio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1 000	50	40
Fairlight Excalibur	12	5	500	1 000	100	50

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Radio Shack PCD-100	4/7 jours	6 800 ¥	1
Allegiance Alpha	4/7 jours	12 600 ¥	1
Sony CTY-360	4/7 jours	99 400 ¥	1
Fuchi Cyber-4	4/7 jours	121 400 ¥	1
Fuchi Cyber-6	6/7 jours	334 500 ¥	1
Fuchi Cyber-7	10/7 jours	1 112 100 ¥	1
Fairlight Excalibur	22/7 jours	5 529 600 ¥	1

## Options pour Cyberdecks

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Électrodes parallèles	2/48 h	MPCP x 100 ¥	1
Moniteur vidéo	2/24 h	100 ¥	1
Stockage indépendant	2/24 h	Mp x 1 ¥	1

## Accroissement de réponse

Niveau 1	6/48 h	(MPCP x MPCP) x 100 ¥	1
Niveau 2	8/72 h	(MPCP x MPCP) x 400 ¥	2
Niveau 3	12/7 jours	(MPCP x MPCP) x 900 ¥	2

## TAILLE DES PROGRAMMES

Programmes Persona	Taille (Mp)	Utilitaires	Taille (Mp)
Évasion	(Indice x Indice) x 3	Analyse	(Indice x Indice) x 3
Masque	(Indice x Indice) x 2	Armure	(Indice x Indice) x 3
Senseurs	(Indice x Indice) x 2	Attaque	(Indice x Indice) x 2
Solidité	(Indice x Indice) x 3	Auto-exécution	(Indice x Indice)
		Cache	(Indice x Indice) x 3
		Catalogue	(Indice x Indice)
		Voile	(Indice x Indice) x 3
		Compressage	(Indice x Indice) x 2
		Contrôle	(Indice x Indice) x 4
		Mystification	(Indice x Indice) x 2
		Décryptage	(Indice x Indice) x 2
		Évaluation	(Indice x Indice) x 2
		Goinfre	(Indice x Indice) x 3
		Médecin	(Indice x Indice) x 4
		Miroir	(Indice x Indice) x 3
		Poison	(Indice x Indice) x 3
		Leurre	(Indice x Indice) x 2
		Récupération	(Indice x Indice) x 3
		Interdiction	(Indice x Indice) x 3
		Révélation	(Indice x Indice) x 3
		Scanner	(Indice x Indice) x 3
		Bouclier	(Indice x Indice) x 4
		Filtre	(Indice x Indice)
		Invisibilité	(Indice x Indice) x 3
		Ralentissement	(Indice x Indice) x 4
		Fumée	(Indice x Indice) x 2

## TABLES

### COÛT ET DISPONIBILITÉ DES PROGRAMMES

#### Programmes Persona

Indice	Disponibilité	Coût	Index de rue
1-3	3/7 jours	Taille x 100 ¥	1
4-6	6/7 jours	Taille x 500 ¥	1,5
7-9	12/14 jours	Taille x 1 000 ¥	2
10+	24/30 jours	Taille x 5 000 ¥	3

#### Utilitaires

Indice	Disponibilité	Coût	Index de rue
1-3	2/7 jours	Taille x 100 ¥	1
4-6	4/7 jours	Taille x 200 ¥	1,5
7-9	8/14 jours	Taille x 500 ¥	2
10+	16/100 jours	Taille x 1 000 ¥	3

### BIOTECHNOLOGIE

	Indice	Disponibilité	Poids	Coût	Index de rue
Médikit	3	2/24 h	3	200 ¥	1,5
Recharge médikit	-	2/24 h	-	50 ¥	1,5
Unité de survie	2	12/1 mois	30	10 000 ¥	3
Unité de survie de luxe	6	16/1 mois	35	20 000 ¥	3

#### Contrat DocWagon™

Forfait de base	-	Au paiement	-	5 000 ¥/an	-
Forfait Or	-	Au paiement	-	25 000 ¥/an	-
Forfait Platine	-	Au paiement	-	50 000 ¥/an	-
Forfait Super-Platine	-	Au paiement	-	100 000 ¥/an	-

#### Pansements dermoactifs

Antidote	Maximum 8	6/72 h	-	Indice x 50 ¥	2
Stimulant	Maximum 6	2/24 h	-	Indice x 25 ¥	1
Tranquillisant	Maximum 10	4/48 h	-	Indice 20 ¥	2
Dernière Chance	-	4/48 h	-	500 ¥	4

## ÉQUIPEMENT MAGIQUE

### FOCI

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Focus de sort spécifique	4/48 h	Indice x 45 000 ¥	2
Focus de catégorie de sorts	5/48 h	Indice x 75 000 ¥	2
Focus d'esprits	4/48 h	Indice x 60 000 ¥	2
Focus de pouvoir	6/72 h	Indice x 105 000 ¥	2
Focalisateur de sort	2/48 h	45 000 ¥	2
Focus d'arme	8/72 h	[(Allonge + 1) x 100 000 ¥] + Indice x 90 000 ¥	3

### FOURNITURES MAGIQUES

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Matériaux d'Invocation d'élémentaires	Puissance/24 h	Puissance x 1 000 ¥	1
Matériaux pour loge-médecine	Indice/24 h	Indice x 500 ¥	1
Focus fétiche	3/26 h	Indice x 3 000 ¥	1
Matériaux d'Invocation d'allié	Puissance/36 h	1 000 ¥/unité	1
Matériaux de création de barrage	Puissance/36 h	1 000 ¥/unité	1
Matériaux d'invocation de veilleur	Puissance/36 h	1 000 ¥/unité	1

#### Fétiches non-réutilisables

Combat	2/24 h	20 ¥	1
Détection	2/24 h	5 ¥	1
Guérison	2/24 h	50 ¥	1
Illusion	2/24 h	10 ¥	1
Manipulation	2/24 h	30 ¥	1

## TABLES

	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Bibliothèque Hermétique (toute compétence magique)</b>			
Support informatique (disque)	Indice/7 jours	(Indice x Indice) x 1 000 ¥	2
Puce	Indice/7 jours	(Indice x Indice) x 1 200 ¥	2
Support papier	Indice/14 jours	(Indice x Indice) x 2 000 ¥	3

### Fétiches réutilisables

Combat	3/24 h	200 ¥	1
Détection	3/24 h	50 ¥	1
Guérison	3/24 h	500 ¥	1
Illusion	3/24 h	100 ¥	1
Manipulation	3/24 h	300 ¥	1

### Matériaux pour Sorcellerie rituelle

Détection	3/24 h	100 ¥ x Puissance du sort	1
Guérison	3/24 h	500 ¥ x Puissance du sort	1
Illusion	3/24 h	100 ¥ x Puissance du sort	1
Manipulation	3/24 h	1 000 ¥ x Puissance du sort	1

### Coût des matériaux d'Enchantement

Matériau	Forme brute	Forme raffinée	Radical
Herbes	50	100	200
Cristaux	100	200	400
Pierres semi-précieuses	200	400	800
Pierres précieuses	500	1 000	2 000
Fer	50	100	200
Cuivre	100	200	400
Argent	300	600	1 200
Or	10 000	20 000	40 000
Mercure	600	1 200	2 400
Étain	30	60	120
Plomb	30	60	120

Orichalque : 88 000/unité

### Formules de sort

Niveau de Drain	Coût	Niveau de Drain	Coût
L	50 x Puissance	G	500 x Puissance
M	100 x Puissance	F	1 000 x Puissance

## VÉHICULES

**Note :** Les véhicules ont en général une Disponibilité égale à leur coût/10 000. Le temps de base est égal à la moitié de leur Disponibilité (arrondie à l'entier inférieur) en jours. L'index de rue est de 0,75 jusqu'à 10 000 ¥, de 1 entre 10 000 et 50 000 ¥ et de 2 au-delà de 50 000 ¥.

	Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Autopilote	Coût
<b>TERRESTRES</b>							
<b>Voitures</b>							
Chrysler-Nissan jackrabbit							
Électrique	3/8	25/75	1	0	5	1	15 000 ¥
Multifuel	3/8	30/90	1	0	3	1	18 000 ¥
Eurocar Westwind 2000	3/8	70/210	2	0	2	3	100 000 ¥
Ford Americar	4/8	35/105	2	0	2	2	20 000 ¥
Honda-GM 3220 ZX	4/8	40/120	2	0	2	1	30 000 ¥
Honda-GM 3220 ZX Turbo	4/8	50/150	2	0	1	2	45 000 ¥
Leyland-Zil Tsarina							
Électrique	4/8	25/75	1	0	5	1	10 000 ¥
Multifuel	4/8	30/90	1	0	2	1	12 000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4/8	45/120	5	3	4	4	250 000 ¥
Mitsubishi Runabout	4/8	25/75	1	0	5	1	10 000 ¥
Rolls-Royce Phaeton	4/4	60/180	5	6	2	4	500 000 ¥
Saab Dynamit 778TI	4/8	80/250	2	3	1	3	250 000 ¥
Toyota Elite	4/8	40/120	4	0	2	4	125 000 ¥
Volkswagen Electro	3/6	20/60	1	0	5	0	8 000 ¥

# TABLES

	Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Autopilote	Coût
<b>Motos</b>							
BMW Blitzzen 2050	3/4	95/285	3	6	1	2	25 000 ¥
Dodge Scoot	3/6	20/60	1	0	4	0	2 000 ¥
Entertainment Systems Papoose	3/6	30/90	1	0	5	0	6 000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	4/5	50/150	3	3	2	2	15 000 ¥
Honda Viking	3/5	50/150	4	3	1	2	17 000 ¥
Huynai Offroader	4/2	60/180	2	0	2	1	12 500 ¥
Gaz-Niki White Eagle	3/3	60/180	3	0	1	0	15 000 ¥
Suzuki Aurora	2/4	70/210	1	0	1	1	15 000 ¥
Thundercloud Pinto	4/2	20/60	3	0	2	0	35 000 ¥
Yamaha Rapier	3/6	65/195	1	0	1	1	10 000 ¥
<b>Camions</b>							
Ares Roadmaster	4/10	30/90	4	0	2	2	45 000 ¥
Conestoga Trailblazer	4/8	30/90	5	0	2	2	150 000 ¥
Ford-Canada Bison	4/3	45/135	5	6	4	3	150 000 ¥
Gaz-Willy Nomad	3/3	30/90	3	0	2	2	50 000 ¥
GMC 4201	3/6	35/85	5	3	2	2	75 000 ¥
GMC Bulldog Step-Van (multifuel)	4/8	35/85	4	3	2	2	35 000 ¥
GMC Bulldog Step-Van (Courier)	4/6	35/85	4	6	1	2	60 000 ¥
Landrover Model 2046 (court)	3/3	30/90	2	0	2	1	35 000 ¥
Landrover Model 2046 (long)	3/3	30/90	3	0	2	2	45 000 ¥
Leyland-Rover Transport							
Électrique	4/8	25/75	3	0	5	2	25 000 ¥
Multifuel	4/8	35/105	3	0	2	2	30 000 ¥
Nissan-Holden Brumbry	4/3	30/90	2	0	2	2	25 000 ¥
Nordkapp-Conestoga Bergan							
Command	3/6	30/90	6	6	2	4	600 000 ¥
Cargo	3/6	30/90	5	3	2	-	200 000 ¥
Renault-Fiat Eurovan	4/10	35/105	3	0	2	1	25 000 ¥
Rolls-Royce Prairie Cat	2/3	40/120	3	3	2	3	275 000 ¥
ToyotaCorp Gopher	4/4	35/105	2	0	2	2	25 000 ¥
Volkswagen SuperKombi III	4/8	35/105	4	3	2	3	Variable
<b>HOVERCRAFTS</b>							
Chrysler-Nissan G12a	4	40/120	4	0	5	2	50 000 ¥
GMC-Beachcraft Vacationer	4	35/120	4	0	3	3	100 000 ¥
GMC-Nissan Hovertruck	4	40/120	4	0	5	1	100 000 ¥
Mostrans KVP-14T	4	60/180	4	0	3	1	250 000 ¥
<b>BATEAUX</b>							
<b>Scooter des mers</b>							
Suzuki Watersport	2	15/45	1	0	3	0	1 200 ¥
Électrique	2	10/30	1	0	5	0	1 300 ¥
<b>Bateaux à moteur</b>							
Aztech Nightrunner	3	25/75	2	0	4	3	30 000 ¥
Électrique	3	10/30	2	0	8	3	30 000 ¥
Colorado Craft Cigarette	4/5	25/75	2	0	3	2	35 000 ¥
Marine Technologies Dolphin II	3	15/45	3	0	3	2	50 000 ¥
Harland & Wolff Classique	5	15/45	6	0	2	4	3 500 000 ¥
Samuvani Criscraft Otter	4	15/45	2	0	3	2	20 000 ¥
Zemlya-Poltava Swordsman	4	25/75	3	0	3	2	30 000 ¥
<b>Bateau à voile</b>							
Sendanko Marlin	2	20/30	2	0	5	0	15 000 ¥
<b>APPAREILS AÉRIENS</b>							
<b>Avions</b>							
Cessna C750	5	340/680	3	0	2	2	200 000 ¥
Embraer-Dassault Mistral	4	300/450	4	0	3	2	375 000 ¥
Fiat-Fokker Cloud Nine	4	300/450	3	0	3	2	175 000 ¥
Hawker-Ridley HS-895 Skytruck	5	400/600	5	0	3	2	2 500 000 ¥
Lear-Cessna Platinum I	4	400/550	5	0	3	3	500 000 ¥
Lear-Cessna Platinum II	5	800/1 600	5	3	3	4	1 500 000 ¥

# TABLES

	Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Autopilote	Coût
<b>Hélicoptères</b>							
Agusta-Cierva Plutocrat	4	200/450	4	3	4	4	950 000 ¥
Ares Dragon	5/7	140/320	6	0	3	3	600 000 ¥
Federated Boeing Commuter	5	140/320	3	0	3	3	625 000 ¥
Hughes Aerospace Airstar 2050	4	190/260	4	6	3	4	900 000 ¥
Hughes WK-2 Stallion	5	170/250	4	0	4	3	300 000 ¥
<b>Dirigeables</b>							
Airship Industries Skyswimmer	3	90/180	6	3	8	2	100 000 ¥
Goodyear Commuter-47	3	150/300	8	3	8	2	225 000 ¥
Luftschiffbau Zeppelin LZ-2049	3	100/250	12	6	8	2	750 000 ¥
<b>NAVETTES ORBITALES ET SEMI-BALISTIQUES</b>							
Arrow HSCT	5	1 500/2 900	4	3	2	4	10 000 000 ¥
China Clipper Suborbital	5	10 000/24 000	5	6	1	3	100 000 000 ¥
General Dynamics SV250	6	10 000/29 000	5	6	1	4	750 000 000 ¥
<b>APPAREILS MILITAIRES ET DE FABRICATION RESTREINTE</b>							
<b>Avions/hélicoptères</b>							
Aztechnology Aguilar-EX	4	280/560	3	6	4 (8)	4	2 600 000 ¥
Chasseur BAC-Dassault-MMB EFA	3	950/1 900	4	6	4	3	5 000 000 ¥
CASA J-239 Raven	3	200/400	3	0	4	1	175 000 ¥
DocWagon™ CRT Air Unit	5	140/320	3	0	3	3	NA
DocWagon™ Osprey II	5	190/380	3	3	2	3	NA
DocWagon™ SRT Helicopter	5	170/250	4	0	4	3	NA
DocWagon™ WK-2 Stallion	5	165/235	5	6	4	3	NA
Lockheed C-260 Transport	7	150/350	5	12	4	3	700 000 ¥
Moonlight Aerospace Avenger	4	100/200	3	9	8	2	250 000 ¥
Nightglider	3	15/60	1	0	12	1	45 000 ¥
Northrup PRC-42B Wasp	3	65/130	1	0	3	0	220 000 ¥
Northrup PRC-42F Wasp	2	65/130	2	6	5	0	294 000 ¥
Northrup PRC-44B Yellowjacket	4	65/130	2	0	3	0	280 000 ¥
Northrup PRC-44F Yellowjacket	3	65/130	3	9	5	0	390 000 ¥
<b>Véhicules blindés</b>							
Ferrari Appaloosa Light Scout	2/3	100/200	3	9	5	2	1 000 000 ¥
LAV-93 Devil Rat	5/3	25/75	3	12	6	2	250 000 ¥
LAV-103 Striker	6/4	25/75	5	15	6	2	480 000 ¥
<b>Panzers</b>							
GMC Banshee	3	650/1 000	6	18	5	2	10 000 000 ¥+
<b>Véhicules de sécurité</b>							
Ares Citymaster	4/10	30/120	4	12	2	3	500 000 ¥
Ares Mobmaster	4/10	30/120	5	15	2	5	3 650 000 ¥
DocWagon™ Citymaster	4/10	35/140	4	6	2	3	NA
DocWagon™ CRT Ambulance	4/10	30/75	5	0	2	2	NA
DocWagon™ SRT Ambulance	4/10	30/75	4	0	4	3	NA
Chrysler-Nissan Patrol	4/8	60/180	3	6	4	3	100 000 ¥
General Products Cop	4/9	30/90	1	3	4	1	25 000 ¥
GMC Beachcraft Patroller	4	55/165	4	6	5	2	750 000 ¥
GMC4x4	5/3	40/120	2	9	4	0	22 000 ¥
Harley Electroglide-1000	3/4	95/285	3	6	2	1	75 000 ¥
Sikorsky-Bell Red Ranger	4/6	150/450	2	6	3	3	250 000 ¥
<b>Bateaux</b>							
Blohm & Voss River Commander	4	25/75	6	9 (12)	3	3	300 000 ¥
GMC Riverine	3	30/90	4	6	3	2	125 000 ¥
Surfstar Marine Seacop	3	30/90	3	6	3	2	50 000 ¥
<b>Appareils à poussée vectorielle</b>							
Federated Boeing Eagle	3	900/1 800	5	12	5	3	50 000 000 ¥



## TABLES

### APPAREILS TÉLÉCOMMANDÉS ET DRONES

#### Aériens

	Maniabilité	Vitesse	Résistance	Armure	Signature	Autopiloté	Coût
Aerodesign Systems Condor LDSD-23	5	20/60	1	0	10	1	2 500 ¥
Aerodesign Systems Condor II LDSD-41	5	30/90	1	3	11	3	45 000 ¥
CAS Windjina RPV	3/5	250/500	5	6	4/8	4	75 000 ¥
GMC-Nissan Spotter	3	35/100	2	0	3	2	12 500 ¥
MCT-Nissan Rotordrone	4	35/70	2	0	3	2	7 500 ¥

#### Terrestres

Aztech GCR-23C Crawler	4/4	5/15	1	0	4	1	1 250 ¥
Cyberspace Designs Dalmation	3	35/105	2	0	4	2	15 000 ¥
Ferret RPD-VI	3/5	10/30	1	3	8	3	154 800 ¥
Gaz-Niki GNRD-71 BIS Snoopier	4/3	25/75	1	0	5	1	1 750 ¥
GM-Nissan Doberman	3/5	35/70	3	6	3	2	10 000 ¥
Sikorsky-Bell Microskimmer	5	30/90	1	0	3	1	2 750 ¥
Drone de combat Steel Lynx	4/6	40/80	4	12	5	2	15 000 ¥

### ARMEMENT POUR VÉHICULES

La Disponibilité et l'Index de rue de ce type d'équipement sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

	Type	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Coût
Laser embarqué Ares Firelance	Assaut	40	SA	15G	48	300 000 ¥
Autocanon (générique)	Canon	10 (c)	SA	12F	45	12 000 ¥
Lance-roquettes (générique)	Roquette	6 (b)	CC	cf. roquette	15	15 000 ¥
Canon à eau	Shotgun	20	SA	6M Étourd.	12	20 000 ¥
Minigun Vanquisher	Mitrailleuse	Bande (100)	TA	10G	45	75 000 ¥
Minigun Vengeance	Mitrailleuse	Bande (100)	TA	9G	30	50 000 ¥
Canon d'assaut rotatif Victory	Canon	Bande (50)	TA	18F	90	90 000 ¥
Autocanon rotatif Vigilant	Canon	Bande (25)	TA	20F	60	125 000 ¥

	Intelligence	Dégâts	Coût
MAA Saab-Saaker (base)	6	18F	25 000 ¥
(amélioré)	7	18F	50 000 ¥
MAA Hyundai Advanced (base)	8	18F	100 000 ¥
(amélioré)	9	18F	150 000 ¥
MAA Ares Dragon (combat tournoyant)	8	20F	500 000 ¥
(attaque)	9	20F	1 500 000 ¥
MAS Mitsubishi-GM Bandit	6	Variable	10 000 ¥
Super Bandit	6	Variable	15 000 ¥
Roquettes General Products			
7,62 cm	NA	3F/roquette	1 000 ¥
12,7 cm	NA	7F/roquette	1 500 ¥

### ÉQUIPEMENT POUR INTERFACES

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Dispositif de contrôle à distance	4/72 h	Résistance x 2 500 ¥	2
Dispositif de contrôle de véhicule	4/7 jours	2 800 ¥	2

	Indice	Poids	Coût	Disponibilité	Index de rue
Console de télécommande	Nombre de connexions	2 x Indice	Indice x 5 000 ¥	4/72 h	2

### GÉNÉRATEUR DE FUMÉE

	Nombre de charges	Coût
Petit générateur	6	700 ¥
Gros générateur	12	1 000 ¥

Chaque charge couvre un secteur donné. Pour les règles de fumée, voyez page 79 de ce supplément.

### BLINDAGE MODULAIRE POUR VÉHICULES

Niveau de blindage	Disponibilité	Coût	Index de rue
1	8/14 jours	700 ¥	2
2	12/14 jours	1 600 ¥	2
3	14/21 jours	2 500 ¥	2

## NOTES

# DESCARTES

## LE SUPPLEMENT

40 F  
Dans votre  
boutique  
habituelle

SPECIAL

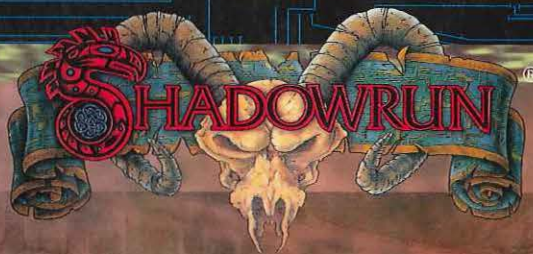
HADOWRUN<sup>TM</sup>

VOLUME 4

A I D E S   D E   J E U   &   S C E N A R I O S







## ES RUES SONT UN ENDROIT DANGEREUX,

AUSSI VIOLENT QU'UN VÉRITABLE CHAMP DE  
BATAILLE. ET LA LEÇON RETENUE PAR LES  
CHIENS DE GUERRE QUI LES SILLONNENT PEUT  
SAUVER LEUR RÉPUTATION - ET LEUR VIE - DANS

N'IMPORTE QUELLE SITUATION DE COMBAT.

**LES CHIENS DE GUERRE** EST UN SUPPLÉMENT **SHADOWRUN**  
CONSACRÉ AUX MERCENAIRES. AVEC SON PETIT GUIDE DE LA  
PROFESSION, SON CATALOGUE D'ARMEMENT ET DE MATÉRIEL  
ET SES NOUVELLES RÈGLES OPTIONNELLES,  
C'EST L'OUTIL INDISPENSABLE POUR TOUT MERCENAIRE,  
OU SHADOWRUNNER, QUI SE RESPECTE.



SHADOWRUN®, la MATRICE et FIELDS OF FIRE™ sont des marques déposées de FASA Corporation.

Copyright © 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée sous licence par :

JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

