

**FASA**  
CORPORATION



D · E · U · X · I · E · M · E

E · D · I · T · I · O · N



# SHADOWRUN

## DEUXIÈME ÉDITION

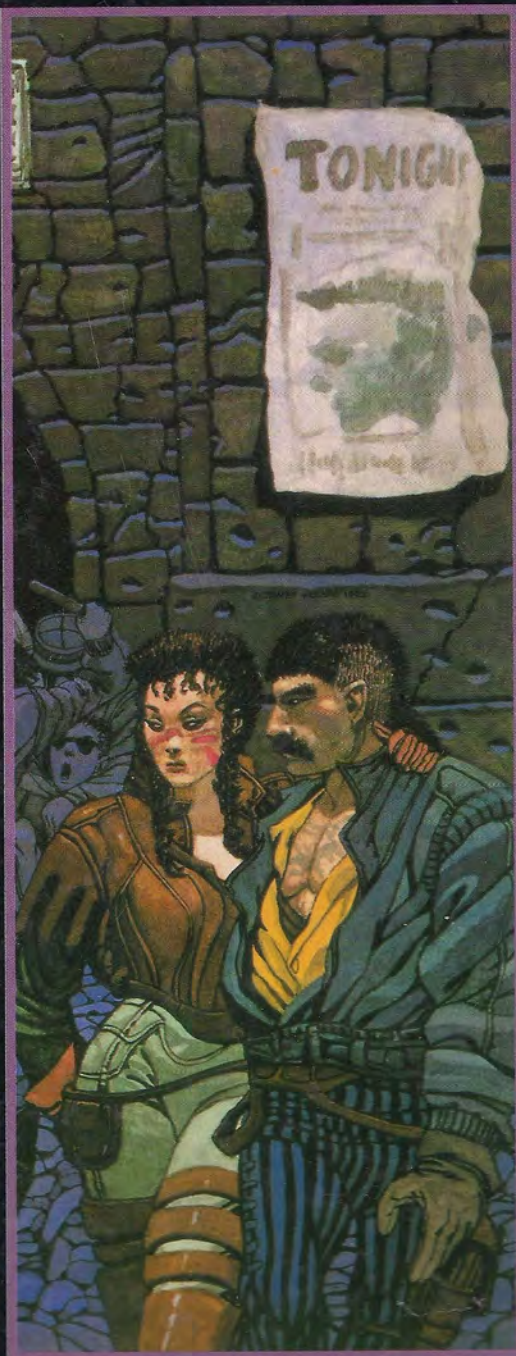
**L**e monde a changé,  
certains prétendent  
qu'il s'est éveillé.

La magie fonctionne. Les elfes, les nains, les orks et les trolls ont repris leurs formes véritables. Les animaux sauvages se sont transformés en monstres tout droit sortis des mythes et des légendes. La technologie a permis à l'homme de se transformer en un véritable surhomme grâce à des implants cybernétiques. Il est ainsi devenu plus fort, plus astucieux, plus rapide...

Dans le monde impitoyable de 2053, lorsque les mégacorporations veulent obtenir quelque chose sans s'impliquer ouvertement, elles font appel à des équipes d'aventuriers décidés qui savent agir efficacement dans l'ombre. Vous êtes l'un de ces personnages, toujours prêt à foncer. Vous n'êtes fichés nulle part mais les mégacorporations savent où vous trouver. Vous êtes un "decker", expert dans l'art d'évoluer discrètement dans les bases de données visuelles des corporations géantes et sachant comment escamoter les informations les plus précieuses. Vous pouvez aussi être un de ces fameux "samouraï des rues", un mercenaire dont les aptitudes au combat font un prédateur urbain parfait. A moins que vous ne préféreriez être un véritable magicien capable de manipuler les énergies magiques qui englobent désormais la Terre...

Quoiqu'il en soit, il vous faudra être vraiment très puissant pour vous engager dans une de ces dangereuses courses de l'ombre que sont les **Shadowruns**...

La **deuxième édition** de **Shadowrun** est une mise à jour, une révision ainsi qu'une extension de la première édition. Elle reste compatible avec les guides, suppléments et aventures déjà publiés.



249 F



9 782740 800485

ISBN : 2-7408-0048-7

**FASA**  
CORPORATION

**SHADOWRUN**

Shadowrun est une marque déposée de  
FASA Corporation. © 1993 FASA Corporation.

Tous droits réservés.

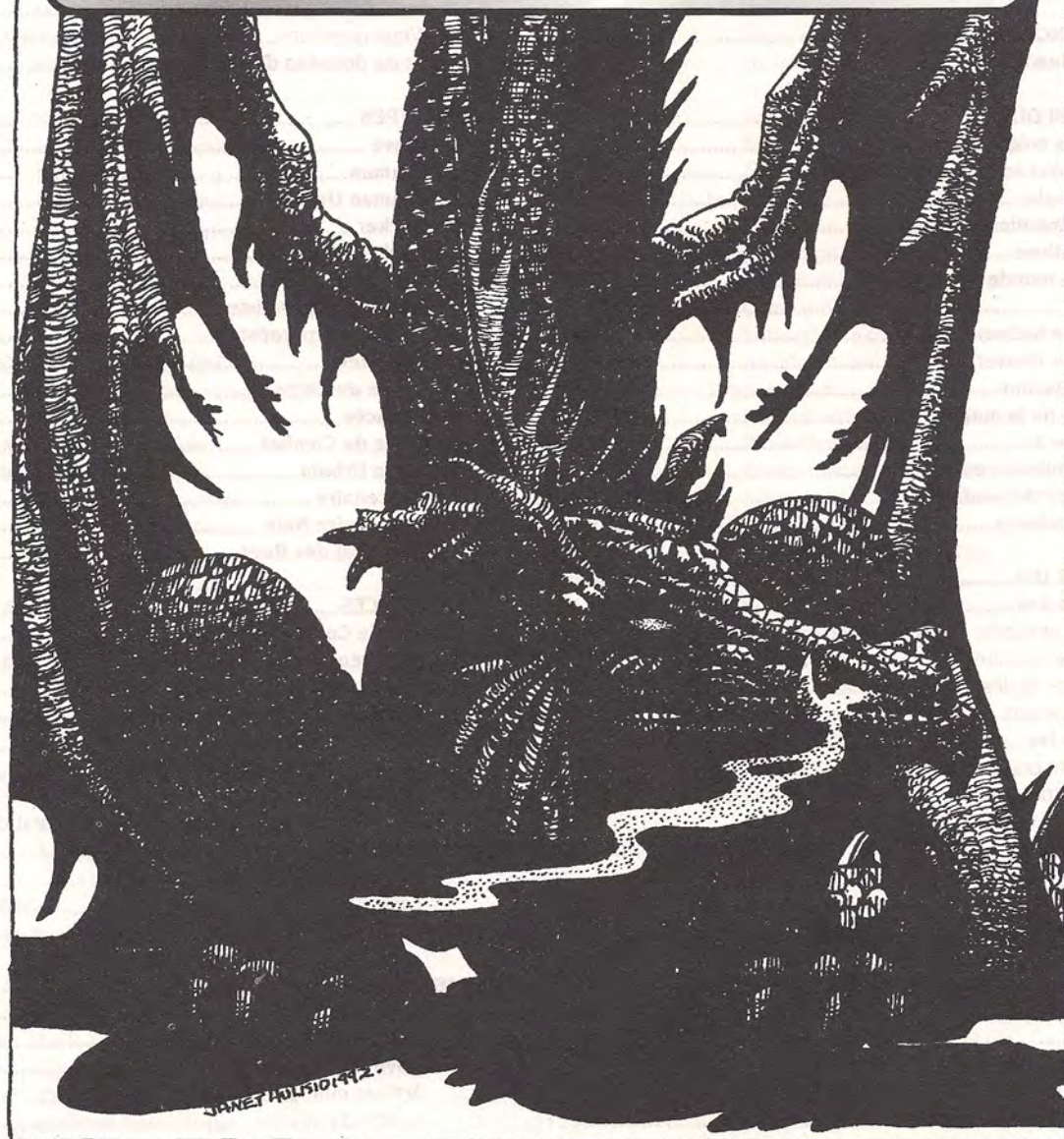
Version française éditée sous licence par :  
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre  
Avia 75503 Paris cedex 15







D·E·U·X·I·E·M·E E·D·I·T·I·O·N



Edition et dépôt légal Avril 1993 - ISBN : 2-7408-0048-7 - Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

© 1993 FASA. Tous droits réservés.

Edition française par Jeux Descartes - 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15, sous licence de FASA



# TABLE DES MATIERES

BIENVENUE DANS LES OMBRES.....	7
--------------------------------	---

NOUS SOMMES EN 2053 .....	8
Le monde de Shadowrun .....	10
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? .....	10
Commencer une partie .....	10

PLUS ÇA CHANGE .....	12
Par Paul Hume .....	

ET C'EST AINSI QUE.....	20
L'essor des mégacorpos.....	20
La course aux ressources.....	22
Le Lone Eagle.....	22
Les condamnations pleuvent .....	22
Les tribulations.....	23
Le sixième monde .....	23
La Danse.....	23
La question indienne.....	24
Le traité de Denver .....	24
La gobelinisation .....	25
La montée de la magie .....	26
Le crash de 29.....	27
Les superpuissances .....	28
La fièvre d'indépendance .....	28
Nouvelle violence .....	29

PRINCIPES DE JEU.....	30
Lancer des dés.....	30
Echecs et succès automatiques .....	32
Tests de réussite .....	32
Réserves de dés.....	32
Modificateurs .....	32
Termes de jeu .....	32
Personnages .....	32
Concentrations et spécialisations.....	33
Magie .....	33
Matrice .....	33

LA METAHUMANITE .....	34
Nain .....	36
Elfe .....	36
Humain .....	37
Ork.....	37
Troll .....	38

CREATION D'UN PERSONNAGE.....	40
Données du personnage .....	40
Race.....	40
Attributs.....	42
Compétences.....	43
Cyberware .....	43

Sorts .....	43
Équipement.....	43
Extras .....	43
Définir un personnage .....	44
Répartir les priorités.....	44
Derniers détails.....	46
Donner vie au personnage .....	47
Vingt questions .....	47
Fiche de données du personnage.....	48

ARCHETYPES .....	49
Le Brave .....	49
Le Chaman.....	50
Le Chaman Urbain .....	51
La Decker .....	52
Le Decker Elfe.....	53
Le Détective .....	54
L'Ex-Agent Corporatiste .....	55
L'Ex-Mage Corporatiste .....	56
Le Gangster.....	57
Le Garde du Corps .....	58
L'Interfacée .....	59
Le Mage de Combat.....	60
Le Mage Urbain .....	61
Le Mercenaire .....	62
Le Mercenaire Nain .....	63
Le Samouraï des Rues .....	64

COMPETENCES.....	66
Indices de Compétences.....	66
Tests de réussite .....	66
En prenant son temps .....	68
Le Réseau des Compétences .....	68
Concentrations et Spécialisations.....	70
Catégories de Compétences .....	70
Compétences Actives .....	70
Compétences de Construction et de Réparation.....	72
Compétences de Connaissances.....	73
Compétences Linguistiques .....	73
Langages Spéciaux .....	74
Compétences Spéciales .....	74

COMBAT .....	76
Utilisation des règles .....	78
Séquences du Tour de Combat .....	78
Initiative.....	79
Actions multiples.....	79
Égalité d'initiative.....	79
Actions retardées (optionnel).....	80
Actions .....	81
Actions automatiques .....	81
Actions simples.....	81



# TABLE DES MATIERES

Actions complexes.....	82	Adeptes chamans.....	125
<b>Mouvement.....</b>	<b>83</b>	Adeptes physiques.....	125
La marche.....	83	Les adeptes physiques et la magie.....	127
La course.....	83	<b>Sorcellerie.....</b>	<b>127</b>
Interception.....	83	Types et catégories de sorts.....	127
<b>Réserves de Dés.....</b>	<b>83</b>	Composantes des sorts.....	128
Réserve de Combat.....	84	Sorts combinés.....	129
Réserve de Contrôle.....	84	Cibles multiples.....	129
Réserve Matricielle.....	84	Lancement des sorts.....	129
Réserve de Magie.....	85	Remarquer un lancement de sort.....	131
<b>Combat de créatures.....</b>	<b>85</b>	Dés de défense magique.....	132
Initiative.....	85	Apprentissage de nouveaux sorts.....	132
Actions.....	85	Restrictions dans l'utilisation des sorts.....	132
Réserves de Dés.....	85	<b>Sorcellerie rituelle.....</b>	<b>133</b>
Indices de danger des créatures.....	85	Lien physique.....	133
Compétences de combat.....	85	Equipes rituelles.....	133
<b>Surprise.....</b>	<b>86</b>	Phases d'un rituel de sorcellerie.....	135
<b>Combat à distance.....</b>	<b>87</b>	<b>Focus.....</b>	<b>136</b>
Résolution d'un combat à distance.....	87	Disponibilité.....	136
Seuil de réussite de base.....	87	Lier un Focus.....	136
Modificateurs de situation.....	88	Utilisation des Focus.....	137
<b>Armes à feu.....</b>	<b>92</b>	Focus sorciers.....	137
Mode coup par coup.....	92	Focus d'esprits.....	137
Tir par rafales.....	92	Focus de pouvoir.....	137
Tir automatique.....	92	Focalisateurs de sorts.....	137
Balles perdues (optionnel).....	93	Focus d'armes.....	139
Munitions.....	93	Attaquer à travers un Focus.....	139
Recharger une arme.....	95	<b>Invocations.....</b>	<b>139</b>
Shotguns.....	95	Invocation d'esprits de la nature.....	139
Armes de trait.....	96	Invocation d'élémentaires.....	140
Grenades.....	96	Formes revêtues par les esprits.....	142
Barrières.....	98	Combat d'esprits.....	143
Lance-engins.....	98	Lutte pour le contrôle d'un esprit.....	143
<b>Combat au contact (mêlée).....</b>	<b>100</b>	Bannissement.....	143
Résolution d'un combat au contact.....	100	<b>Espace astral.....</b>	<b>145</b>
Armes de mêlée.....	100	Perception astrale.....	145
<b>Armes de commotion.....</b>	<b>103</b>	Projection astrale.....	146
<b>Véhicules et combat.....</b>	<b>104</b>	Combat astral.....	146
Attributs de véhicules.....	104	Fuite astrale.....	148
Interfaces de contrôle.....	104	Pistage astral.....	148
Terrain.....	105	Les sorts et l'espace astral.....	149
Combat de véhicules.....	105	<b>Grimoire.....</b>	<b>150</b>
<b>Armes, véhicules et magie.....</b>	<b>108</b>	Sorts de combat.....	150
Dégâts sur véhicules.....	109	Sorts de détection.....	151
<b>Dégâts et guérison.....</b>	<b>110</b>	Sorts de santé.....	153
Types de blessures.....	110	Sorts d'illusion.....	155
Codes de dégâts.....	110	Sorts de manipulation.....	155
Calcul des dégâts.....	111	<b>LA MATRICE.....</b>	<b>160</b>
Modificateurs de condition.....	111	<b>Accès à la matrice.....</b>	<b>162</b>
Guérison.....	112	Voir la matrice.....	162
Premiers soins.....	114	Pour entrer dans la matrice.....	162
Magiciens et blessures.....	115	Temps et mouvement dans la matrice.....	163
<b>MAGIE.....</b>	<b>116</b>	Bienvenue.....	163
<b>La tradition chamanique.....</b>	<b>118</b>	Codes de sécurité.....	165
Totems.....	119	Annuaire.....	165
Le choix du Totem.....	119	Sortir de la matrice.....	165
Incarner un chaman.....	123	<b>Géographie matricielle.....</b>	<b>166</b>
La loge médecine.....	123	Les nœuds.....	166
Esprits de la nature.....	123	Opérations du système.....	168
Capacités du chaman.....	123	Alertes.....	168
<b>La tradition hermétique.....</b>	<b>123</b>	L'opposition.....	168
Bibliothèques hermétiques.....	124	Cartographie du système.....	168
Le cercle hermétique.....	124	Cartographie des réseaux de télécommunication.....	169
<b>Adeptes.....</b>	<b>124</b>	<b>Contre-mesures d'intrusion (CI).....</b>	<b>169</b>
Adeptes magiciens.....	124	CI blanches.....	169



# TABLE DES MATIERES

CI grises .....	171	Conception de l'architecture du système .....	192
CI noires .....	172	Codes de sécurité .....	193
<b>Cyberdecks .....</b>	<b>172</b>	Installation des Contre-mesures d'Intrusion .....	193
Maître programme de contrôle du persona (MPCP) .....	172	Installation des données précieuses .....	193
Renfort .....	173	<b>Moduler la mortalité .....</b>	<b>194</b>
Mémoire vive .....	173	<b>Maîtriser .....</b>	<b>195</b>
Mémoire de stockage .....	173	La mort dans Shadowrun .....	195
Vitesse de chargement .....	173	Créer une aventure .....	196
Vitesse d'entrées/sorties (E/S) .....	173	Attribution du Karma .....	198
Spécifications des cyberdecks .....	173	Réputation .....	199
Options des cyberdecks .....	173	<b>CONTACTS .....</b>	<b>200</b>
Utilisation des cyberdecks .....	174	<b>Fonctionnement .....</b>	<b>200</b>
<b>Cyberprogrammes .....</b>	<b>174</b>	Activiste des droits des Métahumains .....	203
Programmes persona .....	174	Agent Corporatiste .....	203
Programmes utilitaires .....	174	Barman .....	204
Utilitaires de combat .....	175	Chasseuse de primes .....	204
Utilitaires défensifs .....	175	Chef de gang .....	205
Utilitaires senseurs .....	176	Chef de tribu .....	205
Utilitaires de masquage .....	176	Doc des rues .....	206
<b>Opérations dans la matrice .....</b>	<b>177</b>	Elu municipal .....	206
Mouvement dans la matrice .....	177	Flic des rues .....	207
Perception dans la matrice .....	177	Garde de sécurité corporatiste .....	207
Les dinosaures de la matrice .....	178	L'arrangeuse .....	208
<b>Cybercombat .....</b>	<b>178</b>	Marchande de talismans .....	208
Initiative matricielle .....	178	Mécanicienne .....	209
Actions matricielles .....	178	Membre du Policlub Humanis .....	209
Cybercombat .....	178	Mr Johnson .....	210
Persona contre persona .....	179	Patron Yakusa .....	210
Endommager la cible .....	179	Productrice .....	211
Eviter le combat .....	179	Secrétaire corporatiste .....	211
<b>DANS LES COULISSES .....</b>	<b>180</b>	Squatter .....	212
<b>Situations à risque .....</b>	<b>180</b>	Technicien nain .....	212
Utilisation des compétences sociales .....	182	Tueur elfe .....	213
Racisme et charisme .....	182	Videur troll .....	213
Utilisation des compétences de construction/réparation .....	182	<b>METACREATURES .....</b>	<b>214</b>
Utilisation des Compétences de pilotage .....	183	<b>Pouvoirs des éveillés .....</b>	<b>214</b>
Utilisation des compétences de connaissances .....	183	Accident .....	214
Utilisation des compétences linguistiques .....	184	Accroissement d'attributs physiques .....	216
Utilisation de l'équipement .....	184	Aliénation .....	216
Encombrement .....	185	Armure renforcée .....	216
Perception .....	185	Aura enflammée .....	216
Maladies et toxines .....	185	Collage .....	217
<b>Personnages non joueurs .....</b>	<b>187</b>	Compulsion .....	217
Indice de danger .....	187	Confusion .....	217
Actions des PNJ .....	187	Contrôle animalier .....	217
<b>Ecouler le butin .....</b>	<b>187</b>	Dissimulation .....	217
Trouver un receleur .....	188	Drain d'Essence .....	217
Le butin .....	188	Engloutissement .....	217
Le rendez-vous .....	188	Forme brumeuse .....	218
<b>Niveau de vie .....</b>	<b>189</b>	Garde .....	218
Luxe .....	189	Garde magique .....	218
Elevé .....	189	Immunité contre l'âge .....	218
Moyen .....	189	Immunité contre les agents pathogènes .....	218
Faible .....	189	Immunité contre les armes normales .....	218
Squatter .....	189	Immunité contre les poisons .....	218
A la rue .....	189	Infection .....	218
Hospitalisation .....	189	Influence .....	218
Maintien du niveau de vie .....	189	Manifestation .....	218
Acheter un niveau de vie .....	190	Mouvement .....	219
<b>Karma .....</b>	<b>190</b>	Pestilence .....	219
Karma Utile .....	190	Peur .....	219
Réserve de Karma .....	191	Projection de flammes .....	219
Karma d'équipe .....	191	Projection électrique .....	219
<b>Génération rapide de systèmes matriciels .....</b>	<b>192</b>	Psychokinésie .....	219
Niveau de sécurité de base .....	192	Recherche .....	219



# TABLE DES MATIERES

Regard pétrifiant .....	219	Biotechnologie .....	251
Régénération .....	219	Pansements dermoactifs .....	252
Sens accrus .....	219	Équipement magique .....	253
Souffle nocif .....	219	Véhicules .....	253
Toucher (hurlement) paralysant .....	219	Terrestres .....	253
Venin .....	219	Aéroglisteurs .....	254
<b>Faiblesses des éveillés .....</b>	<b>220</b>	Aquatiques .....	254
Allergie .....	220	Aériens .....	254
Perte d'essence .....	220	<b>Véhicules militaires de distribution restreinte .....</b>	<b>254</b>
Sens réduits .....	220	Appareils à poussée vectorielle .....	255
Vulnérabilité .....	220	<b>Modules .....</b>	<b>255</b>
<b>Cyberware et métacréatures .....</b>	<b>220</b>	Armement pour véhicules .....	256
<b>Sélection de Créatures éveillées .....</b>	<b>221</b>	Équipement pour interfacés .....	256
Banshee .....	221	Table de l'équipement .....	257
Barghest .....	221	<b>LE NORD-OUEST MODERNE .....</b>	<b>266</b>
Basilic .....	221	Le traité de Denver .....	268
Cocatrix .....	222	Les territoires tribaux .....	268
Dracomorphes .....	222	Tir Tairngire .....	268
Esprits élémentaires .....	223	Autres voisins .....	268
Esprits de la nature .....	224	Statut de Seattle .....	269
Fantôme .....	225	Tribus .....	269
Foudreil .....	226	Les Salish .....	269
Goule .....	227	Les Sinsearach .....	269
Griffon .....	227	Les Makahs .....	269
Harpie .....	227	Les Crows des cascades .....	269
Kraken .....	228	Les Orks des cascades .....	269
Leshy .....	228	<b>SEATTLE .....</b>	<b>270</b>
Licorne .....	228	Accès à Seattle .....	270
Naga .....	228	Gouvernement .....	272
Oiseau-Tonnerre .....	229	Sécurité du métroplex .....	272
Phoenix .....	229	Informations aux visiteurs .....	273
Sasquatch .....	230	Aide médicale .....	273
Triton .....	230	Assistance juridique .....	273
Vampire .....	230	Réseau de données public .....	273
Wendigo .....	231	Services d'urgence .....	273
Zoocanthrope .....	231	Les environs de Seattle .....	273
<b>Caractéristiques des métacréatures .....</b>	<b>232</b>	Divertissements et médias .....	274
<b>EQUIPEMENT .....</b>	<b>236</b>	A voir .....	274
Armes de contact .....	236	Possessions tribales .....	274
Armes de trait .....	238	Possessions corporatistes .....	275
Armes à feu .....	238	La face obscure de Seattle .....	275
Pistolets .....	238	<b>NOTES DU CREATEUR .....</b>	<b>276</b>
Mitraillettes .....	238	<b>MISE A JOUR DES SUPPLEMENTS .....</b>	<b>277</b>
Fusils .....	239	Catalogue du Samouraï des Rues .....	277
Tasers .....	240	Table de l'équipement .....	278
Armes lourdes .....	240	Le Grimoire .....	282
Accessoires pour armes à feu .....	240	Paranormal Animals of North America .....	282
Munitions .....	242	Caractéristiques des métacréatures .....	282
<b>Explosifs .....</b>	<b>242</b>	London sourcebook .....	282
<b>Protections .....</b>	<b>242</b>	Virtual realities .....	282
<b>Surveillance et sécurité .....</b>	<b>243</b>	Code de sécurité minimum .....	282
Amplificateurs de vision .....	243	<b>Rigger black book .....</b>	<b>283</b>
Communications .....	243	Dégâts des armes .....	283
Mesures de surveillance .....	243	<b>Shadowbeat .....</b>	<b>283</b>
Contre-mesures électroniques .....	244	<b>Shadowtech .....</b>	<b>283</b>
Systèmes de sécurité .....	244	Mise à jour des aventures .....	283
Équipement de survie .....	245	<b>FICHE DE PERSONNAGE .....</b>	<b>285</b>
Outils .....	245	<b>MONITEURS DE CONDITION .....</b>	<b>287</b>
<b>Mode de vie .....</b>	<b>245</b>	<b>INDEX .....</b>	<b>289</b>
Loisirs .....	245		
Électronique .....	246		
<b>Cybernétique .....</b>	<b>247</b>		
Implants céphaliens .....	247		
Implants corporels .....	250		
Cyberdeck et programmes .....	251		



**Shadowrun a été créé par :**

Jordan Weisman  
Bob Charrette  
Paul Hume  
Tom Dowd  
L. Ross Babcock III  
Sam Lewis  
Dave Wylie

**Conception et développement de la deuxième édition :**

Tom Dowd

**"Plus Ça Change" par :**

Paul Hume

**Matériel supplémentaire :**

Bob Charrette  
Paul Hume  
Nigel Findley  
Phillip McGregor  
Karl Wu

**Conception de la première édition :**

Bob Charrette  
Paul Hume  
Tom Dowd

**Ont testé le jeu :**

Ils sont bien trop nombreux pour être cités individuellement. (Désolé, les gars !)

Remerciements tout particulier au réseau informatique GENie pour son aide inestimable

**EDITION**

Éditeur principal  
Donna Ippolito  
Éditeur assistant  
Sharon Turner Mulvihill  
Assistant  
Diane Piron

**PRODUCTION**

Directeur artistique  
Jeff Laubenstein  
Responsable du projet  
Joel Biske  
Assisté de  
Jeff Laubenstein  
Illustration de couverture  
Larry Elmore  
Design de couverture  
Joel Biske  
Jeff Laubenstein  
Logo Shadowrun  
Jeff Laubenstein  
Jim Nelson  
Dana Knutson  
Illustrations en couleurs  
Jeff Laubenstein  
Joel Biske

# SHADOWRUN

## DEUXIEME EDITION



Jim Nelson  
Janet Aulisio  
Illustrations en noir et blanc  
Jeff Laubenstein  
Joel Biske  
Jim Nelson  
Dana Knutson  
Janet Aulisio  
Tim Bradstreet  
Mike Nielsen  
Earl Geier  
Dan Smith  
Steve Venters  
Duane Loose  
Cartes, schémas, diagrammes  
Joel Biske  
Design intérieur  
Jeff Laubenstein  
Joel Biske  
Tara Gallagher  
Présentation U.S.  
Tara Gallagher  
Maquette U.S.  
Ernie Hernandez

**Version Française**

**Traduction :**

Leonidas Vesperi

**Directeur de collection :**

Henri Balczesak

**Corrections et relecture :**

Dominique Balczesak et  
Michèle Charrier

**Réalisation technique, maquette :**

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL InEdit

SHADOWRUN et la MATRICE sont des marques déposées FASA Corporation. Copyright Tous droits réservés FASA Corporation



# BIENVENUE DANS LES OMBRES

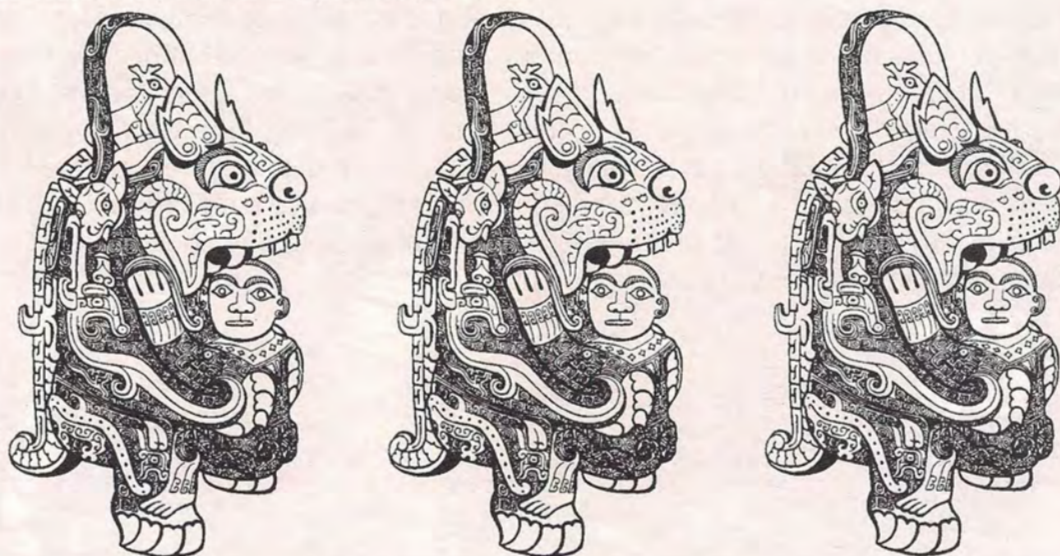
*Tu veux courir dans l'ombre ? Alors écoute, mon pote, apprends tout c'que tu peux, pa'ce que l'ignorance te butera bien plus vite qu'une boule de feu.*

*- Ess El El, chaman Serpent*

**Shadowrun : Deuxième Edition (SRII)** est une révision des règles de la première édition de **Shadowrun** publiée en 1989. En utilisant l'expérience et les remarques approfondies des joueurs et des maîtres de jeu, nous avons écrit **SRII** pour plus de clarté et afin de fournir un jeu plus rapide et plus fluide. Les joueurs et les maîtres de jeu familiers des règles de la première édition ne trouveront pas de profonds changements dans l'esprit du jeu, les modifications effectuées respectant toujours la logique originelle de celui-ci.

Les règles de **SRII** contiennent de nouvelles informations, certaines qui clarifient du matériel déjà existant, d'autres qui révisent et développent les règles et informations publiées au préalable dans des guides comme **Le Grimoire**, **Virtual Realities**, **Rigger Black Book**, **Shadowtech**, etc. Ces ajouts reflètent le processus continu d'amélioration et de réflexion appliqué au système. Le chapitre **Mise à Jour des Suppléments** fournit des explications et modifications des règles de chacun des suppléments/guides parus pour **Shadowrun**, adaptant les informations contenues dans ces livres à la nouvelle édition. Il permet donc d'utiliser n'importe quel produit déjà publié avec les nouvelles règles de **Shadowrun : Deuxième Edition**.

En d'autres termes, **Shadowrun : Deuxième Edition** ne rend aucun des autres produits **Shadowrun** obsolète, mais propose au contraire des suggestions et des conversions pour les adapter au jeu révisé.





# NOUS SOMMES EN 2053

***Surveille tes arrières. Vise juste. Conserve des munitions. Et surtout, ne traite jamais avec un dragon.***  
**- Proverbe urbain**

**L**e monde a changé, certains disent qu'il s'est éveillé.

Une accalmie dans le flot des énergies mystiques a touché à sa fin, et la magie est redevenue réalité. Les elfes, les nains, les orks et les trolls ont revêtu leurs véritables formes, rejetant leurs apparences humaines. Les créatures sauvages ont changé également, devenant des êtres de mythe et de légende. La société moderne se bat, malgré les circonstances, dans un effort visant à intégrer les voies de la magie à un monde technologique.

Les décennies qui suivirent l'Eveil furent des années de tumulte, de panique et de chaos, où les quatre Cavaliers de l'Apocalypse parcoururent la Terre. Les cultures primitives qui n'avaient jamais perdu le contact avec leur passé mystique se mirent à utiliser la magie contre les grandes nations qui les avaient étouffées durant si longtemps. Le vaste réseau mondial de télécommunications s'effondra sous les coups d'un mystérieux virus informatique. Des missiles nucléaires furent lancés, mais ils n'explosèrent pas. Des dragons s'élevèrent dans les cieux. Des épidémies et des famines ravagèrent les populations. Les conflits entre les races nouvellement éveillées et le reste de l'humanité devinrent courants. Toutes les autorités centrales s'écroulèrent, et le monde sombra dans un gouffre sans fond.

Mais l'homme et les siens sont des animaux vigoureux. De la dévastation et de l'anarchie qui régnaient, l'ordre refit surface progressivement. La cybertechnologie élimina les derniers vestiges du virus informatique et remplaça le vieux réseau de télécommunications par ce qui fut bientôt connu sous le nom de Matrice. De nouveaux Etats-nations d'Amérindiens, d'elfes, d'orks et de nains furent formés. Les métroplexes, de vastes Etats-cités, s'étendirent sur la Terre. Les gouvernements centraux furent remplacés par des mégacorporations qui définirent leur propre loi. Ceux qui acceptaient leur souveraineté furent protégés. Les parias, dissidents et rebelles furent exploités et maltraités, poursuivant ainsi une relation entre puissants et faibles entamée à l'aube des temps.









La technologie, également, changea les gens. Beaucoup ne sont plus uniquement constitués de chair, s'étant tournés vers les améliorations artificielles, le cyberware, qui peuvent en faire des êtres supérieurs. Plus fort, plus alerte, plus vif, tel est l'humain d'aujourd'hui.

Dans le monde de 2053, les métroplexes sont des monstres qui projettent des ombres immenses. En tant que Shadowrunners, c'est là que vous vivez, dans les crevasses qui séparent les structures gigantesques des corporations. Quand les mégacorpos veulent que quelque chose soit fait sans avoir à se salir les mains, c'est d'une **Shadowrun** qu'elles ont besoin, et elles viennent vous voir. Bien que vous ne soyez fiché dans aucune base de données gouvernementale ou corporative, la demande pour vos services est très élevée. Vous pouvez être un decker, glissant comme une ombre à travers les bases de données visualisées des corporations géantes, escamotant la seule chose ayant une véritable valeur : l'information. A moins que vous ne soyez un samouraï des rues, mercenaire dont les capacités de combat et les réflexes font un prédateur urbain parfait. Ou peut-être un magicien, possédant un don antique, la capacité de manipuler les énergies magiques qui baignent désormais la Terre.

Et c'est exactement de ce type de puissance dont vous aurez besoin si vous êtes engagé dans une **Shadowrun**...

## LE MONDE DE SHADOWRUN

Le monde de **Shadowrun**, connu par les habitants du nouvel âge comme le Sixième Monde, est un lieu de magie et de technologie avancée, un paysage de danger et de mystère, un puzzle de nobles sentiments et de duperies. Ceux qui jouent se tiennent sur un fil, dans l'ombre de l'aventure.

Bienvenue.

**Shadowrun** est un jeu de rôle conçu pour deux à huit joueurs. Contrairement à la plupart des jeux, il est très libéral, n'imposant pour mener à bien la partie aucune limitation dans le temps, aucun nombre de tours spécifique à jouer et aucun objectif particulier. Et contrairement à la plupart des jeux, il n'implique ni gagnant ni perdant. Le but des joueurs est de s'amuser tout en exerçant leur imagination. Quand ceci arrive, tout le monde a gagné.

Si vous avez déjà de l'expérience en matière de jeu de rôle, une partie de cette section est inutile. Passez directement au chapitre **Principes du Jeu**, page 30, ou à **Et C'est Ainsi Que...**, page 20, et plongez-vous dans l'histoire et le contexte du monde de **Shadowrun**. Si vous ne connaissez pas les jeux de rôle, ce qui suit est une introduction. Elle peut ne pas répondre à toutes les questions, ni même fournir beaucoup d'éclaircissements, simplement parce que le jeu de rôle s'apprend plus facilement par l'intermédiaire de joueurs expérimentés que par un livre. Recherchez des gens qui connaissent déjà **Shadowrun** et apprenez avec eux en essayant.

### QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE

C'est une bonne question, à laquelle il n'est pas facile de répondre. Chacun de nous a déjà lu un livre ou vu un film dont le

personnage principal fait quelque chose d'aberrant, selon nous lecteurs ou spectateurs, à tel point que nous voudrions crier pour le prévenir. Mais tout ce que nous pouvons faire n'aura aucune incidence dans ce cas-là. Quoi que nous disions, le héros suivra le scénario ; nous ne sommes que des observateurs passifs dans cette aventure. Inutile, donc, de jeter du pop-corn, ça ne changera rien.

La situation dans un jeu de rôle est très différente. Là, en effet, les joueurs contrôlent les actions de leur personnage et réagissent en fonction des événements du scénario. Si l'un d'eux ne veut pas que son personnage ouvre une porte, il ne le fera pas. Si le joueur pense que le personnage peut se sortir d'une situation difficile en discutant plutôt qu'en ayant recours à son fidèle pistolet, qu'il discute. Le scénario, ou l'intrigue, d'un jeu de rôle est flexible, en perpétuel changement selon les décisions que prennent les joueurs en tant que personnages.

La personne qui contrôle l'histoire est appelée maître de jeu (MJ). Son rôle consiste à savoir ce qui est censé se passer à n'importe quel moment, décrire les événements tels qu'ils se déroulent de manière à ce que les joueurs (en tant que personnages) puissent réagir en conséquence, s'occuper des autres protagonistes du jeu (que l'on désigne sous le nom de personnages non joueurs) et résoudre les tentatives d'actions entreprises en utilisant le système de jeu. Le maître de jeu décrit le monde tel que les personnages le perçoivent ; il est leurs yeux, leurs oreilles et leurs autres sens. Mener le jeu n'est pas une tâche facile, mais il est exaltant de créer une aventure qui impliquera les autres joueurs, testera à la fois leurs compétences ludiques et les compétences de leurs personnages dans le monde du jeu, et capturera leur imagination. JEUX DESCARTES publie des suppléments de jeu et des aventures pour faciliter ce processus, mais les bons MJ adaptent toujours l'univers décrit à leur propre style.

Les histoires (les aventures) évoluent de la même manière que celles des films, mais dans le cadre plus vaste du concept créé par le maître de jeu. Elles définissent l'intrigue générale, ainsi que ce qui pourrait se passer à certains moments par réaction à d'autres événements. Aussi restent-elles très abstraites tant que les joueurs n'y sont pas impliqués. A ce moment-là, chaque aventure devient aussi prenante et dramatique que ce grand film que vous avez vu la semaine dernière, ou ce livre extraordinaire qui vous a gardé éveillé toute la nuit. D'une certaine manière, elle est même meilleure, puisque vous vous êtes impliqué pour la créer.

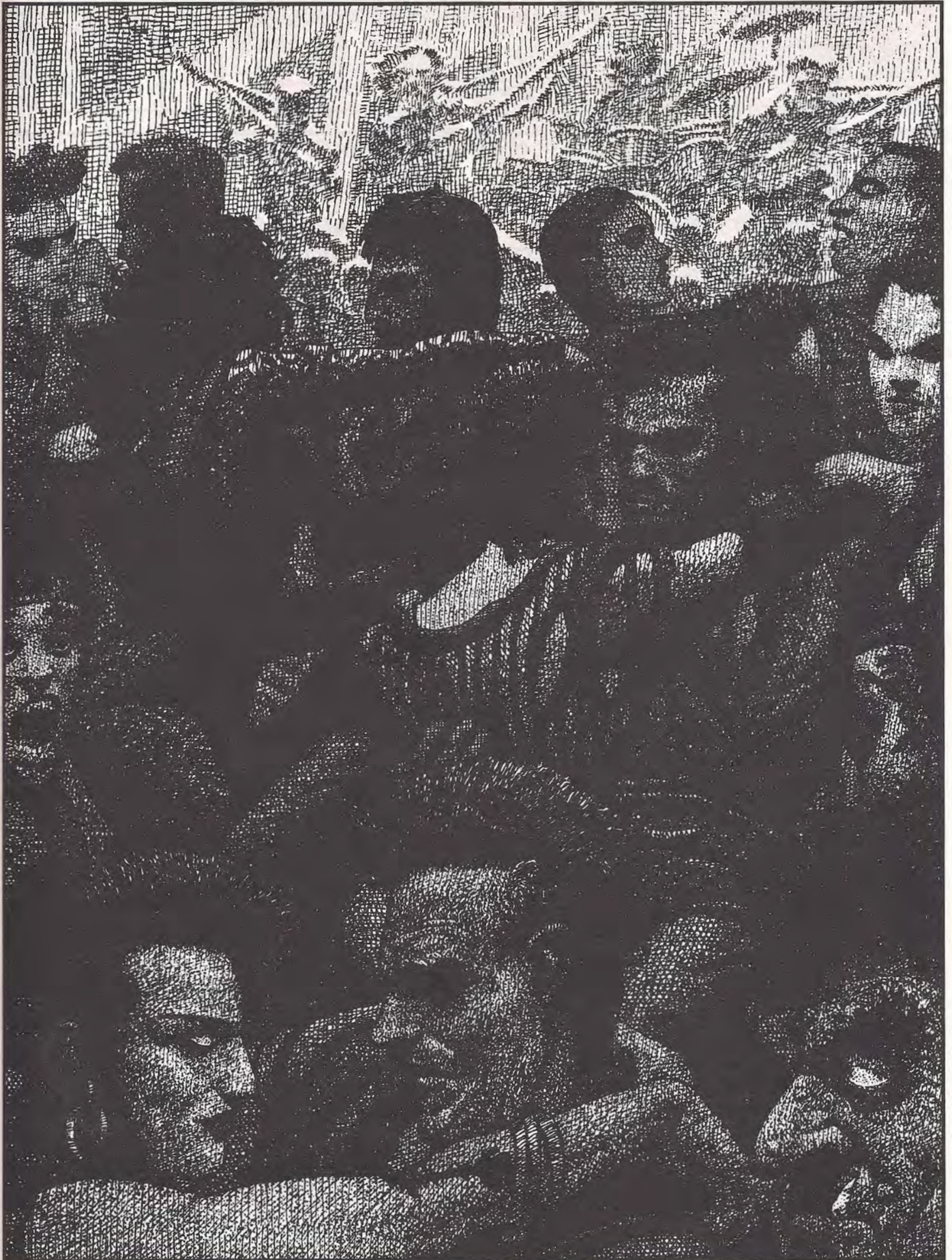
### COMMENCER UNE PARTIE

C'est le concept de base. La description complète de ce processus suit, divisée en larges sections qui couvrent chacun des aspects du jeu. La nouvelle d'introduction, **Plus Ça Change**, fournit une atmosphère et un avant-goût du langage et du style de **Shadowrun**. Le chapitre qui suit raconte comment le monde de **Shadowrun** en est arrivé là.

Les règles décrivant la façon de jouer commencent au chapitre **Principes de Jeu**, page 30.

Bienvenue dans l'Sixième Monde, mon pote. Ça va être un sacré trip !







# PLUS ÇA CHANGE

**SHADOWRUN n. f. : toute action, mouvement ou opération visant à la réalisation de plans illégaux ou quasi illégaux.**  
**- Encyclopedia Mondialis, édition 2050**

Certaines choses changent, d'autres pas. Prenez la conurb, par exemple. Vue de l'extérieur, Seattle pourrait donner l'impression de changer constamment. Mais t'y trompe pas, mon pote. Sous ses aspects les plus brillants comme les plus crades, tout est resté pareil.

La conurb, c'est comme un être vivant. Et affamé, en plus. Peu importe la quantité d'bouffe et d'carburant qui arrivent par son port ou par ses autoroutes, ou la quantité de données informatiques qui s'y déversent par la Matrice, Seattle avale tout, puis ouvre sa gueule béante et hurle pour en avoir encore.

Les gens s'font avaler, aussi. P't'être pas ceux qui descendent par avion ou par Zep, le genre de types qui ont des nuyen à craquer et des relations pour les tirer d'affaire. Non, c'est des autres que j'parle. Le gibier urbain est un produit recherché dans une ville qui contient autant d'chasseurs. Comme par exemple à la station de King Street, où la vieille ville et le nouveau sang s'mélangent.

Sous les ombres de la Renraku Arcology, les lignes de bus et de train jettent les nouveaux venus dans la conurb. Ils y viennent pour réaliser leurs rêves, ou peut-être pour fuir leurs cauchemars, pour découvrir la vie d'la cité dont ils ont tant entendu parler. Il y a les gosses de l'arrière-pays, ceux qui arrivent directement des terres des Américains d'origine, il y a les fugitifs des UCAS ou de l'Etat Libre de Californie, il y a même des elfes, fuyant la vie trop féérique de Tir Tairngire. Ils pensent tous que Seattle est un lieu où la magie vit à chaque coin d'rue et où les gens dansent dans les ombres.

Beaucoup d'entre eux découvrent que d'autres choses vivent dans les ombres.

Ce jour-là, j'observais la foule à King Street, en cherchant un visage particulier. Un joli minois d'environ dix-neuf ans, cheveux blonds, mâchoire déterminée, comme je les aime. L'holo de mon ordinateur de poche y mettait un nom : Sheila Winder, issue d'une enclave corporative de San Francisco, fille d'un couple de cadres de la classe moyenne supérieure. Apparemment, elle avait dit à m'man et p'pa ce qu'ils pouvaient faire de leur style de vie corpo et s'était ensuite tirée de la ville des costumes trois pièces. Quand les corpos avaient questionné ses potes, ils avaient répondu qu'elle s'était barrée à Seattle. C'est comme ça qu'un des M. Johnson de la Mitsuhamma avait pu lancer un appel à des coureurs qui connaissaient bien les ombres de Seattle.







Je l'ai repérée assez facilement. L'image électronique intégrée projetée sur l'afficheur rétinien de mon œil droit m'a confirmé son identité. Le problème, c'est que quelqu'un d'autre l'avait repérée au même moment. J'ai d'abord cru que c'était un rabatteur, à la recherche de p'tites poulettes bien fraîches. Peut-être un mac qui voulait agrandir sa basse-cour ou un recruteur pour une mission crade. Certains lieux ont un fort taux d'rotation, mais les seuls bénéfices que leurs employés reçoivent sont des primes de décès. C'était un type décharné, avec un long pardessus, qui s'baladait dans la foule en matant les têtes, à la recherche d'un produit qui s'vende.

Il était plus près de la fille que moi. J'aurais pu l'atteindre en premier, si j'avais déclenché le système de câblage qui booste mes réflexes. Mais cavalier au milieu d'une foule dans l'centre ville à 70km/h n'est pas une chose à faire quand on veut éviter d'attirer l'attention de la Lone Star. J'étais donc encore à quelques dizaines de mètres d'elle quand le mec a fondu sur Sheila.

La technique habituelle d'un rabatteur quand il approche une poulette est de lui sortir son baratin, en posant éventuellement une main sur sa valise, histoire d'aider un peu, si tu vois c'que j'veux dire. Celle de ce type était différente. Il a levé un doigt osseux devant le visage de la fille et a tracé en l'air des figures géométriques bizarres. Les grands yeux bleus d'la miss se sont révolus et elle s'est figée. Je me suis immobilisé une seconde moi aussi, espérant que c'était pas c'que ça avait l'air. La nénette restait debout sans bouger, tandis qu'elle gars lui piquait son sac à main. J'me sentais mal en pensant à cette saleté de doigt. Bon sang ! J'ai horreur d'avoir affaire à un magicien.

Il me tournait l'dos, ce qui était la seule chose positive dans cette sale histoire. J'ai déclenché mon câblage nerveux ; pas à fond, juste de quoi couvrir l'espace qui nous séparait sans lui laisser le temps de se retourner. Attrapant son cou d'une main et le sac de la fille de l'autre, je l'ai fait valser d'un *kokyunage* retenu. Si cette prise est bien faite, personne ne peut s'douter que vous avez un rapport quelconque avec le fait que quelqu'un se retrouve étalé par terre. Et qu'il s'y cogne fort.

La chute lui a coupé le souffle. J'avais misé là-dessus. La miss a cligné des yeux et a recommencé à s'intéresser à c'qui l'entourait. C'est ce que j'espérais aussi. Le magicien rabatteur avait perdu sa concentration et le sort qu'il avait lancé s'était dissipé. J'ai donc branché ma voix de "compagnie", celle que j'utilise pour les flics de la Lone Star ou les Johnson corporatifs. "Mademoiselle, cet endroit est dangereux. Si vous voulez bien m'accompagner, je serai enchanté de vous guider en lieu sûr." Elle m'a regardé d'un air lointain, puis a baissé les yeux sur le petit voyou étendu par terre, juste en face de nous.

Le pardessus du rabatteur était raide ici et là, révélant des plaques d'armure. J'en portais moi-même un de ce style, en un peu plus propre. Sous ce manteau, il avait un tee-shirt fait d'une sorte de fourrure grise à poil ras. Des amulettes (des fétiches, comme les magiciens les appellent) pendaient juste devant. Les plus jolies ressemblaient à des rongeurs à plumes. Cette esthétique particulière m'a permis de déduire que j'avais affaire à un chaman, probablement un homme Rat. Ses yeux commençaient à perdre leur expression vitreuse et à se fixer sur moi. C'était pas quelque chose qui m'réjouissait particulièrement. Un magicien peut lancer un sort sur tout c'qu'il voit, et le p'tit rabatteur me voyait parfaitement.

J'ai d'abord pensé qu'il fallait être subtil. Mais le magot a brandi un de ses fétiches vers moi. J'ai donc décidé que finalement, c'était pas l'bon moment pour ça et après un pas en avant, j'ai botté sauvagement le groin. Quel que soit le sort qu'il avait en tête, ça n'a pas paru fonctionner, c'qui m'a fait supposer que je l'avais à nouveau déconcentré.

L'approche directe semblait être une bonne méthode, j'ai attrapé Sheila Winder par le poignet et lui ai crié : "Allez, vite !"

Elle devait être encore un peu abrutée par le sort, ou alors elle commençait à perdre pied, parce qu'elle m'a suivi tranquillement et sans poser de questions pendant que je m'éloignais rapidement. Tant mieux. Nous n'aurions pas été discrets si j'avais dû la trimbaler.

Tout ça avait duré peut-être quinze secondes. Pendant c'temps-là, du côté du chaman, les gens commençaient à remarquer qu'un type avait subi une attaque particulière. Ma langue a activé l'intercepteur implanté dans ma molaire inférieure gauche. J'avais programmé l'émetteur pour qu'il compose automatiquement le bon numéro. Le récepteur implanté dans mon mastoïde m'a donné l'impression que Neddy était juste à côté de moi quand il a répondu.

J'ai aussi un lecteur phono dissimulé dans la pomme d'Adam. Je n'ai donc eu qu'à murmurer à Neddy tout en me faulant dans la foule avec Sheila en r'morque : "J'ai trouvé la fille à King Street, mais y'a p't'être un problème..."

"A quel genre de difficulté êtes-vous confronté, mon cher ami Sans-Nom ?" Neddy parle toujours comme s'il passait une audition pour être le prochain M. Dictionnaire de l'Encyclopedia.

"Elle s'est fait repérer par un rabatteur, un chaman urbain, et il a essayé d'la zapper."

"De la zapper, vraiment ? Mais cela ne m'est pas d'une très grande aide. Quel genre de sort a-t-il utilisé ?"

"Bon sang, Neddy ! Comment veux-tu qu'je l'sache ? Tu f'rais mieux de ram'ner les autres par ici. J'me dirige vers Jackson..." J'ai été interrompu alors que nous quittions la station et prenions l'embranchement de Jackson Street.

Le magot rabatteur n'était apparemment pas seul. Le type sur ma gauche était assez bruyant. J'étais supposé me tourner pour lui faire face, ce qui laisserait à son pote l'occasion de m'attaquer par derrière. Pivotant obligeamment vers la gauche, j'ai poussé la fille loin de la ligne de front. C'est à ce moment-là que mes Amplificateurs Auditifs Ares Wiremaster ont décelé le très léger crissement d'une chaussure en plastique sur la chaussée. J'avais entamé un coup d'pied en ruade pour accueillir l'attaquant de dos, mais il a été si rapide que j'ai eu une satanée chance de ne pas avoir la colonne vertébrale brisée nette.

Accompagnant le coup, j'ai fait une roulade pour m'éloigner de lui et jeter un coup d'œil à celui qui avait essayé d'attirer mon attention. C'était un ork, dont les mains révélaient des connexions nerveuses de contact, du genre de celles qu'ils utilisent pour les interfaces d'armes bas de gamme, sans circuits intégrés sous-cutanés. Ses mouvements n'avaient qu'une qualité slo-mo, ce qui indiquait que son câblage nerveux, s'il en avait un, était plus lent qu'le mien. Son partenaire rapide était une femme humaine. Elle n'exhibait aucune trace flagrante de cyberware mais répondait à mes mouvements à une vitesse égalant la mienne, mettant tous mes capteurs en alerte maximale. Elle disposait d'implants corporels de tout dernier cri, ou alors c'était une adepte et elle utilisait la magie pour réaliser le genre d'performances que d'autres ne peuvent réaliser que grâce au cyberware.

Nous nous sommes alors déplacés lentement, à pas feutrés, en nous observant. Même sans fusillade ouverte, un trio d'samouraïs en train de s'faire la guéguerre dans c'quartier d'la ville allait inévitablement attirer l'attention de la Lone Star, voire du service de sécurité de la Renraku. Nous voulions donc tous en finir vite. Se battre ainsi en un temps limité augmente les chances de s'découvrir, et c'est l'ork qui a fait la première boulette. Il a feinté un long coup de pied et a chargé sur moi en m'voyant battre en retraite. Le hic, c'est que cette retraite était une feinte également, et je l'ai reçu avec une combinaison poing-genoux-coude qui l'a étendu net, vomissant sur le trottoir.

Je n'ai pas eu l'temps d'en finir avec lui, car sa partenaire était déjà là. J'ai dû reculer devant une série de coups techniques manuels, en parant comme un malade. Puis j'ai riposté par un coup d'pied circulaire et l'adepte a été projetée hors de portée. Ennuyeux. Mon mouvement n'avait pas été suffisant pour un



retrait de cette importance. Quand Sheila a crié à l'aide, je me suis retourné et j'ai pensé que j'aurais finalement préféré avoir affaire à l'adepte. Le chaman Rat se tenait à environ dix mètres, un fétiche à la main, l'œil mauvais. J'ai dégainé mon Browning Max Power, sachant pourtant que je n'aurais aucune chance de lui tirer dessus avant qu'il n'ait lancé son sort.

Il a glapi quelques mots et, sans mentir, ses yeux ont émis une lueur rouge tandis qu'un éclair aveuglant m'arrivait droit dans la tronche. Mes anti-flashes cornéens ont disjoncté sous la surcharge et je me suis retrouvé aveugle. Conscient que j'allais connaître le dénouement d'un vieux pari avec Neddy sur l'après-vie, ça m'a plutôt surpris de sentir le flingue tressauter dans ma main pendant que la moitié du chargeur se vidait droit devant moi. Puis j'ai attendu la douleur, les brûlures ou les trucs de ce genre.

Au bout d'un moment, ma vision s'est éclaircie, me révélant les restes du chaman, éparpillés sur l' trottoir. Derrière moi s'est élevée une voix traînante qui m'était familière. "Encore une arme chargée aux explosifs, je vois... Un jour, Sans-Nom, vous devriez vraiment tenter une approche un peu plus subtile !"

J'entendais des sirènes dans la rue, qui s'approchaient d'un plus en plus. Neddy les entendait aussi, mais il fallait absolument qu'il la ramène. "J'ai essayé d'être subtil, Neddy ! Ça a pas vraiment marché, OK ? Maintenant, est-ce qu'on peut s'tirer d'là et aller s'planquer dans ton squat ?"

Les magiciens. Pfff...

Sheila Winder observait ma carte de visite avec ébahissement. Le bristol identifiait un certain Nathaniel Edward Fortescue, Docteur en Thaumaturgie. Elle trouvait peut-être cette touche mondaine peu assortie avec les alentours. Ma demeure, que Sans-Nom appelle très regrettamment un "squat", se situe en bordure du terrain vague des Redmond Barrens. Selon ma propre expérience, les

occupants d'une zone militaire urbaine de ce genre ont plutôt tendance à tirer d'abord et poser des questions ensuite quand on les dérange, mais ils respectent en principe l'intimité des gens si on les laisse à leurs propres occupations. Il faut cependant bien admettre qu'un petit cadeau régulier aux chefs de gangs locaux aide à mener une vie tranquille. De même que la réputation de traiter de manière expéditive ceux qui cherchent à troubler cette vie paisible. Pour quelqu'un qui avait été élevé dans l'environnement aseptisé d'une enclave corporative d'un niveau cadre, mademoiselle Winder venait de recevoir une initiation plutôt intense à la vie dans la conurb. Durant ses cinq premières minutes à Seattle, elle avait été prise sous contrôle mental par un chaman Rat, avait observé un duel rapproché entre trois samouraï des rues et, pour conclure l'expérience en apothéose, avait vu Sans-Nom réduire le chaman à l'état de viande hachée.

Son aplomb n'en continuait pas moins d'être mis à l'épreuve. Assise dans mon bureau, elle se retrouvait sous le feu des projecteurs d'une équipe de bonshommes de l'ombre tout à fait typique. Elle s'était relativement bien adaptée à Sans-Nom et à moi, qui sommes deux êtres humains à l'apparence plus ou moins normale. Mais les deux autres membres du groupe auraient du mal à convenir aux standards corporatifs. Les seuls métahumains qu'elle avait eu l'occasion de voir dans son environnement natal étaient quelques elfes et nains du monde du spectacle, et peut-être un ork fortuné ayant subi suffisamment d'interventions chirurgicales esthétiques pour préserver la sensibilité délicate des voisins.

Il paraissait fort difficile de déterminer si elle était plus fascinée par Iris ou par Smedley.

Iris est une elfe, et j'admettrai sans hésiter qu'elle est l'une des femmes les plus incroyablement belles que j'aie jamais rencontrées, toutes races confondues. La culture populaire montre les elfes comme des êtres poétiques, romantiques et, chez les enfants





de la génération de mademoiselle Winder, on trouve parfois une véritable idolâtrie vis-à-vis d'eux. Le fait qu'Iris portait un bleu de travail très ample et taché de graisse, et que ses cheveux argent étaient rasés sur une tempe pour faciliter l'accès à ses ports de datajack et d'interface, semblait porter un coup aux rêves de jeune fille que notre invitée avait nourris à propos des demoiselles elfes.

Smedley, tout à l'opposé, est un troll. On pourrait même dire "un troll et demi", car il atteint pratiquement les trois mètres et les 300 kilos. Sa peau est un amalgame de cuir endurci, de cicatrices, et de nodules osseux, improprement appelés verrues et communs à sa race.

Malgré les chocs culturels qu'elle avait affrontés, Melle Winder se révélait une jeune femme aux remarquables capacités d'adaptation. Elle récupérait parfaitement des événements qui avaient marqué la soirée quelques instants auparavant, et était en fait en meilleure forme que Sans-Nom. Bien que je fusse parvenu à le protéger du gros de la dernière attaque magique du chaman, il souffrait de nombreuses blessures mineures subies lors de son duel avec la femme samouraï. Quand nous nous étions retrouvés bien à l'abri dans la fourgonnette, en route vers Lake Washington, j'avais étendu mes perceptions afin de me plonger dans l'espace astral, puis j'avais examiné les meurtrissures avant de les soigner. Les traces étaient légères, mais flagrantes pour un observateur averti. Les mains de son adversaire avaient été chargées d'une énergie mortelle, qu'il se fut agi du résultat d'un sort ou d'un pouvoir inhérent de l'adepte physique. Dans un cas comme dans l'autre, la femme que Sans-Nom avait combattue était un adversaire redoutable... trop redoutable pour la situation.

"...et ceci constitue un mystère intéressant. Quand on se retrouve en présence d'un chaman et d'un adepte physique, ainsi que d'un samouraï qui aurait été très meurtrier face à quelqu'un de moins compétent que Sans-Nom, ça ne colle pas. Le gain d'une opération de rabattage, où on ramasse les paumés au hasard, est tout simplement bien trop faible pour des personnes de ce calibre.

"Nous devons donc vous demander pourquoi des professionnels aussi coûteux vous ont localisée dans une foule, puis poursuivie face à une opposition déterminée. Jusqu'à la mort, en fait. Qui vous en veut autant, Sheila Winder ?"

Son visage était impassible. "Mes parents... ?"

"Je dois vous informer que ce sont vos parents, ou leur agent, qui nous ont engagés pour vous rattraper et vous renvoyer à San Francisco."

Elle émit un bruit entre hoquet et plainte. Il ne lui était pas venu à l'esprit que notre intérêt pour elle n'était pas forcément altruiste.

"Écoutez, Monsieur... euh... Fortescue. Je vous suis très reconnaissante pour votre aide et tout le reste, mais je ne veux pas retourner chez mes parents, dans leur saleté d'appartement corpo, ni..."

"Ah, la ferveur innocente de la jeunesse," l'interrompis-je en riant tout bas. "Quelle que soit la manière dont elle s'exprime, elle reste constante dans cet univers changeant. *Plus ça change, plus c'est la même chose* (NdT : en français dans le texte)." Devant son manque de réaction, je lui traduisis l'expression. "Mais j'ai plus de dix-huit ans ! Ils ne peuvent pas m'obliger à revenir !" "C'est sans aucun doute l'une des raisons pour lesquelles ils ont passé un contrat avec nous plutôt que de faire appel à la Lone Star, qui aurait pu respecter vos droits légaux. Il se produit parfois des miracles. Mais nous nous éloignons du sujet. Qui d'autre pourrait dépenser un montant significatif de nuyen pour mettre la main sur vous, Melle Winder ?"

Elle détourna les yeux, visiblement mal à l'aise. "Je ne vois pas."

Je soupirai. Disait-elle la vérité ? Pouvais-je prendre le risque de croire ces mots prononcés sans conviction ? Dans le monde des ombres, il n'y avait qu'une seule réponse. Je tendis la main et touchai son front. Avant qu'elle ne pût réagir, je murmurai quelques

mots et pénétrai dans son esprit. Sa force mentale combattit l'intrusion, mais bien qu'elle fût puissante, elle n'était que terrestre. Je sentis ce que c'était que d'être Sheila Winder. Je devins Sheila Winder.

*L'ouvre le tiroir du bas de ma coiffeuse et en sors l'étui lisse du cyberdeck. Durant quelques instants, j'ai comme l'impression que je devrais être surprise de voir qu'il s'agit d'un Fuchi Cyber-6. Puis je me souviens de la galère que ça a été de faire des petites courses matricielles minables avec des joujoux à 10 nuyen, ramassant un petit crédit par-ci, un petit crédit par-là, jusqu'à ce qu'il y en ait assez pour payer Skimmer et avoir enfin le Vrai de Vrai. Ici. Dans mes mains. Prêt pour une véritable course.*

*Je tire le câble de connexion hors de son compartiment et le branche sur le datajack de ma tempe. L'inspire profondément. C'est parti. Les murs de ma jolie chambre huppée, typique des adolescentes de l'Enclave San Furanshisuko de Mitsuhamu, complexe Kantoku-3, éclatent en une myriade d'atomes de poussière scintillante. Et de ce chaos se forme l'univers néon de la Matrice.*

*Je m'y suis retrouvée des dizaines de fois auparavant, mais là, je ressens une nausée momentanée, comme si quelque chose allait très mal. Ça passe. Cela ne s'est, en fait, jamais produit, pas vrai ?*

*Je connais la voie que je veux prendre. J'ai reproduit le schéma du système informatique des centaines de fois sur le terminal de sécurité de papa. Un serpent de cristal, le Cobra de Silicone, rampe à travers des données, se fondant parmi les flux pulsants d'informations. Tous les conflits se résolvent. Je suis Sheila et je suis le serpent, et j'ai commencé ma chasse.*

*Je glisse à travers le système Majordomo-2045 de la copropriété, donnant un faux code de passe à l'espèce de personnage valet de chambre magenta du NAS, code qui sera renvoyé au RTL privé de Mitsuhamu San Fran. Le Cobra de Silicone se dirige alors vers les sondes logistiques d'un programme de surveillance inattendu du bureau central de contrôle. Je visionne rapidement les fichiers du circuit, jusqu'à trouver celui en dérivation des lignes de sécurité.*

*Mes sondes fouillent parmi les constructs lumineux d'accès, quand soudain, une forme humanoïde scintillante noir-de-nuit apparaît devant moi. J'affiche aussitôt mon identité de sécurité. Elle perce mes logiciels de déguisement. Le Cobra de Silicone frappe, plantant ses crocs numériques dans le programme GLACE de garde. L'injecte un code d'attaque dans l'icône, entravant ses sous-programmes par des instructions incompatibles jusqu'à ce qu'elle se plante. A-t-elle déclenché l'alarme ? Je ne sais pas. Je ferais mieux de me dépêcher.*

*C'est la ligne consacrée à la MCT/SF Credit Union qui m'intéresse. Encore quelques ajustements et mon créditube à plat sera gonflé à bloc. Je trouve un circuit qui semble correspondre à ce que je recherche et m'y insère.*

*Je me rends compte que ce n'est pas une ligne locale quand je me retrouve en train de me débattre au milieu du régulateur de répartition de priorités d'un satellite de liaison. Mais où diable suis-je donc ? Je pourrais toujours me débrancher et recommencer. A condition que cette GLACE que j'ai détruite n'ait pas laissé de trace sur la ligne. Bon sang, il faut croire que tout acheteur d'un cyberdeck pirate devient automatiquement paranoïaque, et ça vient de m'arriver. OK, Cobra. Du calme, ma fille. On entre, et direction là-haut.*

*Le temps est étraannngge dduuurraaant uuunnnee sseeeccoonnddee au moment où mon temps de réponse revient du satellite en faisant un écho. Soudain, je suis dans une banque de données. Une icône unique flotte en plein cyberspace. Un seul fichier dans toute une base de données ? ! Ça doit rapporter gros. Pas de GLACE apparente. Parfait.*

*Je façonne un construct d'armature. Une aura dorée miroitante se matérialise autour du Cobra de Silicone, puis rampe vers ce fichier solitaire si agaçant. C'est un serpent fantôme, qui se dirige vers le centre de la base de données.*

*L'espace situé juste devant mon programme leurre tourbillonne et se solidifie en une forme chatoyante ; un dragon bleu et blanc. Il dégage des flux éblouissants, semblables à une succession d'éclairs. La rétroaction provenant des capteurs du programme leurre me confirme la véracité de certaines histoires que racontent les decks. Il s'agit d'une GLACE noire ! Si elle attaque directement le véritable Cobra de Silicone, elle pourrait me tuer. En ce moment, elle démolit les segments codés du fantôme.*

*Je ressens un frisson de terreur, traduit par une décharge d'adrénaline dans mon corps physique, à San Francisco, au moment où je dépasse les icônes de GLACE et de leurre enlacées pour me diriger droit sur le fichier solitaire. Les*



crocs du Cobra se plantent dans les paramètres du fichier, et les informations commencent à être aspirées vers mon cyberdeck. Mon Fuchi fonctionne à pleine puissance, à vitesse maximale. Il absorbe l'information aussi rapidement que sa capacité le lui permet.

Mon programme leurre s'évanouit. Ses capteurs s'effacent de mon esprit après une dernière décharge d'instructions meurtrières Dragon Foudre. Je maudis le fichier tandis que mes doigts, à San Francisco, attrapent le datajack pour débrancher la connexion qui me lie à la Matrice. Encore une seconde et je pourrai décrocher, juste une sec... L'indicateur de fin de fichier descend la ligne de communication, marquant la fin du chargement. Mes doigts se figent sur le datajack. Et l'éclair frappe mes nerfs tandis que la GLACE attaque.

Dans la Matrice, mes programmes sont suspendus sous les déflagrations qui émanent par éclairs du Dragon Foudre en plein sur le Cobra de Silicone. A San Francisco, mes doigts tremblent nerveusement, crispés, à quelques millimètres de la connexion.

Le Dragon Foudre déchire un morceau du Cobra de Silicone, et du sang commence à couler de mon nez, à cause de la pression sanguine augmentée par l'effet de rétroaction biologique mortelle que m'envoie mon cyberdeck, transformant son interface SISA en une machine programmée pour me tuer.

Je lance un programme d'attaque Killer, et les crocs du Cobra foncent sur le Dragon Foudre. Celui-ci change brutalement son adresse mémoire pour éviter le coup, et une nouvelle vague de douleur me déchire. Je me décompose de manière chaotique, je panique, les écailles volent des parties de mon corps désintégrées, pour aller se perdre dans le cyberspace infini. Combats ! Sauve-toi ! Mords ! Décrochedécrochedécrochedécrochedécroche...

Je gisais par terre. Ma tête me lançait sourdement. La mémoire des souffrances d'une autre était toujours présente dans mes nerfs. Les sanglots de notre invitée résonnaient douloureusement dans mon crâne.

Un pouce calleux m'ouvrit une paupière, et les lampes du plafond m'envoyèrent des décharges semblables à celles que le Dragon Foudre avait lancées sur mon... sur le persona matriciel de Sheila.

Je produisis un son inarticulé, qui communiqua apparemment bien mon souhait le plus vif, puisque le pouce se retira de ma paupière. J'entendis Sans-Nom dire : "Il r'vient à lui." Iris prononça quelque chose, avec la cadence mélodieuse du sperethiel, le prétendu langage elfique. Je reconnus certains des jurons les plus populaires. Cependant, elle revint à l'anglais vers la fin. "J'espère qu'il se sent au moins à moitié aussi mal que cette pauvre gosse. Mais bon sang, qu'est-ce que cette saleté de mage d'égout suceur de tête a bien pu lui faire ?" Euh... Oui. Il est vrai qu'Iris ne s'exprime pas tout à fait comme la jeune fille elfe stéréotypée.

Je me dis que si j'étais suffisamment conscient pour analyser ce que j'entendais, je devais être capable de m'asseoir. Ou peut-être pas... Allons, Fortescue ! De l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace. Je m'assis. Je ne me souvins que trop tard du sort de Danton qui avait ainsi loué l'audace. Mais à vrai dire, la guillotine m'aurait presque paru désirable en cet instant. Mon mal de tête était devenu une éruption d'acide bouillonnant, décapant l'intérieur de mon crâne, puis il se calma en un torrent de lave, plus tolérable.

Les quelques minutes qui suivirent furent une confusion agitée, au cours de laquelle Iris essaya de calmer une Sheila Winder hystérique, tandis que Sans-Nom et Smedley me faisaient avaler des analgésiques. Finalement, toutes les personnes concernées en revinrent à un état qu'on pourrait qualifier de normal. Je levai la tête pour faire face à Sheila. Elle soutint mon regard d'un air de défi. "Tu as trouvé ce que tu cherchais, espèce de violeur d'esprit ?" me lança-t-elle.

Je pris une longue inspiration. "Vous savez très bien ce que j'ai trouvé, Sheila. Vous êtes un decker. Qui manque d'expérience, peut-être, mais talentueux et rapide. Vous êtes littéralement tombée sur une base de données de haute sécurité d'un système central de Mitsuhama, et vous avez recopié un fichier si brûlant que Mitsuhama le protégeait par une GLACE noire. Maintenant, nous





savons tous les deux ce qui s'y trouvait, et pourquoi des gens sont prêts à tuer pour le récupérer. Voulez-vous le leur dire vous-même, ou faut-il que ce soit moi ?

Elle me fixa encore une seconde, puis son regard vacilla. C'est d'une petite voix qu'elle répondit : "Il s'agissait du Maître Algorithme des codes d'accès du système, fonctionnant sur l'ensemble des structures informatiques corporatives de Mitsuhamas."

Sans-Nom rompit le silence. "Je déteste jouer les mecs qui pigent que dalle, mais qu'est-ce qu'il y a donc de si important à propos de ce satané algorithme ?"

Ce fut Smedley qui expliqua : "C'est la clé d'*tous* les codes d'accès de MCT. En gros, mon pote, si t'as l'Maître Algorithme, tu peux trouver *tous* les codes d'accès qu'ils ont sur leurs systèmes. La seule manière pour MCT de pas s'être arnaqué, c'est d'reprogrammer un nouvel algorithme et d'recompiler *tous* les programmes qu'ils ont sur la Matrice."

Iris enchaîna : "Ce n'est qu'une supposition, mais un travail de cette importance devrait prendre à MCT entre une semaine et dix jours. Ils doivent concevoir et tester le nouvel algorithme, puis procéder aux chargements. L'opération doit aussi se faire dans des conditions optimales de discrétion et de sécurité, où ils risquent de compromettre le nouveau code et de se retrouver où ils en sont aujourd'hui." Elle se tourna vers la fille assise derrière elle, sur le sofa. "Quand as-tu décroché cette donnée, Sheila ?"

L'interpellée et moi répondîmes à l'unisson. "Il y a trois jours." Ceci me valut un regard d'Iris qui paraissait me demander depuis combien de temps je m'appelais Sheila. Je me frottai les tempes. Une sonde psychique profonde peut avoir des effets secondaires déroutants.

Sheila continua : "Je savais que si la moindre de ces GLACES m'avait identifiée, ou même pistée jusqu'à l'appart' de mes vieux, j'aurais les corpos sur le dos très rapidement. Je suis donc partie dès que j'ai pu me tenir debout. Je pensais que... enfin, Seattle est supposée être le lieu idéal pour vendre des infos brûlantes. J'ai échangé mon créditube corporatif contre suffisamment de titres pour m'acheter un ticket de bus, et vous connaissez la suite." Elle semblait à nouveau au bord des larmes. Iris lui posa une main réconfortante sur l'épaule.

"Vu le charmant comité d'accueil qui t'attendait à la station de bus, je pense que nous pouvons considérer que Mitsuhamas sait que tu possèdes cette donnée", observa-t-elle. "La vulnérabilité de leur système est au plus haut, à présent. Mais elle tend à redescendre au fur et à mesure qu'ils introduisent de nouvelles sécurités dans la Matrice. D'ici une semaine, ils se ficheront totalement de savoir qui possède l'information. Mais jusque-là, ils vont remuer ciel et terre pour récupérer voleuse et donnée."

Je me levai alors, avec précaution, puis me dirigeai vers le sac de Sheila, jeté négligemment dans un coin de la pièce. Je l'ouvris, y plongeai la main et en ressortis la forme lisse du cyberdeck.

"Ceci contient la seule copie du chargement," dis-je. Ce n'était pas une question. "Une donnée suffisamment précieuse pour nous rendre riches ou entraîner notre mort. Peut-être les deux. Mais c'est aussi la clé de votre vie et de votre liberté, ma chère demoiselle. Je pense que je vois une solution à notre dilemme mutuel. Mais elle ne tient qu'à vous, Sheila."

La fille... non, elle était sortie de l'enfance ces trois derniers jours... la jeune femme tendit les mains pour attraper le lisse étui en plastique de la console et fit courir ses doigts dessus. Nos mains se touchèrent brièvement. Les miennes étaient fermes. Les siennes aussi. Elle sourit.

"Alors, Neddy. C'est quoi, ce plan ?"

Je marchais le long du front de mer tandis que le soleil du matin réchauffait le ciel embrumé de Seattle, jusqu'à lui donner une couleur gris clair. Cette lumière diffuse me rappelait mon chez-moi, et je fus surprise de sentir une boule au fond de ma

gorge. Allons, Sheila, tu es une grande et dure Shadowrunner, à présent. Ou, du moins, tu pourrais l'être si tu survis aux heures qui viennent.

Neddy avait appelé M. Johnson pour lui rapporter qu'il avait trouvé la pauvre petite fugitive. Il avait également insinué qu'il était plus que légèrement préoccupé par l'affrontement qui avait eu lieu à King Street la nuit précédente. M. Johnson avait affirmé qu'il ne savait rien à ce sujet.

Quoi qu'il en soit, le contrat stipulait que je devais attendre au Waterfront Park à 7h00, et que la sécurité de MCT viendrait m'y chercher. Après la "livraison", M. Johnson s'occuperait du paiement des Shadowrunners, comme d'habitude.

D'après Neddy, je m'étais rendu compte de mes erreurs et je voulais juste rentrer chez moi. Durant sa déclaration, je m'attendais à entendre retentir "Somewhere Over the Rainbow". Lorsque je l'ai avoué plus tard, tout le monde m'a regardée d'un air éberlué sauf Smedley, qui s'est roulé par terre en riant aux éclats et en beuglant : "There's no place like home\* !" encore et encore, durant au moins deux minutes.

Bien sûr, personne ne savait quoi que ce soit d'un vol de données, d'assassins corporatifs ou d'algorithmes de codes d'accès.

A 6h50, la fourgonnette d'Iris avait remonté l'Alaskan Way et s'était arrêtée à Pike Street. Juste après le lever du soleil, un dimanche matin, il n'y avait guère d'embouteillages. J'étais sortie et elle était repartie par le Pike. J'avais marché dans le parc jusqu'au mur bordant le front de mer. A présent, j'attendais.

A 7h00, une petite voiture ramassée, une Allegra ou une Americar, en tout cas quelque chose de très fonctionnel et d'anodin, a remonté l'Alaskan et s'est arrêtée. Trois personnes en uniforme de la Mitsuhamas sont descendues. Deux d'entre elles m'étaient inconnues. La troisième, celle qui portait des épaulettes d'officier, était la femme qui s'était battue contre Sans-Nom à l'extérieur de la station.

OK, c'est vrai, je commençais à avoir la trouille. Encore plus qu'avant, en fait. Elle était si rapide, et quand elle avait frappé Sans-Nom, ses mains avaient déchiré le tissu, la peau et même l'armure. Je ne portais pas d'armure. Je ne pouvais m'empêcher d'imaginer ce que ses mains me feraient.

Les arrivants ont marché droit sur moi. J'ai attendu jusqu'à ce qu'ils soient à environ 20 mètres, puis j'ai sorti le Fuchi de mon manteau et l'ai tenu de manière à ce qu'ils puissent le voir.

Ils se sont arrêtés. "C'est ça que vous voulez vraiment", leur ai-je dit. "Pas moi, juste le fichier. Alors pourquoi est-ce que vous ne le prendriez pas, avant de partir et de me laisser tranquille ? A moins que je ne le bousille, ou que je ne le balance à la flotte, là, tout de suite. Comme ça, il ne pourra plus vous poser de problème."

C'est la femme qui a répondu. "Sheila, nous ne voulons pas te poser de problème, à toi non plus. Tu es intelligente, tu sais comment ça marche. Nous voulons juste te poser quelques questions, pour être sûrs que personne d'autre n'a pu obtenir une copie du fichier. Honnêtement, mon cœur, personne ne t'en veut. Pourquoi ?

Tout simplement parce que la compagnie a besoin de cracks en informatique tels que toi. Viens avec nous, nous prendrons ta déclaration, et puis... Allons, Sheila, tes parents s'inquiètent. Leur fille leur manque. Je te promets, mon cœur, je m'assurerai personnellement que tu puisses les voir."

Bon sang ! J'étais préparée, mais ça m'a déchirée quand elle a dit ça. Iris m'avait prévenue la nuit précédente. Je ne voulais pas l'écouter, mais elle m'avait forcée. Nous avons utilisé l'algorithme des codes d'accès pour pénétrer les ordinateurs de sécurité de San Francisco. J'avais pu ouvrir leurs fichiers les mieux protégés. Même ceux sous code rouge. Même ceux dont les données révélaient que mes parents étaient morts sous interrogatoire deux jours auparavant.

Sachant ce que cette saleté de compagnie avait fait, et (OK) ma propre colère due à la culpabilité aidant, l'étape suivante ne m'a pas trop coûté. "OK, officier. Vous voulez le deck ? Le voici." J'ai



appuyé sur le bouton de trémie, puis leur ai lancé la machine tout en m'aplatissant au sol.

Elle était rapide. Elle a compris ce qui arrivait et a sauté au loin. Un des deux hommes n'a pas bougé. L'autre a attrapé le deck. Il avait compris, lui aussi, et il a essayé de le renvoyer, sur moi ou dans l'eau, je ne sais pas.

La console a explosé dans ses mains. J'ai levé la tête, toujours allongée sur le trottoir. Le type qui avait réceptionné le deck gisait dans l'herbe. Il y avait du sang partout. Son copain se tenait toujours debout, souriant. Une espèce de bouclier magique scintillait autour de lui ; il avait empêché l'explosion de le blesser. La femme avait fait une roulade avant de se retrouver sur ses pieds. Elle avait une écorchure sur une joue, mais à part cela, elle semblait indemne.

Elle a regardé le mort, puis elle m'a regardée. Elle n'a pas prononcé un mot. Elle n'en avait pas besoin. Elle est juste venue droit sur moi, presque plus vite que je ne pouvais voir. Elle était peut-être à trois pas de moi quand une forme ruisselante a sauté par-dessus le mur du front de mer et l'a frappée des deux pieds. Elle s'est envolée à une demi-douzaine de mètres.

Sans-Nom lui a envoyé un sourire tordu. "Ça va, ma poule ? Qu'est-ce que tu dirais qu'on s'amuse encore un peu tous les deux ?"

C'était comme si elle clignotait. Un moment, elle était par terre, l'autre, elle était debout.

"Tu me prends un temps précieux, têtard !" a-t-elle lâché.

Le mage corpo a tendu un doigt vers Sans-Nom. Du feu noir en a jailli, mais quelque chose a comme aspiré les flammes vers le haut, à quelques centimètres du corps du samouraï. Le magicien a cessé de sourire. Il a regardé autour de lui frénétiquement, cherchant à localiser d'où était parti le sort de protection.

Sans-Nom et l'adepte étaient de vraies taches ! Aucun n'essayait d'utiliser son flingue. Un genre de code d'honneur, je suppose, comme ce truc de bushido dont ils nous bourraient le crâne à l'école. Si j'avais eu un feu et ne serait-ce qu'une chance infime de le toucher, j'aurais massacré cette adepte avec toutes mes tripes !

Soudain, le mage corpo s'est raidi et a commencé à effectuer des passes avec ses mains. Ses yeux étaient fermés, on aurait dit qu'il combattait quelque chose dans son sommeil. Il a sorti de sa veste quelque chose que je ne pouvais distinguer et l'a lancé au loin. Un nuage de poussière s'est alors formé, suspendu dans l'air, comme si le truc venait de se désintégrer. Une seconde plus tard, sa tête explosait, au moment où j'entendais la détonation d'un coup de fusil.

Plus tard, j'ai appris que Neddy s'était attaqué à une espèce de chose magique que le type utilisait pour s'entourer d'un champ de

force. Si le corpo ne l'avait pas balancée, Neddy aurait alors pu "lancer un sort par son Focus" et atteindre ainsi le gus. Mais une fois que le magicien s'était débarrassé de son machin, il perdait son champ de force et devenait de toute façon vulnérable au fusil Sniper de Smedley. Fin de l'histoire.

Le combat entre Sans-Nom et l'adepte était un match nul, tous deux saignant à présent de quelques mauvaises blessures. Ils avaient même ralenti au point que je pouvais distinguer leurs mouvements, tous beaucoup plus évolués que n'importe lequel de ceux que j'avais appris pour le brevet d'autodéfense chez les scouts corporatifs.

Je ne connais donc pas la dénomination de celui que Sans-Nom

a finalement utilisé. Tout ce que je sais, c'est qu'à un moment, les deux adversaires se faisaient des prises l'un à l'autre et que, juste après, l'adepte gisait par terre, sa tête formant un angle bizarre avec son cou.

Sans-Nom est resté figé durant une minute, à observer le corps. Puis il est venu à l'endroit où je me trouvais, toujours allongée. "Ça gaze pour toi, Winder ?" m'a-t-il demandé. Je m'appêtais à dire que j'allais bien, mais je me suis retrouvée appuyée contre son épaule, pleurant comme un bébé.

Nous avons quitté les lieux rapidement, avant que du renfort ne soit envoyé par la Mitsuhamma. Les prochains jours vont être très remplis. Iris dit qu'elle va me présenter à un decker qu'elle connaît, et que nous allons beaucoup visiter les systèmes financiers de la Mitsuhamma, tant que les codes d'accès sont encore valables.

Nous nous sommes déjà occupées d'un problème. Toutes les références à Sheila Winder, SIN 8452-523-09945, ont été effacées des

banques de données de MCT. Le système corporatif a également fermé ce dossier SIN dans les banques de données nationales. J'en déduis donc que Sheila Winder est morte. Cobra, elle, va très bien, merci.

En un seul jour, toutes les règles que je pensais connaître ont changé. Mais c'est toujours le même monde, et c'est toujours moi. Peut-être que Neddy a raison. Les petites choses changent, mais les vraies, elles, demeurent.

Plus ça change... ? Ça marche pour moi...

\* "Somewhere Over the Rainbow" est la première chanson du film "Le Magicien d'Oz". Dorothy, la jeune héroïne, rêve de partir "Somewhere Over the Rainbow" (Au-delà de l'Arc-en-Ciel), car elle n'est pas très heureuse chez elle. Son vœu se réalise, mais elle découvre alors qu'elle se languit des siens et désire retourner d'où elle vient. Ce qu'elle fait après moult aventures, en répétant avec ferveur, les yeux fermés : "There's no place like home." (Rien ne vaut la maison).





# ET C'EST AINSI QUE...

**"Faire sa ronde ces premiers mois était vraiment bizarre. Vous ne saviez pas si votre partenaire n'allait pas d'un seul coup voir des crocs lui pousser !".**

**- Pat Mifflin, agent de police à la retraite**

Aujourd'hui, en 2053, le monde est radicalement différent de celui de nos arrière-grands-pères. Alors qu'autrefois, de puissantes nations dominaient la planète, se menaçant l'une l'autre d'un soudain anéantissement nucléaire, le monde est aujourd'hui divisé en petits Etats autonomes bien plus nombreux, et les corporations ont hérité de l'autorité immense que possédaient jadis les superpuissances. Notre science et notre technologie, également, nous distinguent, ayant atteint un niveau qui relègue les progrès précédents au rang d'expériences d'enfant.

Mais ce n'est pas tout ce qui sépare irrévocablement notre âge du passé, car la magie a ressurgi sur la Terre et nous vivons dans un monde éveillé.

## L'ESSOR DES MEGACORPOS

Tout a débuté vers la fin des années 1990, alors que les agitations civiles qui marquaient la fin du millénaire s'intensifiaient. Alarmées par l'état des affaires politiques et sociales, les corporations commencèrent à craindre de confier leurs intérêts à des gouvernements indifférents ou, à leurs yeux, incompetents. A commencer par leurs holdings dans les pays du Tiers Monde, où elles se sentaient le plus directement menacées, elles se mirent à armer leur personnel de sécurité avec le meilleur équipement disponible et firent appel à des mercenaires professionnels à la fois pour des contrats à court et long terme. Quand la marée de résistance passive et de violence urbaine menaça d'engloutir toutes les nations du globe, les corporations entreprirent de transférer leur actif paramilitaire partout où elles le sentaient nécessaire. Le rideau était levé.

En 1999, les émeutes new-yorkaises dues à la disette mirent le feu aux poudres. Irrités et effrayés par une grève de trois mois des camionneurs qui avait stoppé l'approvisionnement en denrées alimentaires fraîches de New York, les gens descendirent dans la rue. Des centaines d'entre eux furent tués et des milliers blessés tandis que la violence s'étendait à travers la ville.







A un moment, un camion de la Recherche Médicale Seretech transportant des déchets, dont des matériaux contaminés, devint la cible de la foule. Dans ce qui dégénéra en une fusillade ouverte, le service de sécurité de Seretech vint au secours des camionneurs de la corporation, les emmenant jusqu'à l'une des installations de recherche médicale de la firme. La violence s'amplifia tandis que la mer humaine exaspérée assaillait le bâtiment. A l'aube, 20 employés de Seretech étaient morts, et 200 émeutiers gisaient sans vie dans les bâtiments et les rues avoisinantes.

Désireux d'écraser les armées corporatives grandissantes, la ville, puis l'Etat et les gouvernements fédéraux inculpèrent Seretech pour négligence criminelle. Seretech soutint qu'en protégeant le camion de la foule, ses employés avaient prévenu la contamination à grande échelle de la population par la cargaison potentiellement mortelle du véhicule. Dans une décision historique (*Les Etats-Unis contre Seretech corporation* (1999)), la Cour Suprême confirma le droit de Seretech à maintenir une force armée destinée à préserver son propre personnel et ses biens, et confia à la corporation le soin de protéger les citoyens innocents et d'honorer sa responsabilité en matière d'évacuation en toute sécurité des matériaux contaminés. Ce cas instaura un précédent qui conduisit à la Décision Shiwase de 2001 (*la Commission de Régulation Nucléaire contre la Shiwase Corporation*), établissant fermement l'extraterritorialité des corporations multinationales dans les lois internationales en leur donnant les mêmes droits et privilèges qu'aux gouvernements étrangers.

D'autres désastres suivirent. En 2004, la Libye déclencha une attaque à l'arme chimique contre Israël. Les Israéliens ripostèrent en détruisant la moitié des villes de Libye à l'aide d'armes nucléaires. Puis, en 2005, un terrible tremblement de terre frappa New York, faisant plus de 200.000 morts et laissant pour plus de 200 milliards de dollars de dégâts. Il faudrait bien 40 ans avant que la ville ne soit totalement reconstruite, et l'aide financière et technique des corporations. Au même moment, les Nations Unies étaient déplacées à Genève, et la bourse de la côte Est à Boston.

L'année suivante, le Japon affirma sa position de puissance mondiale en annonçant la création du nouvel Etat Impérial Japonais et en déployant son premier satellite récepteur d'énergie solaire capable de transmettre de l'énergie à micro-ondes vers des récepteurs placés sur la surface de la Terre. Avec cette méthode relativement bon marché permettant de distribuer l'énergie à des régions isolées, le Japon commença à faire de sérieuses incursions dans les pays du Tiers Monde.

## LA COURSE AUX RESSOURCES

Fortes de leur nouvelle liberté, les corporations d'Amérique du Nord augmentèrent à outrance leur exploitation des ressources du continent. Dans ce que les médias surnommèrent "la course aux ressources", des coalitions corporatives réclamèrent et obtinrent l'accès au pétrole, aux minéraux et autres ressources terrestres sur les territoires fédéraux. Toujours et encore, dans les années 2002-8, le gouvernement invoqua son droit de préemption afin de ramener la propriété sous son contrôle, pour en définitive octroyer une licence d'exploitation à un sponsor corporatif. Les plus touchés par cette saisie des terres furent les réserves indiennes et les parcs fédéraux.

Les conservateurs et les associations de protection des droits indiens exprimèrent leur surprise et leur dégoût, bien que l'influence corporative et la puissance paramilitaire rendissent toute objection dangereuse. Irrités et frustrés, les éléments les plus radicaux fondèrent le Mouvement Souverain Amérindien (MSA), dont les racines remontaient aux luttes pour les droits des Indiens au vingtième siècle.

Les tensions et la haine grandissante explosèrent finalement en 2009. Le 5 mai, United Oil Industries annonça qu'elle avait acquis le droit d'exploiter les ressources pétrochimiques dans un quart des parcs fédéraux restants et un dixième des territoires indiens, que le gouvernement venait de confisquer. Le MSA réagit immédiatement. Un petit groupe pénétra dans la base de lancement de l'U.S. Air Force de Shiloh dans le Nord-Ouest du Montana, s'emparant d'un silo de lancement de missiles. A ce jour, personne ne sait comment ces hommes réussirent à tromper les patrouilles de sécurité, mais une fois à l'intérieur du silo de lancement, ils rencontrèrent John Redbourne, un major de l'U.S. Air Force de pur sang sioux du Dakota. Après avoir assommé son partenaire, Redbourne s'empara de ses clés et des codes permettant de déverrouiller le dispositif de sécurité des lance-missiles.

## LE LONE EAGLE

Réclamant la restitution de tous les territoires indiens, les intrus de Shiloh menacèrent de lancer les missiles du silo. Dix jours d'intenses négociations suivirent et se terminèrent lorsqu'un commando Delta d'opérations spéciales, aux hommes vêtus de noir, envahit la base. Durant la bataille, qui se solda par la mort de tous les occupants indiens, un *Lone Eagle* intercontinental balistique contenant quatre ogives nucléaires de cinq mégatonnes fut libéré.

Le commandement NORAD, dans les montagnes Cheyenne, regarda en spectateur impuissant l'engin se diriger vers les républiques russes. Tous ses signaux d'autodestruction furent sans effet, et l'armée n'avait aucun intercepteur en position susceptible d'abattre l'objet. Bien que niant toute responsabilité quant à son lancement, le président Jesse Garrety informa Moscou des cibles de chacune de ses multiples ogives, espérant prévenir une riposte à trop grande échelle en donnant aux Russes suffisamment de détails pour qu'ils puissent utiliser leurs défenses balistiques semi-secrètes et arrêter le missile.

Moscou fut évidemment sceptique quant aux protestations de Washington, qui clamait que le lancement du *Lone Eagle* était un accident isolé, et en aucun cas un stratagème visant à frapper méthodiquement certaines cibles sélectionnées. Les Russes mirent leur force en état d'alerte maximale, et l'on ordonna aux citoyens de la Communauté des Etats Indépendants de se rendre dans des abris. Aux Etats-Unis, cependant, le public ne fut pas informé que l'on était si dangereusement proche d'une guerre nucléaire.

Le président Garrety attendit anxieusement et, comme cela fut plus tard révélé dans les désormais célèbres "Bandes noires", pleura, récita un discours et pria. Quelque temps plus tard, le président russe Nikolai Chelenko lui annonça brusquement que les ogives avaient été stoppées. Une analyse de stress effectuée ensuite dans un cercle privé sur la voix de Chelenko indiqua qu'il n'y avait qu'une probabilité de 79% pour qu'il ait dit la vérité, mais aucun détecteur sismique ou spatial n'enregistra d'explosion nucléaire à l'époque. Explosion ou pas, l'incident eut de toute manière de sérieuses retombées.

## LES CONDAMNATIONS PLEUVENT

Quand le public américain apprit l'histoire du *Lone Eagle*, le tollé fut gigantesque. Aiguillonnés par des propagandistes corporatifs, les gens commencèrent à condamner le MSA et, par analogie, tous les Américains d'origine. Ceci s'accordait bien avec les grands plans des mégacorporations, principalement United Oil Industries



qui n'était pas satisfaite de ses acquisitions d'actifs minéraux. Jusque'en 2010, les corporations firent pression sur le gouvernement pour qu'il ratifie l'Acte de Relogement et de Rééducation introduit pour la première fois en 2009. Cette nouvelle loi appelait au confinement de toute personne ayant un lien quelconque avec le MSA. Elle provoqua d'innombrables abus, à cause de la haine générale envers les Indiens. Des milliers d'Américains d'origine innocents furent envoyés dans des camps de concentration, appelés par euphémisme "centres de rééducation". Parmi ceux qui arrivèrent au camp d'Abilene se trouvait un certain Daniel Coleman, futur prophète de la Grande Danse Fantôme et premier chaman de guerre des nations d'Américains d'origine. L'histoire se souvient de lui sous le nom de Daniel Coyote Hurlant.

Une mesure économique gouvernementale due au congrès donna rapidement la gestion des camps de rééducation aux corporations. Tandis que ces camps sortaient du feu des projecteurs des médias, la surpopulation, les mauvaises conditions d'hygiène et les soins médicaux insuffisants commencèrent à en frapper les pensionnaires. Était-ce un plan délibéré de génocide, comme le déclara un jour Coleman ? Toujours est-il que par l'une des grandes ironies de l'histoire, l'isolation de nombreuses tribus dans ces véritables prisons leur épargna le fléau qui toucha le monde en 2010.

## LES TRIBULATIONS

Le Syndrome Induit Viralement Toxico-Allergique (SIVTA) se déclara pour la première fois à New Delhi, mais en quelques semaines, des cas apparurent sur toute la planète. Ce fut la pire des épidémies depuis la Peste Noire, et un pourcentage significatif de la population mourut ou agonisa avant la fin de l'année 2010. La plupart des cas mortels se trouvaient dans des régions isolées dépourvues d'équipements médicaux, ou parmi de fortes concentrations de population où les provisions de médicaments et les vaccins étaient insuffisants. La Chine, l'Inde, de nombreuses nations africaines et beaucoup de villes du tiers monde fortement peuplées souffrirent proportionnellement plus, parce que leur infrastructure médicale ne put leur fournir une assistance adéquate.

### L'EVEIL

"C'était très étrange. Ils nous ont ignorés, mais on aurait plutôt dit qu'ils n'entendaient pas un mot de ce que nous disions. Je pensais que c'était la foudre qui couvrirait le son du haut-parleur, mais mon chef n'était pas d'accord. Il a décidé de mettre sa menace de faire feu à exécution s'ils ne s'arrêtaient pas. N'empêche que j'avais la trouille en voyant la manière étrange dont ces peaux-rouges agissaient. Quand les autres ont commencé à tirer, j'ai fait feu, moi aussi.

Mais ils ont continué à marcher. Et ce bougre de Coleman qui brillait ! Je sais que les scientifiques ont dit que c'était juste un truc de lumière, une réflexion des éclairs ou quelque chose comme ça. Pourtant, je jure que je l'ai touché en plein au moins deux ou trois fois, mais il a continué à avancer.

Quand ils sont arrivés à la barrière, qui avait été ouverte par le vent, ils se sont mis à danser en sortant. Nous ne les avons pas poursuivis cette nuit-là à cause de l'orage. Et le lendemain matin, nous n'avons pas trouvé la moindre trace. C'était vraiment bizarre."

- Déposition faite devant la Commission d'Enquête Officielle d'Abilene par Harry Wood, garde au centre de rééducation d'Abilene, le 24 décembre 2011.

Aussi tragique que fut le fléau du SIVTA, il n'était que le début d'un chaos sans précédent. En commençant par le gouvernement mexicain, qui fut dissous dans la violence en janvier 2011, plus de gouvernements tombèrent alors que dans n'importe quelle autre période de cinq ans de l'histoire. La famine gagna le monde, ajoutant au nombre déjà important de morts. Des manifestations civiles massives aboutirent à l'attaque d'usines nucléaires européennes, dont trois souffrirent de fuites dues à des surchauffes. Les retombées radioactives furent aussi fortes que destructrices.

Sur les traces du SIVTA survint un phénomène effrayant, qui fut plus tard baptisé Expression Génétique Inexpliquée, ou EGI. Partout dans le monde, des enfants mutants et surnaturels naissaient de parents "normaux". *Newsweek* surnomma ces bébés EGI "elfes et nains". Il semblait vraiment que l'Apocalypse était arrivée. Cette année est aujourd'hui appelée l'Année du Chaos.

Comme des miracles et des désastres étaient rapportés de toutes les nations, des religions naquirent et moururent. Des prophètes apparurent, proclamant la fin du monde. L'un d'entre eux émergea de l'horreur d'un camp de rééducation. Le 24 décembre, au moment même où des centaines de Japonais assistaient à la première apparition du grand dragon Ryumyo alors qu'ils passaient le Mont Fuji dans un train-fusée, le prophète de la Grande Danse Fantôme, Daniel Coyote Hurlant, mena ses fidèles hors du centre de rééducation d'Abilene.

A ce moment-là, la question ne se posait plus : la magie était revenue sur le monde.

## LE SIXIEME MONDE

Ce qui est connu sous le nom d'Année du Chaos a en fait été la fin de l'âge ancien et le début du nouveau, l'aube du Monde Eveillé. Certains mystiques prennent le calendrier maya comme référence, constatant qu'il prédit le commencement d'un nouveau cycle de l'humanité le 24 décembre 2011. Ils prétendent également que l'apparition du dragon Ryumyo est le signe marquant ce que les mayas appelèrent le Sixième Monde.

S'ils avaient fait plus de recherches, ces rêveurs auraient découvert que les mayas avaient aussi prédit un désastre à l'échelon mondial qui précéderait la naissance d'une nouvelle race améliorée d'êtres humains. Où donc étaient ces signes et ces événements ? Il est vrai que le monde a fait face à des épreuves douloureuses et à un grand changement, mais ce n'est pas un nouveau monde. C'est toujours cette bonne vieille mère Terre, même si elle est entrée dans une nouvelle phase.

Le passage historique d'Avant à Après J.C serait un meilleur modèle. Personne à l'époque ne s'est rendu compte qu'il s'était produit. Seule la sagesse qui vient après coup l'a révélé. Il a fallu antidater le calendrier pour prendre en compte le changement.

## LA DANSE

Après avoir mené son cercle de fidèles hors de l'enceinte du CR d'Abilene, Daniel Coleman disparut de la vue du public pour plusieurs années. On ne sait que très peu de choses sur ses activités durant cette période, mais il était probablement en train de convertir de nouveaux adeptes. Chez les Américains d'origine (qu'ils soient libres, incarcérés dans des camps ou reclus dans des réserves de plus en plus petites), on parlait d'un nouveau prophète, un grand chaman à qui les esprits avaient appris une danse très puissante.

Ceci incita les Indiens à résister à la tyrannie. Beaucoup s'échappèrent des camps, trompant les chasseurs corporatifs et fédéraux en fuyant dans la nature. Comme leurs ancêtres, ils commencèrent une guérilla contre une armée qui voulait les exterminer. Mais au



"J'ai écouté les mots du prophète quand il s'est assis avec nous autour d'un feu-médecine il y a trois hivers. C'était un homme fort, de corps comme d'esprit. Il m'inspirait de la crainte.

Ses mots aussi étaient fort. Il parlait d'une nouvelle Danse Fantôme - une Grande Danse Fantôme. Cette fois-ci, disait-il, la magie fonctionnerait. Contrairement à la danse que nos ancêtres avaient exécutée, celle-ci briserait le joug de l'homme blanc. Il nous disait que les anciens prophètes avaient eu en partie raison. Leur vision avait été brouillée et ils n'avaient pas distingué le bon moment pour effectuer la danse. Le monde n'était pas encore prêt à l'époque, mais aujourd'hui, le moment était venu.

Ses yeux étaient lumineux quand il a prononcé ces mots, et je l'ai cru.

Le lendemain matin, il avait déjà quitté notre camp secret, mais il est resté dans nos cœurs."

- Arthur Redshoulder, dans une interview du reporter Sheila Eckolds, diffusée en 2015.

contraire de leurs ancêtres, ils eurent accès à la même technologie que leurs ennemis, avec quelque chose en plus.

En 2014, Daniel Coleman sortit de l'ombre. Il se nomma lui-même Coyote Hurlant et déclara qu'il était un chaman de la Danse Fantôme. Soutenu par un noyau de fanatiques, il annonça la formation des Nations des Américains d'Origine (NAO), une coalition de tribus avec à leur tête le Conseil Tribal Souverain. Ses fidèles revendiquèrent tout le Nord de l'Amérique et en exigèrent le retrait immédiat des personnes d'origine européenne, africaine et asiatique, menaçant de représailles surnaturelles néfastes si leur demande n'était pas satisfaite. Bien sûr, les médias ne firent qu'en rire. Bien que les phénomènes magiques fussent de plus en plus courants, personne ne croyait que quelqu'un pourrait vraiment mettre à exécution une telle menace.

Les boutades injurieuses allaient toujours bon train dans les circuits du talk-show quand Coyote Hurlant et ses Danseurs Fantômes firent une démonstration de leurs pouvoirs. En 2014, le Mont Redondo entra en éruption, ensevelissant Los Alamos, au Nouveau-Mexique, sous un nuage de cendres. Coyote Hurlant apparut subitement dans une radiodiffusion d'une réserve Zúñi des alentours. Il revendiqua l'invocation de "notre Mère Terre afin de punir les enfants qui L'ont délaissée."

Des documents subsistants de l'époque indiquent que le gouvernement américain ne prit pas la revendication au sérieux, si ce n'est pour y trouver une bonne occasion de capturer le leader insaisissable de la résistance et d'écraser son mouvement grandissant. Moins d'une heure après la diffusion du message de Coyote Hurlant, une force fédérale de réaction, composée du Sixième Bataillon Aérien de Fort Hood, Texas, était dans les airs. Les hélicoptères et le soutien aérien n'atteignirent jamais la réserve Zúñi. Tous furent détruits par de soudaines et violentes tornades. Quand une seconde force arriva, le prétendu chaman était parti depuis longtemps.

La guérilla continua, au grand dam des forces corporatives et fédérales, qui semblaient incapables de voir ou de toucher leur proie. Tandis que la frustration montait parmi les dirigeants, il devint de plus en plus difficile de dissimuler les informations, et les démentis officiels se firent de plus en plus énormes. Finalement, quelqu'un révéla toute l'histoire, ce qui ébranla le gouvernement, dont le président Jesse Garrety dut supporter la pression.

Cette même année, le chaos international et les changements continuèrent avec la proclamation de la République Libre d'Irlande et la totale dissolution du gouvernement d'Afrique du Sud contrôlé par les blancs.

## LA QUESTION INDIENNE

Garrety fut assassiné au milieu de la tempête de critiques, à la fin de l'année 2016, suivi peu de temps après par le président russe Nikolaï Chelenko, le premier ministre britannique Lena Rodale et le premier ministre israélien Chaim Schon. Les meurtriers de Chelenko, Schon et Rodale furent plus tard tués dans de violentes confrontations. William Springer, l'homme identifié comme l'assassin de Garrety, ne fut en revanche jamais capturé.

William Jarman, le nouveau président des Etats-Unis, publia l'Ordre Exécutif 17-321, considéré aujourd'hui comme infâme, au moment même où il prenait ses fonctions. Un mois plus tard, le Congrès le ratifiait par l'Acte de Résolution de 2016. Ce gouvernement corrompu venait d'accepter le plan de Jarman visant à résoudre "la question indienne" par l'extermination totale de toutes les tribus d'Américains d'origine.

Tandis que les dirigeants discutaient avec les mégacorporations pour établir leur stratégie, le peuple de Coyote Hurlant commençait calmement à préparer sa propre solution à la "question indienne". On sait aujourd'hui que la Grande Danse Fantôme commença en 2017, quand les hommes et femmes des tribus de tout le continent entamèrent le rituel que Coyote Hurlant leur avait enseigné. Ils entonnèrent ses chants et psalmodièrent ses mots. Leur puissance grandit.

Quand le gouvernement se prépara à mettre en œuvre l'Action de Résolution de 2016, plusieurs mois d'un temps anormal et autres étranges perturbations atmosphériques désorganisèrent les bases militaires et les dépôts de fournitures assignés au plan. A chaque nouveau retard, le président congédiait un général, mais il se refusait à n'envoyer que des forces éparpillées. Le 17 août 2017, on réussit finalement à rassembler les troupes et l'opération débuta.

Ce matin-là, à 10h32, heure du Pacifique : le mont Hood, le mont Rainier, le mont St. Helens et le mont Adams entrèrent en éruption. Dans une violence cataclysmique, Mère Terre venait d'annoncer de quel côté elle se trouvait, et même les plus sceptiques durent se rendre à l'évidence.

## LE TRAITE DE DENVER

Eprouvés et circonspects, les gouvernements fédéraux des Etats-Unis, du Canada et du Mexique envoyèrent des agents à Denver en 2018 pour négocier avec les Danseurs Fantômes. Trois mois plus tard, ils avaient abouti au Traité de Denver.

Dans ce traité, les trois gouvernements reconnaissaient la souveraineté de la Nation des Américains d'Origine (NAO) sur la majeure partie de l'Ouest du continent nord-américain. Le document ébauchait un plan d'ajustement de la population sur dix ans, qui prévoyait le départ de tous les non-Indiens hors des terres appartenant aux NAO. Certaines clauses portaient la constitution de territoires réservés aux corporations et peuples non tribaux, le maintien de quelques villes (telle Seattle) comme extensions extraterritoriales des gouvernements qui revendiquaient auparavant leur appartenance, et celui de l'essentiel de l'Etat de Californie par les Etats-Unis. Denver elle-même acquérait un statut particulier comme "Ville du Traité", sous administration commune des parties signataires.

Personne n'était satisfait du Traité de Denver, mais personne n'avait de meilleure solution. Les capacités magiques de la NAO contrebalançaient la capacité nucléaire des trois nations nord-américaines, ce qui explique qu'elles aient accepté d'abandonner de larges portions de leurs territoires et de leurs richesses. Bien que les Américains d'origine n'eussent pas atteint leur objectif d'éviction de tous les étrangers hors de leur patrie, ils avaient repris le contrôle d'une bonne partie de ses terres.



Coyote Hurlant fut nommé à la tête du Conseil Tribal Souverain, le corps gouvernant des NAO. Il trouvait difficile d'agir en médiateur dans les querelles qui commençaient à opposer les diverses factions, mais c'était probablement le seul homme qui put encore rallier la loyauté de toutes les parties.

Tandis que le Conseil Tribal se débattait dans des luttes intestines destructrices, les habitants des Etats-Unis éprouvèrent un nouveau choc horrifié quand l'avion spatial America se désintégra en orbite. Ses débris atterrirent en Australie, tuant 300 citoyens de la petite ville de Longreach.

Toujours en 2018, la première génération de la technologie SISA (Système d'Induction Sensorielle Artificielle) fut créée par le Dr. Hosato Hikita de la ESP Systems INC, à Chicago. Comme l'industrie des loisirs s'emballait en exploitant les aspects commerciaux du "simsens", d'autres chercheurs trouvèrent dans cette technologie la clé pour contenir l'explosion des données informatiques.

## LA GOBELINISATION

Le 30 avril 2021 se déclencha un phénomène totalement inexplicable. Partout dans le monde, un homme et une femme sur dix se métamorphosèrent en de hideux humanoïdes.

Pour certains, le processus fut court et indolore. D'autres passèrent des jours voire des semaines à l'hôpital. Ils récupérèrent finalement ou moururent dans des hurlements de douleur. Durant ces terribles semaines, deux nouvelles races virent le jour, telles d'étranges fleurs printanières poussant sous les rayons du soleil éveillé.

"La gobelinisation", comme les médias appelèrent ce processus apparemment catastrophique, n'était qu'un nouveau seuil dans la réémergence de la magie. Les chercheurs ont leurs propres termes pour la désigner, principalement des noms polysyllabiques à coucher dehors, ou des mots emplis de consonnes sans aucun rapport entre eux. Quoi qu'il en soit, le résultat était là. Aucune race, aucun groupe ethnique ne furent épargnés. Dix pour cent de la population mondiale devint ce qu'on surnomma rapidement des "orks" et des "trolls", associant ainsi la peur refoulée des gobelins

"La Matrice est une représentation symbolique générée par ordinateur de la Grille, le réseau mondial d'informations. Plutôt que de l'assujettir à des procédures et des commandes manuelles lourdes, le cyberdeck permet à son utilisateur de réaliser des actions en apparence réelles dans le cyberspace, qu'il traduit ensuite en opérations du système. Une personne dans la Matrice tend la main et touche le symbole qui représente un fichier. Le logiciel du deck sait qu'elle veut ouvrir ce fichier. La machine réalise automatiquement toutes les opérations microtroniques compliquées requises, soulageant l'opérateur de la tâche fastidieuse qui aurait consisté à entrer ces commandes manuellement. Les images de la Matrice sont envoyées à l'utilisateur par la Grille selon un processus d' "hallucination consensuelle", pour reprendre les termes du Dr. Hikita. Elles ne sont ni une réalité totale, ni une animation par puces. Il s'agit d'images graphiques générées par ordinateur. Les systèmes et les fonctions que ces images représentent sont réels, mais les images restent des images. Il n'y a pas de réalité."

- Dr. William Spheris, interviewé lors du show tridimensionnel "D'homme à homme", diffusé le 12 juin 2049.



et autres créatures légendaires à l'horrible transformation physique des victimes.

La plupart de ces malheureux furent traumatisés par l'expérience. Et si eux ne l'étaient pas, leurs proches l'étaient. Certains acceptèrent si bien le nom que leur avaient donné les médias qu'ils en vinrent à agir comme les monstres cauchemardesques des contes, ce qui provoqua nombre d'incidents violents.

Si les choses en étaient restées là, les blessures psychologiques auraient certainement guéri avec le temps. Mais certains enfants "normaux" se métamorphosèrent eux aussi en grandissant, rejoignant les rangs des orks et des trolls. Ces derniers se regroupèrent entre eux ou, au contraire, épousèrent des humains au grand cœur qui voyaient au-delà de la simple enveloppe physique. Les produits de telles unions étaient tantôt normaux, tantôt du nouveau type racial, tous les "normaux" ne le restant pas nécessairement. Certains subirent brusquement la gobelinisation à la puberté, et le traumatisme et tous les dérèglements qui s'y rattachaient frappèrent une nouvelles fois la communauté.

L'EGI, la gobelinisation et la violence qu'elle répandit accablèrent les peuples de la Terre pendant la plus grande partie de l'année suivante. Là où jadis la couleur de peau était la grande barrière, c'étaient maintenant les nouvelles "races", elfes, nains, orks et trolls que le monde commençait à haïr et à craindre. En 2022, des émeutes racistes déchirèrent le globe avec une intensité jamais atteinte auparavant. Dans ce chaos, de nouvelles nations virent le jour ; certaines nées de la scission d'anciens pays, d'autres de leur union. Sur le continent nord-américain, les changements les plus marquants furent l'accession à l'indépendance du Québec et la création de la Ligue des Caraïbes.

Le gouvernement américain décréta la loi martiale pour plusieurs mois, dans une tentative futile de reprise de contrôle, tandis



que des rapports émanant de Russie et d'autres pays de la Communauté des Etats Indépendants faisaient état de morts en très grand nombre. Craignant pour leur vie, beaucoup de métamorphosés se réfugièrent sous terre, dans la nature ou parmi des communautés de leur propre race.

Comme l'année touchait à sa fin, un autre spectre, plus effrayant encore que n'importe quel ork ou troll, fit son apparition : une nouvelle vague de SIVTA balaya la planète. Alors que les victimes tombaient sous l'assaut de la terrible maladie, la violence raciale s'éteignit, laissant humains et métahumains réunis dans la peur.

Ce fut au cours de cette sinistre année que *Data*, un magazine d'information consacré à l'électronique, lança le terme "d'éveillés" pour désigner les métahumains et autres formes de vie nouvellement apparues.

Parfois, durant les grands troubles des années dix, les gens se mirent à faire de la magie. Peut-être existait-elle avant cela, mais elle n'était alors pas fiable. A présent, elle fonctionnait à chaque fois que vous l'utilisiez convenablement. Pendant ces années de chaos, la magie et les magiciens devinrent partie intégrante de la vie moderne.

Certains scientifiques ont du mal à l'accepter. Ils ne peuvent nier qu'il y a bien quelque chose derrière toutes ces bizarreries, mais ils ne veulent pas croire qu'il s'agisse de "magie". Quelle que soit la manière dont ils essayent d'intégrer celle-ci à leur modèle scientifique de la réalité, elle défie la plupart des lois physiques qui s'appliquent aux phénomènes observés dans le continuum normal ; celui que vous et moi appelons le monde "normal". D'autres partent du postulat que la magie se sert d'une forme d'énergie qui ne relève pas des lois physiques de notre univers. Par conséquent, les mathématiques descriptives de la physique théorique ne peuvent s'y appliquer.

La magie a été définie comme l'art et la science de causer des transformations suivant sa volonté. Les mots clés sont "art" et "science". La magie opère selon des lois strictes qui ont leur propre domaine de référence, et peut donc être considérée comme une science. Pourtant, il s'agit également d'un art, puisque seul un esprit conscient peut la susciter. Comme tous les arts, elle joue sur les émotions et la volonté pour ouvrir les portes de la conscience. Ainsi, il faut être poète autant que mathématicien pour se consacrer à la thaumaturgie théorique. Un soupçon de pure folie semble aussi être utile.

C'est donc une pilule difficile à avaler pour les plus matérialistes des chercheurs, mais cela explique pourquoi nos laboratoires ne sont pas équipés de "magico-mètres" ; pourquoi aucun programme capable de lancer des sorts ne tourne sur nos ordinateurs ultrasophistiqués et pourquoi, aucun accumulateur d'énergie magique n'alimente nos voitures ou tout autre mécanisme. La seule machine capable de manipuler la magie reste l'esprit conscient d'un magicien.

- Extraits de "Observations d'une Théorie des Mutations Somatiques et des Développement Psioniques", article présenté par le Dr. Randall Grant, conférence AAAS, 2038.

## LA MONTEE DE LA MAGIE

Bien que l'humanité subît une nouvelle crise dévastatrice, la science et la technologie continuaient de progresser. En 2024, la première unité de loisir simsens (un genre de magnétoscope sensoriel) devint disponible. Elle permettait à son utilisateur de connaître des sensations rudimentaires tout en gardant pleine conscience du fait qu'il s'agissait d'une simulation. C'est également cette année-là que le système expérimental de vote à distance fut utilisé pour la première fois lors des élections présidentielles américaines. Le président Jarman fut réélu, par une victoire écrasante dans les centres urbains, malgré l'opposition qui criait à la fraude. Pendant ce temps, le déplacement des populations prévu par les NAO se poursuivait de manière relativement paisible, malgré les provocations continuelles de la Maison Blanche et d'un Jarman hostile.

En 2025, la magie rejoignit enfin les rangs des sciences, quand l'UCLA donna à la discipline une existence académique en établissant le premier programme de licence en sciences occultes. Les universités de Californie du Sud, de Brown et Yale suivirent rapidement. En deux ans, des programmes de technique magique et des installations de recherche magique furent mises en place au Texas A&M et au MIT, qui devint plus tard MIT&M (M pour magie).

Alors que l'étude de la magie faisait une percée dans le royaume astral, les centres de recherches secrets gouvernementaux exploraient un autre monde mystérieux : celui de l'électronique. En 2026, les premiers voyageurs du cyberspace progressèrent par étapes hésitantes dans ce que nous appelons aujourd'hui la Matrice. Le premier cyberterminal était un caisson d'isolation sensorielle de la taille d'une salle comprenant des fiches à plusieurs contacts et de multiples installations à l'usage de l'opérateur. Il était conçu pour des applications militaires. Les premiers volontaires perdirent la raison.

En 2027, la science commença à exploiter une nouvelle source d'énergie. Après avoir poursuivi le rêve de générateurs de fusion à froid miniaturisés durant des années, le gouvernement ouvrit finalement une centrale. Il n'y avait toujours pas de micro générateurs, mais la recherche avait abouti à des découvertes telles que la construction de grandes centrales d'énergie de ce type était possible.

L'autre événement de l'année fut le perfectionnement des cyberterminaux. Alors que les systèmes informatiques devenaient de plus en plus complexes, à la fin du vingtième siècle, beaucoup de programmes avaient remplacé les longues routines de commandes par de simples dessins, ou icônes, qui symbolisaient des ordres ou des programmes spécifiques. L'utilisateur sélectionnait l'icône désirée, et l'ordinateur accomplissait ce que le dessin symbolisait. A la fin des années 90, cependant, on avait atteint un nombre si important d'icônes que les systèmes de traitement des données s'effondraient sous leur propre complexité.

Avant l'année 2029, Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics et RCA-Unisys avaient tous développé leurs propres prototypes de cyberterminaux.

Ils permettaient à l'utilisateur de se connecter au réseau mondial d'information via son système nerveux, qui traduisait l'information et émettait les ordres. Au lieu d'être menées à l'aide d'un clavier ou d'une souris, les opérations étaient littéralement transmises à la vitesse de la pensée. Ces premiers cyberterminaux étaient lourds, leur usager devant être placé dans une chambre d'isolation sensorielle. La recherche, en grande partie financée par différents services secrets, avait pour objectif de permettre à leurs agents de piller des banques de données, créant en fait des équipes de "super pirates".

Aux Etats-Unis, la CIA, la NASA et l'IRS mirent leurs ressources en commun pour exploiter cette innovation, sous le nom de code d'Echo Mirage, recrutant et entraînant une équipe de "cyber-commandos". Les spécialistes essayaient de surmonter les problèmes



liés à la défaillance des équipements et aux psychoses qu'entraînaient les signaux sensoriels surpuissants émis par ces cyberterminaux primitifs, progressant vers une technologie exploitable, lorsque le désastre international survint.

## LE CRASH DE 29

Le 28 février 2029, les systèmes informatiques du monde entier furent attaqués, de manière apparemment aléatoire, par un virus d'une puissance sans précédent. Ils ne purent se défendre, toutes leurs données furent effacées, et même leurs circuits se consumèrent sous les effets du virus. Alors que le programme destructeur se répandait, les gouvernements tombèrent et l'économie mondiale frisa l'effondrement.

Au cours des trois premiers mois de l'année, le virus ravagea la Grille, le réseau mondial de données. Par ordre présidentiel, Echo Mirage fut activé pour contrer l'infection, mais ses agents allèrent droit au but, comme à leur habitude, et furent écrasés par la pression psychologique des combats livrés dans le cyberspace.

Les responsables du projet réagirent en recrutant dans l'industrie et les universités les plus brillants, bien qu'un peu excentriques, des prodiges de l'informatique. Ces gens "réquisitionnés" par ordre présidentiel furent soumis à un entraînement très dur. Seuls 32 hommes et femmes conservèrent toute leur raison et l'achevèrent.

Il fallut attendre août 2029, toutefois, pour que la nouvelle équipe, armée d'une cybertechnologie améliorée, puisse monter une attaque contre le programme destructeur.

Dix-huit minutes après avoir engagé le combat avec le virus, quatre membres d'Echo Mirage étaient morts. Quand toutes les données furent analysées, deux faits s'en dégagèrent. Tout d'abord, le virus était capable de produire des inductions biologiques mortelles par rétroaction dans l'organisme des humains accédant à la Matrice. Deuxièmement, aucune sécurité informatique existante ne pouvait ne fût-ce que ralentir l'utilisateur d'un cyberterminal.

Les corporations impliquées dans l'effort furent horrifiées par la facilité avec laquelle Echo Mirage avait pénétré leurs systèmes de données les mieux protégés. Par réaction, elles s'engagèrent dans des recherches secrètes visant à développer de nouveaux logiciels de sécurité capables de repousser les intrus munis d'une interface matricielle et de dupliquer les effets mortels générés par le virus. Le logiciel résultant constitua la première génération des Contre-mesures d'Intrusion, ou CI, plus généralement connues sous le nom de GLACE (pour Générateurs de Logiciels Anti-intrusion par Contre-mesures Electroniques).

Echo Mirage apprit des techniques permettant d'isoler et de contenir le virus. Equipés de nouveaux programmes de combat et de cyberterminaux renforcés, ses membres commencèrent la longue tâche consistant à purger la Grille de l'infection. Avant la fin de l'année 2031, ils avaient éliminé la dernière concentration connue du code virus.

Ces terminaux de la seconde génération étaient de la taille d'un bureau et ne nécessitaient plus de chambre d'isolation sensorielle. Peu de temps après la purge décisive du virus, quatre des sept rescapés d'Echo Mirage rejoignirent le secteur privé, emportant avec eux les secrets de cette nouvelle technologie.





En mai 2034, Matrix Systems de Boston mit au point le premier cyberterminal vendu au "marché gris". Six semaines plus tard, l'ordinateur principal de Matrix Systems était brusquement détruit et ses deux concepteurs mouraient dans des accidents sans rapport apparent.

Du point de vue des militaires et des industriels, cependant, il était déjà trop tard. La technologie de la Matrice avait débordé. Fuchi Industrial fut la première grande corporation à ne plus respecter l'interdit visant à protéger le marché contre l'invasion des "pirates deckers". En 2036, en effet, elle commercialisa son propre cyberdeck de la troisième génération, la console CDT-1000.

La majorité des cyberdecks vendus aujourd'hui sont des machines fabriquées sous licence qui injectent leur signature dans les journaux de bord de tous les systèmes auxquels elles accèdent, permettant ainsi l'enregistrement de leurs activités dans la Matrice. Depuis quelques années, toutefois, les opérateurs pirates, ou deckers, se procurent des consoles qu'ils modifient : ils en suppriment la signature particulière, et y ajoutent des capacités qui n'auraient que peu d'utilité pour un opérateur honnête. C'est ainsi que va le monde dans les années 2050.

Au milieu du chaos provoqué par le crash informatique, un autre événement important de 2029 passa pratiquement inaperçu. Cette année-là, les Nations des Américains d'Origine souhaitèrent aux toutes nouvelles races métahumaines la bienvenue dans leurs territoires tribaux.

## LES SUPERPUISSANCES

Le crash informatique sonna le glas des dominateurs du monde. Déjà affaiblis par les catastrophes des trois premières décennies du siècle et épuisés par les épreuves du Monde Eveillé, ils chancelèrent sous ce nouvel assaut.

Durant douze années, à partir de 2030, les peuples d'Europe et d'Asie subirent une série de conflits désignés aujourd'hui sous le nom d'Euro-guerres. Ses systèmes de communication et de surveillance détruits, la puissance majeure des républiques russes vit les autres membres de la Communauté des Etats Indépendants revendiquer une fois de plus leur véritable indépendance. Le conflit, déjà difficile, se prolongea car des pays d'Europe de l'Est comme l'Allemagne et la Pologne y furent entraînés. C'est également durant cette période que les Eveillés s'approprièrent les plateaux de la Sibérie occidentale, le Yukut ASSR, ainsi que tous les territoires situés à l'ouest des plaines. Comme les Etats-Unis et le Canada, les Russes durent abandonner leurs territoires sauvages aux nouveaux venus.

Le crash porta également un coup sévère aux Etats-Unis. Dans ce pays, qui devenait de plus en plus dépendant des technologies informatiques, le virus ravagea davantage encore l'économie que le SIVTA la population. Au Canada, ce fut pire. En 2030, ce qui restait des Etats-Unis (en enlevant les territoires cédés aux NAO) fusionna avec ce qui subsistait du Canada, c'est-à-dire ses centres industriels majeurs et ses régions comprenant d'importantes ressources naturelles. La nouvelle nation fut appelée Etats-Unis Canadiens et Américains, ou UCAS (United Canadian and American States), malgré les protestations émanant des deux côtés de la frontière.

Quatre ans plus tard environ, une coalition de dix Etats du Sud quittait l'union pour former les Etats Américains Confédérés, ou CAS (Confederated American States). Les CAS furent aussitôt reconnus par les Aztlans (l'ancien Mexique), eux-mêmes récemment séparés des NAO. Les sentiments s'exacerbaient, tout comme la crainte d'une seconde guerre civile. Néanmoins, la transition se fit assez calmement. Les unités militaires, divisées dans leur loyauté, se fragmentèrent pour rejoindre leur pays préféré. Il ne se produisit que peu d'incidents violents.

L'Europe n'eut pas autant de chance. En 2031, les armées de la République Russe, désespérées, traversèrent la Biélorussie et tentèrent une invasion de l'Europe afin de s'assurer la possession de ressources industrielles et agricoles vitales. Mais la Russie et ses alliés rencontrèrent une très forte opposition à laquelle ils ne s'attendaient pas. L'Allemagne, la Pologne et les forces de l'OTAN combattirent sans l'aide des Américains, le congrès des UCAS ayant dû rappeler ses troupes suite à une poussée d'isolationnisme.

En moins d'un an, l'usure mena le conflit européen dans une impasse. Bien que les pertes en hommes et en matériel fussent élevées des deux côtés, très peu de territoires avaient en fait changé de mains. Puis, à la fin de l'année 2032, les Russes qui jusqu'alors ne disposaient que d'une emprise précaire sur la Pologne, relancèrent la guerre par une attaque surprise sur Berlin. Leurs forces aériennes, soigneusement ménagées pendant que leurs alliés avaient encaissé le gros des affrontements, obtinrent initialement de grandes victoires. Ces raids semèrent la confusion dans les rangs adverses, qui parvinrent cependant à ralentir l'offensive. Alors qu'elle ne s'était jusque-là pas engagée dans le conflit, la Grande Bretagne prit part à la lutte en envoyant des troupes dans les Pays-Bas pour "protéger les intérêts britanniques". L'escalade semblait inévitable.

Puis, par la froide nuit du 23 janvier 2033, les centres de surveillance aérospatiale suédois détectèrent plusieurs tracés aériens de ce qui se révéla être des bombardiers *Nightwraith* FA-38 de la British Aerospace. Ces derniers filaient au-dessus de l'Europe du Nord. En peu de temps, ils détruisirent les centres de communication et de commandement clés des deux camps en présence. Leurs plans offensifs ainsi annihilés, et sans espoir de rattrapage, les deux parties annoncèrent un cessez-le-feu dès le lendemain. Aucune nation ne revendiqua la responsabilité de l'assaut des *Nightwraiths*.

Bien que le conflit principal fût terminé, les Euro-guerres continuèrent de faire rage durant des années, au cours desquelles les frontières furent redessinées et les troupes d'occupation changèrent de position. La Communauté Economique Européenne s'effondra. L'Italie, le Sud de la France et le Sud-Est de l'Europe se scindèrent en centaines de petites nations et revinrent à la politique peu efficace des cités-états qui avait tant marqué leur histoire. Perdue dans ses rêves impossibles d'impérialisme, la République Russe continua à combattre pour regagner du territoire, mais fut repoussée sur tous les fronts par les Etats voisins, les corporations et les Eveillés.

## LA FIEVRE D'INDEPENDANCE

Alors que les combats s'éteignaient en Europe, le spectre de la violence renaquit aux Amériques, lorsqu'une force composée de créatures éveillées et de métahumains, menée par trois grands dragons, s'abattit sur le bassin amazonien. Lors du conflit bref mais extrêmement sanglant qui s'ensuivit, les troupes brésiliennes durent céder la plus grande partie du bassin aux envahisseurs. Le gouvernement brésilien tomba, et deux jours plus tard, la majorité du territoire fut revendiquée par la nouvelle Nation Amazonienne, qui se proclama sauveur de l'écosphère.

Le chaos fit également irruption au Nord de l'équateur. Quand les Aztlans (membres des NAO ayant pris possession d'une partie du Mexique et du Sud-Ouest du Texas lors du Traité de Denver) proclamèrent leur indépendance et refusèrent la protection du Conseil Tribal Souverain, l'Etat du Texas réclama une intervention militaire pour récupérer les terres perdues. En 2035, le gouvernement des CAS refusa, craignant que les NAO ne décident de défendre leurs anciens compagnons. Personne à Atlanta, en effet, n'aurait pris le risque d'affronter la puissance de la Grande Danse Fantôme. Furieux, les Texans proclamèrent leur propre indépendance et lancèrent une invasion. Quatre mois plus tard, c'était un



Texas frustré et embarrassé qui faisait sa demande de réadmission au sein des CAS.

Les craintes des CAS d'une riposte des NAO étaient d'ailleurs infondées. Le Conseil Tribal Souverain avait en effet ses propres problèmes à régler. Ayant accueilli les diverses races métahumaines à bras ouverts, les NAO se rendaient maintenant compte que ces nouveaux enfants de la Mère Terre avaient leurs propres idées. Un groupe puissant de créatures éveillées et de métahumains, principalement des elfes, était sur le point de faire aux NAO ce qu'elles-mêmes avaient fait aux Etats-Unis. Dans une interruption sans précédent de la télédiffusion mondiale, les elfes du Nord-Ouest annoncèrent la naissance de Tir Tairngire (la Terre Promise), et la Nation des Américains d'Origine.

Ne voulant ou ne pouvant pas endiguer le mouvement, les Nations des Américains d'Origine ne firent rien pour empêcher la formation de ce nouvel Etat dans la région de l'ancien Oregon. Encouragés par cette absence de réaction, les Tsimshians déclarèrent eux aussi leur indépendance. A la suite de ces défections et d'un renouveau des dissensions internes, Coyote Hurlant démissionna. Le fameux chaman de la Grande Danse Fantôme se retira alors dans la solitude.

La fièvre d'indépendance fut contagieuse. Longtemps isolée de ses parents, la Californie se proclama nation souveraine en 2037. Reconnaisant immédiatement son nouveau statut, le puissant Etat Impérial Japonais appuya cette décision en envoyant des troupes sur place pour protéger ses propres intérêts d'une éventuelle agression économique. Cinq ans plus tard, San Francisco était presque totalement contrôlée par les corporations japonaises.

## NOUVELLE VIOLENCE

En 2036, le bombardement au napalm d'une petite communauté rurale de l'Ohio annonça l'émergence d'un nouveau terrorisme. Vingt personnes, pour la plupart des métahumains, moururent dans les flammes en cette matinée dominicale. Un groupe se dénommant Alamos 20000 revendiqua l'opération. Durant les quinze années qui suivirent, ces terroristes furent certainement liés à la mort de plus d'un millier de métahumains et de sympathisants avoués.

Trois ans plus tard, la haine envers les métahumains explosa au cours de la Nuit de la Fureur. Dans le monde entier, des émeutes éclatèrent, qui se soldèrent par la mort de milliers de métahumains et d'individus maquillés ou opérés pour leur ressembler. Rien qu'à New York, 836 personnes périrent ainsi. Les ripostes ne manquèrent pas.

Et les véritables représailles se produisirent apparemment en 2041, quand le vol Euro Air 329 fut totalement détruit. Alors qu'il reliait Londres à Atlanta, l'avion fut attaqué au-dessus de l'Atlantique par un dragon. Sa dernière transmission, brouillée, semble indiquer qu'un passager héroïque parvint à tenir la bête en respect durant plusieurs minutes à l'aide de la magie, avant que tous ses occupants ne soient finalement carbonisés par le souffle brûlant du terroriste ailé.

Un autre événement important de 2041 fut la naissance des policlubs en Europe. Ces associations, surtout destinées aux jeunes, se dédiaient entièrement à la promotion d'une philosophie particulière. Chaque policlub proclama son intention d'imposer son point de vue à l'opinion publique lorsqu'il prendrait la tête de la "Restauration Européenne".

En 2044, les Aztlans nationalisèrent toutes les sociétés à capital étranger, sous la pression de l'Aztechnology Corporation. Une guerre semi-ouverte éclata alors, certaines corporations tentant de conserver leurs possessions. Leurs adversaires profitèrent de la confusion ambiante pour annexer le reste du Mexique, à



l'exception du Yucatan, où les Eveillés firent échouer toutes leurs tentatives.

En 2046, les policlubs avaient déjà gagné l'Amérique du Nord. Le mouvement s'étendit rapidement, mais la violence suivit dans son sillage. Le policlub Humanis, en particulier, regroupait des adeptes qui avaient surmonté leurs divisions économiques, sociales et politiques. Terry Smith, un activiste pour les droits des métahumains qui dirigeait la société MDM (Mères des Métahumains), dénonça le club Humanis, par une série de communiqués dans les grands quotidiens, comme étant un appendice du groupe clandestin Alamos 20000.

En 2048, le gouvernement aztlan négocia la Résolution Veracruz avec plusieurs mégacorporations à la suite d'un assaut militaire corporatif sur Ensenada. En cette même année, Alan Adams, ancien P.-D.G. du Groupe Colbert, une corporation multinationale basée dans l'Illinois, fut élu président des UCAS. Edna Wallace, ancien gouverneur de la Louisiane, devint présidente des CAS. Tous deux furent réélus en 2052.

Les années qui suivirent 2050 virent le développement de la septième génération de cyberdecks, à présent de la taille d'un clavier. La Confrérie Universelle, une organisation humanitaire, connut un essor international. Les technologies cybernétiques et biologiques continuèrent de progresser, tandis qu'un pourcentage significatif de l'humanité choisissait de s'éloigner de plus en plus des imperfections de la chair naturelle.

Bien que la haine entre humains et métahumains subsiste, la situation est aujourd'hui relativement stable. Mais dans un Monde Eveillé, combien de temps cela peut-il durer ?



# PRINCIPES DE JEU

***Les corpos ont des règles, la rue aussi. Joue à tes risques et périls !"***

***- Wida'maker, mage de combat***

**V**oici la présentation de quelques concepts et mots-clés utilisés dans **Shadowrun**. Certains appartiennent au jargon classique des jeux de rôle, d'autres sont particuliers à ce système de jeu. Si les joueurs parviennent à les assimiler, les règles leur paraîtront beaucoup plus simples. Les termes techniques étant tous rassemblés dans une section, il est très facile de s'y reporter si nécessaire. La première fois que l'un d'entre eux apparaît dans ce chapitre, il y figure en caractères **gras**.

## LANCER DES DÉS

Dans **Shadowrun**, les personnages affronteront des situations où le Maître de Jeu demandera aux joueurs de lancer des dés afin de déterminer le résultat de leurs actions. Ces jets de dés, qu'on appelle **tests**, permettent de déterminer si un personnage réussit ou échoue dans la réalisation d'une certaine tâche, comme par exemple tirer sur un agent de la sécurité à qui sa tête ne revient pas, ou persuader un employeur que ses services valent bien plus que ce qu'on lui en propose. Les tests définissent également la capacité d'un personnage à résister aux dégâts et à bien d'autres choses désagréables de ce genre.

Dans **Shadowrun**, on utilise des dés à six faces pour résoudre toutes les situations auxquelles les personnages peuvent être confrontés. Le Maître de Jeu n'exigera pas un test pour déterminer s'ils parviennent à ouvrir une porte, mais il le fera probablement si l'un d'eux tente un saut périlleux par ladite porte pour retomber sur ses pieds et tirer à l'aide de son AK-98 sur les trois assassins cachés derrière le président de la corporation tout en évitant que les otages et lui-même ne se fassent arroser...

Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des jeux, on n'additionne pas les dés dans **Shadowrun**, à moins que les règles ne spécifient le contraire, ou que le terme D6 soit précédé d'un nombre ou du nom d'une **Compétence** ou d'un **Attribut** : (Attribut) D6.







Le Maître de Jeu indique au joueur un **seuil de réussite** à atteindre. Le joueur lance alors ses dés et compare le résultat obtenu avec chacun à ce seuil de réussite. Tout jet *particulier* qui atteint ou dépasse le seuil de réussite est considéré comme un **succès**. Plus le nombre de succès est élevé, meilleur est le résultat final de l'action entreprise.

*Nik, un chaman Chat, lance quatre dés avec un seuil de réussite de 4. Il obtient comme résultats 2, 3, 4 et 6. Le 4 et le 6 sont égaux ou supérieurs au seuil de réussite ; Nik a donc obtenu deux succès.*

## ECHECS ET SUCCES AUTOMATIQUES

Deux autres règles sont importantes lorsqu'on jette les dés lors d'un test. Il s'agit de la règle des "1", qui explique les échecs automatiques, et de celle des "6", qui s'intéresse aux succès des tests ayant un seuil de réussite supérieur à 6.

### Règle des "1"

C'est la règle des maladroites. Elle comporte deux lois absolues : chaque fois qu'on obtient 1 avec un dé lors d'un test, ce résultat est considéré comme un échec, quel que soit le seuil de réussite. Tant que d'autres dés donnent des succès, cependant, le test peut-être réussi.

De plus, si on a des 1 avec tous les dés, cela signifie que le personnage a commis une erreur catastrophique. Les conséquences peuvent en être comiques, embarrassantes ou mortelles. C'est au Maître de Jeu d'en déterminer les effets, suivant la situation, les joueurs, les nécessités dramatiques ou humoristiques du moment.

D'autres règles précisent ce qui peut résulter de celle-ci dans des cas particuliers.

### Règle des "6"

La Règle des "6" permet de réussir des tests dont le seuil de réussite est supérieur à 6 (comme un dé n'a que six faces, c'est une très bonne chose pour les joueurs que cette règle existe !). Quand il effectue un test dont le seuil de réussite est supérieur à 6, le joueur relance chaque dé ayant donné 6 et y additionne son nouveau résultat. Par exemple, s'il a tiré 6 avec un dé alors que le seuil de réussite est supérieur à 6 et qu'en relançant ce dé il obtient 5, le résultat final est de 11 (6+5). On continue à rejouer les dés qui donnent des 6 tant que le total obtenu est inférieur au seuil de réussite. Ainsi, pour réussir une action au seuil de réussite de 14 (*particulièrement difficile*), le joueur doit faire un 6 avec son dé, puis un autre et enfin au moins un 2 lors de son troisième et dernier jet (6+6+2=14).

N'oubliez cependant pas ceci : savoir de combien un jet de dé a dépassé le seuil de réussite n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est de l'atteindre. Une fois que le seuil de réussite a été atteint ou dépassé, arrêtez de lancer les dés.

La Règle des Six ne s'applique pas à l'Initiative (voir page 78).

## TESTS DE REUSSITE

On fait fréquemment appel aux tests de réussite durant une partie. Pour résoudre un test, consultez tout d'abord l'indice de l'Attribut ou de la Compétence requis. Il indique combien de dés à six faces le joueur va devoir lancer. Par exemple, pour un test d'Armes à Feu, il faudra se référer à l'indice de la Compétence "Armes à Feu" du personnage et lancer ce nombre de dés à six faces. Pour un test de Volonté, on utilisera l'indice de l'Attribut Volonté du personnage afin de déterminer combien de dés jeter.

C'est le Maître de Jeu qui fournit le seuil de réussite d'un test. Chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à ce seuil représente un succès. Un succès unique signifie que le personnage a accompli la tâche correspondante, sans plus. Plus les succès sont

nombreux, plus sa réussite est éclatante. Dans la plupart des situations, cela signifie qu'il a obtenu davantage d'informations, ou effectué de plus gros dégâts, ou encore réalisé avec une facilité enfantine ce tir prodigieux, à grande distance, en plein dans la petite tête du troll...

Dans les autres produits **Shadowrun**, le test décrit ci-dessus (appelé également Test Standard) est souvent désigné sous une forme abrégée, comme par exemple "Test de Volonté (5)", ce qui veut dire : "Effectuez un test de Volonté en utilisant un seuil de réussite de 5".

## RESERVES DE DES

Lorsque les choses vont mal et que les Compétences ou Attributs d'un personnage ne suffisent plus pour lui assurer un lendemain, il a besoin d'aide. C'est à ce moment-là que les réserves de dés interviennent.

Une réserve de dés est un certain nombre de dés qu'un joueur peut additionner à ceux qui lui sont normalement alloués lors d'un test. Il existe quatre différents types de réserves, qui ont des sources différentes, souvent des Compétences ou Attributs. La réserve de Combat, par exemple, est égale à l'indice de Réaction du personnage et peut être utilisée pour pratiquement n'importe quel test ayant trait au combat. Les autres réserves agrémentent divers tests. Celle de Magie sert lors des tests magiques, celle de Contrôle lors des tests relatifs aux véhicules, et la réserve Matricielle optimise les chances de réussite lors des tests informatiques.

Le nombre de dés constituant une réserve est égal à l'indice du personnage dans la Compétence ou l'Attribut source de cette réserve. Chacun de ces dés ne peut être utilisé qu'une unique fois durant une Phase d'Action, et le Tour de Combat d'un joueur peut comprendre plusieurs Phases d'Action.

Les réserves de dés peuvent se reconstituer, c'est-à-dire revenir à leur nombre de dés initial.

## MODIFICATEURS

Les règles de **Shadowrun** font souvent appel à des modificateurs positifs ou négatifs. Sauf précision contraire, ils s'appliquent au seuil de réussite. Ainsi, un modificateur de -3 à un seuil de réussite de 5 donne un seuil de réussite modifié de 5-3, c'est-à-dire 2. Si, en revanche, on spécifie qu'il s'agit d'un modificateur de type +2 ou -1 dé, le joueur doit ajouter ou retrancher le nombre de dés indiqué lors de son test. Ainsi, un chaman bénéficiant d'un +2 dés pour invoquer certains esprits de la nature lance deux dés supplémentaires par rapport au nombre normalement alloué lorsqu'il effectue un tel test.

## TERMES DE JEU

Ces définitions succinctes de certains termes de jeu courants permettront aux joueurs d'appréhender rapidement les règles. Des explications plus complètes, assorties d'exemples, sont fournies dans les chapitres appropriés de cet ouvrage.

## PERSONNAGES

Les **Archétypes** sont des personnages prêtirés créés à partir des classes, races et personnalités types principales de **Shadowrun**. Les joueurs peuvent les utiliser avec un minimum de préparation.

Les **Attributs** participent à la description du personnage, donnant une idée générale de ses possibilités, affinée par les **Compétences** et les **sorts**.

La **fiche de personnage** permet de noter les possessions du personnage, ses capacités, son apparence et son statut.





Le **Moniteur de Condition** en est une composante importante qui comporte deux parties. La partie **Blessures** permet d'afficher les dégâts physiques et indique quand le personnage risque de mourir. La partie **Etourdissement**, qui sert à noter la fatigue et les dégâts assommants, montre quand il perd conscience. Des équipements comme les **véhicules** ou les **cyberdecks** ont eux aussi leurs Moniteurs de Condition, pour qu'on puisse enregistrer les dommages qu'ils subissent.

Les armes possèdent un **Code de Dégâts** qui informe le joueur de leur puissance destructrice. Ce code est composé d'un chiffre et d'une lettre. Le chiffre représente le **Niveau de Puissance** et donne la difficulté de résister aux dégâts occasionnés par l'arme. La lettre signale le **Niveau de Dégâts** (**Léger**, **Modéré**, **Grave** ou **Fatal**) qu'elle inflige.

Il existe un dernier terme que **Shadowrun** utilise pour décrire un personnage. Il s'agit du **Karma**, qui fournit une valeur chiffrée de l'accomplissement du personnage. Ce dernier peut s'en servir pour améliorer ses Compétences et même ses Attributs, ou encore pour réussir ses tests et se sortir des situations délicates.

## CONCENTRATIONS ET SPECIALISATIONS

Les connaissances et les techniques que maîtrise un personnage sont ses Compétences. A chacune d'elles est affecté un indice que l'on utilise pour effectuer les tests appropriés. Il est possible d'étudier plus spécifiquement un domaine particulier d'une Compétence, ce qui donne alors une **Concentration**. Ainsi, un personnage disposant de la Compétence Armes à Feu peut se concentrer sur le Tir au Fusil ; il sera alors meilleur au fusil mais moins bon avec les autres types d'armes à feu, puisqu'il les pratiquera moins. La **Spécialisation** est encore plus précise que la Concentration. Elle augmente les capacités dans un domaine spécifique et les diminue dans ceux qui lui sont liés. Un personnage ayant une Concentration en Tir au Fusil peut ensuite se spécialiser dans l'AK-98, devenant ainsi plus efficace avec cette arme, mais moins avec les autres fusils. Il n'est pas obligatoire de se concentrer, ni de se spécialiser.

## MAGIE

Les **magiciens**, personnages capables d'utiliser la magie, se répartissent en deux catégories. Les magiciens **hermétiques**

estiment que la magie est une force naturelle qui peut être comprise et contrôlée comme n'importe quelle autre force physique. Leur magie fonctionne selon des règles rigoureuses. Les magiciens **chamaniques** croient, eux, que des esprits habitent toute chose. Leur magie consiste à sceller des pactes avec ces esprits.

Chaque type de sort ou d'esprit dispose d'un indice de **Force**, choisi par le magicien et limité par ses capacités, son temps ou ses finances. Cette Force fonctionne comme une Compétence ou un Attribut en ce qui concerne les tests.

**Lancer un sort**, tout comme **invoquer** un esprit, fatigue le magicien ; c'est ce qu'on appelle le **Drain**. Après avoir jeté un sort, le personnage consulte donc son **Code de Drain** qui fonctionne un peu comme le Code de Dégâts d'une arme, si ce n'est que la cible affectée par le Drain n'est autre que le *magicien*, et non pas sa victime.

Le Code de Drain se compose d'une lettre et d'un chiffre. La lettre correspond au **Niveau de Drain** (**Léger**, **Modéré**, **Grave** ou **Fatal**), exactement comme pour une arme. Le chiffre, quant à lui, n'indique pas le niveau de puissance comme c'est le cas pour une arme, mais l'**indice de Force**. Il représente la difficulté à résister aux dégâts assommants (voir la partie Etourdissement de la fiche liés au Drain) du sort. Le magicien doit donc effectuer un test pour éviter ce Drain.

## MATRICE

La **Matrice** est un espace analogique cybernétique qui se trouve au sein de la **Grille**, le réseau informatique mondial. Seul un personnage équipé d'un cyberdeck, console cybernétique, peut pénétrer dans ce "cyberspace", qui se présente sous la forme d'un gigantesque quadrillage.

Le branchement sur la Matrice accroît les capacités d'un personnage de bien des manières mais ne lui donne que l'*impression* d'être à l'intérieur de la Grille. Alors qu'il s'aventure au sein de la Matrice, il laisse dans le monde physique une enveloppe vide, végétative, que ses compagnons doivent protéger. Le visiteur de la Matrice y apparaît sous la forme de son **persona**, une représentation stylisée de sa personnalité.

Les logiciels, les systèmes de sécurité électroniques, les adresses ou fichiers électroniques, les autres personas et tout ce qu'il rencontre dans la Matrice y apparaissent sous forme d'images stylisées : les **constructs**.



# LA METAHUMANITE

***Les orks sont des êtres humains, eux aussi, tu savais pas ? Eh ben que ça t'sorte plus d'la citrouille, sinon, j'en ferai d'la purée.***  
**- John Wetland, ork**

**D**epuis l'Eveil, cinq sous-espèces majeures d'*Homo sapiens* se partagent le monde. Elles sont réparties uniformément des points de vue géographique, mais aussi racial et ethnique, bien que des variantes existent forcément.

Les informations qui suivent vous sont communiquées avec la gracieuse permission des Docteurs Eileen Van Buren et Peter Carmine, et sont tirées de leur ouvrage "*Etudes de la Biologie des Eveillés*", publié en 2048 par Modern Information Services, Atlanta (CAS). Les auteurs sont seuls responsables de leurs partis pris, en particulier de leur vision de l'*Homo sapiens*, qu'ils considèrent plus comme une créature intéressante que comme un être conscient et sensible. Ils ont également tendance à voir les traits personnels ou culturels comme des prédispositions génétiques.

Elfes et nains naissent pratiquement toujours de parents de la même race. Les elfes enfantent des elfes, les nains enfantent des nains, etc. Tous les exemples de croisements avec des humains "normaux" donnent des enfants elfes ou nains. Le fruit d'une union elfe-nain a exactement les mêmes probabilités (50%) d'appartenir à l'une ou l'autre des deux races. On ne connaît pas de cas de véritable métissage. Dans les années 2050, deux parents humains n'ont jamais de bébé elfe ou nain.

Tout ceci s'applique également aux orks et aux trolls, dont les géniteurs sont pratiquement toujours de la même race. Contrairement à ce qui se passait dans les premiers jours de la gobelinisation, il est aujourd'hui rare pour un enfant humain (né de deux parents humains) de se transformer en ork ou en troll, mais cela arrive encore. Les croisements entre le groupe EGI (elfe/nain) et le groupe gobelinisé (ork/troll) donnent presque à coup sûr des bébés gobelinisés.







# NAIN

*Homo sapiens pumilionis*

**Identification :** Un nain moyen mesure 1,20 mètre et pèse 54 kilos. Sa peau est généralement blanc-rosé ou légèrement hâlée, mais elle peut aussi être d'un noir d'ébène. Tous les nains possèdent 32 dents, et les femelles ont deux mamelles. Les jambes des nains sont courtes proportionnellement à leur corps, ce qui en fait de piètres coureurs. Leur torse est particulièrement large, cette carrure leur conférant une force accrue dans les bras. Leur système pileux est globalement assez développé et très important au niveau du cuir chevelu. Les mâles possèdent en outre une pilosité faciale abondante. Leur nez a tendance à être long et large, et leurs oreilles sont légèrement pointues.

**Habitat :** Cette espèce aime particulièrement les cavernes naturelles ou artificielles situées dans les régions sauvages. En zone urbaine, elle montre une préférence pour les sous-sols et soubassements.

**Habitudes :** Les nains peuvent être actifs de jour comme de nuit. Ils sont omnivores. Ils se regroupent en petits noyaux familiaux, et bien que montrant des tendances à l'isolationnisme, forment des enclaves dans les communautés du monde entier. Leur durée de vie n'a pu encore être établie avec certitude, mais leur rythme métabolique donne à penser qu'elle dépasse les cent ans. Leur période d'accouplement n'est pas restreinte. La gestation est de 284 jours.

**Progéniture :** Un seul enfant. Le poids à la naissance est en moyenne de 5,6% du poids de la mère. L'allaitement s'étend sur plus de quinze mois.

**Commentaires :** Les yeux du nain étant sensibles au spectre des infrarouges, il est particulièrement adapté aux souterrains. Ses phénotypes révèlent une résistance accrue aux facteurs pathogènes.



# ELFE

*Homo sapiens nobilis*

**Identification :** La taille moyenne d'un elfe est de 1,90 mètre, pour un poids de 72 kilos. La couleur de sa peau varie du rose pâle au blanc, en passant par le noir ébène. Les elfes ont 32 dents, et leurs femelles deux mamelles. Le *nobilis* est plus mince que le *sapiens* et sa charpente est d'une manière générale plus allongée, bien que sa structure osseuse et sa musculature soient aussi fortes. Cette finesse est très accentuée chez les *nobilis* d'origine aborigène polynésienne et australienne. Le système pileux des elfes est peu développé, mais leurs cheveux sont abondants et extrêmement fins, en principe raides ou légèrement ondulés, et presque toujours portés longs. Certaines populations, cependant, exhibent des chevelures frisées. Les yeux sont taillés en amande ; chez les *nobilis* à peau foncée, ils sont souvent légèrement protubérants. Les oreilles sont pointues.

**Habitat :** En zone urbaine, les elfes occupent des bâtisses tout à fait courantes. Dans les régions sauvages, ils préfèrent les structures composées de matériaux naturels ou de plantes vivantes.

**Habitudes :** Les elfes sont des êtres nocturnes. Ils sont végétariens. Ils ont tendance à vivre en petits groupes, si possible isolés du reste de l'humanité. Leur espérance de vie n'a pu encore être déterminée avec précision ; certaines hypothèses font état d'une longévité de plusieurs siècles, mais les études métaboliques n'ont pas apporté de conclusion définitive. La période d'accouplement n'est pas restreinte. La gestation est de 360 jours.

**Progéniture :** Généralement un seul enfant, mais les jumeaux sont assez courants. Dans ce cas, seul un des bébés est *nobilis*, le deuxième étant rarement viable. Le poids à la naissance est en moyenne de 5,2% du poids de la mère. L'allaitement s'étale sur plus de 25 mois.

**Commentaires :** Les yeux des elfes sont dotés de structures à bâtonnets très abondantes. Ceci leur confère une vision nocturne bien supérieure à celle des sapiens.





# HUMAIN

*Homo sapiens sapiens*

**Identification** : Les humains mesurent en moyenne 1,70 mètre et pèsent environ 70 kilos. Leur couleur de peau est variable, du blanc rosé au noir ébène. Il existe trois groupes ethniques principaux, qui présentent chacun des variations importantes en taille, coloration, et pour ce qui concerne la distribution et l'aspect des cheveux. Cependant, tous ont des oreilles arrondies, 32 dents, et les femelles ont deux mamelles.

**Habitat** : Ils affectionnent les structures pourvues d'un toit.

**Habitudes** : La plupart des humains ont une activité diurne. Ils sont omnivores. Ils vivent en noyaux familiaux, en couples, mais également en solitaires. Leur espérance de vie à l'échelon mondial est de 55 ans. La période d'accouplement n'est pas restreinte. La gestation est de 266,5 jours.

**Progéniture** : Généralement, un seul enfant. Les jumeaux sont peu courants, et les naissances de plus haut multiple encore plus rares. Le poids à la naissance est en moyenne de 5,5% du poids de la mère. L'allaitement s'étend sur plus de douze mois. Un nouveau-né peut appartenir aux espèces *robustus* ou *ingentis*, et l'exprimer seulement à la puberté par gobelinisation.

**Commentaires** : En tant que seule forme d'*Homo sapiens sapiens* présente dans l'histoire connue, l'*Homo sapiens sapiens* est parfois qualifié de "normal", par opposition aux autres sous-catégories de l'espèce. Ceci n'est pas un terme scientifique, les autres sous-catégories étant tout autant "normales". Dans l'usage courant, le terme sert à différencier le *sapiens* des groupes de "métahumains" apparus en 2011.



# ORK

*Homo sapiens robustus*

**Identification** : Les orks mesurent en moyenne 1,90 mètre et pèsent 95 kilos. Leur couleur de peau varie du rose pâle à l'ébène. Lorsqu'un individu se métamorphose par robustisation, c'est-à-dire qu'il revêt sa forme d'ork par gobelinisation, sa couleur de peau reste généralement inchangée. La morphologie d'un ork est similaire à celle d'un *sapiens*, mais le *robustus* est souvent plus massif. Son système pileux, quoique généralement très développé, peut cependant être totalement absent. Ses cheveux sont plus fournis que chez le groupe ethnique dont le *robustus* est originaire. Le nez de l'ork a tendance à être large, et ses lèvres sont minces. Ses oreilles sont pointues, parfois aussi allongées. L'ork possède 32 dents, et ses canines inférieures sont surdéveloppées. Les femelles ont deux mamelles.

**Espèces Similaires** : Le *robustus*, tout comme l'*ingentis*, a une apparence très variable, ce qui a amené des spécialistes à émettre l'hypothèse que certains individus ou petites communautés forment en fait d'autres sous-espèces, voire des espèces totalement différentes. Il s'agit au mieux d'une hypothèse. La variété des types d'orks continue néanmoins de dérouter les chercheurs.

**Habitat** : Généralement, des bâtiments couverts.

**Habitudes** : Les orks sont actifs de jour comme de nuit, mais semblent préférer la nuit. Ils sont omnivores, quoiqu'affirmant une nette préférence pour la viande. Ils se rassemblent en groupes importants, selon une structure le plus souvent tribale. Leur espérance de vie moyenne se révèle comprise entre 35 et 40 ans. La période d'accouplement n'est pas restreinte. La gestation est de 187 jours.

**Progéniture** : Les mères orks portent généralement quatre enfants, mais la naissance simultanée de six à huit bébés n'est pas rare. Le poids à la naissance est de 4,2% du poids de la mère. L'allaitement s'étend sur un peu plus de sept mois. La majorité des nouveaux-nés présentent les traits caractéristiques des *robustus*, mais certains peuvent apparaître sous la forme de *sapiens* ; 95% d'entre eux se métamorphosent cependant par gobelinisation à la puberté, qui intervient vers l'âge de dix ans.

**Commentaires** : Les yeux des orks renfermant plus de structures à bâtonnets qu'à cônes, ils ont une excellente vision nocturne. Les individus qui se changent en *robustus* par gobelinisation en subissent souvent des effets psychologiques négatifs, qui se traduisent par des psychoses sévères et autres modèles comportementaux aberrants. Les individus nés *robustus* adoptent généralement un comportement social normal.



# TROLL

*Homo sapiens ingentis*

**Identification :** Les trolls mesurent 2,80 mètres en moyenne et pèsent 225 kilos. La couleur de leur peau varie du blanc rosé au brun acajou. Elle ne change généralement pas après l'ingentisation, qui est

le phénomène de transformation en troll par goblinisation. Les proportions du corps de l'ingentis diffèrent de celles du sapiens.

L'ingentis possède en effet des bras beaucoup plus longs par rapport à ses jambes. Il est aussi plus massif, et arbore parfois des excroissances osseuses au niveau de l'épiderme. Il s'agit alors de pointe, de rugosités ou de plaques. Son système pileux, quoiqu'en général assez développé, peut également être totalement absent. Ses cheveux sont souvent plus fournis que chez le groupe ethnique sapiens dont il est originaire. Son nez a tendance à être large. Ses oreilles sont pointues, parfois allongées. Son crâne, légèrement prognathe, possède 34 dents. Les canines du bas sont très longues et les molaires présentent des circonvolutions marquées qui laissent à penser que les dents de l'ingentis sont en perpétuelle croissance. Les femelles ont deux mamelles.

**Espèces similaires :** Certains scientifiques pensent que des individus ou des petites communautés de cette sous-catégorie de l'espèce sapiens sont en fait des représentants d'espèces totalement différentes. Des recherches plus poussées doivent néanmoins être menées, notamment au niveau de la reproduction, avant qu'on puisse confirmer ces hypothèses. C'est l'apparence extrêmement variable des trolls qui explique cette perplexité.

**Habitat :** Les trolls qui vivent dans des régions sauvages utilisent des cavernes ou des structures converties en abris (des ponts, par exemple) comme lieu d'habitation. Dans les zones urbaines, ils préfèrent les endroits qu'évite le reste de la population, les égouts ou les immeubles abandonnés, etc.

**Habitudes :** Les trolls préfèrent la vie nocturne. Ils sont omnivores. Ils vivent généralement en petits groupes, qui cohabitent souvent avec la sous-catégorie *robustus*. Les études métaboliques et l'observation directe indiquent une espérance de vie d'environ 50 ans. La période d'accouplement n'est pas restreinte. La gestation est de 259 jours.

**Progéniture :** Généralement un seul enfant. Le poids à la naissance est de 2,5% de celui de la mère. L'allaitement s'étend sur plus de 15 mois.

**Commentaires :** La sensibilité des yeux du troll à la portion infrarouge du spectre lui permet d'y voir dans l'obscurité.

La transformation de sapiens en ingentis affecte généralement beaucoup celui qui la subit, se traduisant souvent par des psychoses et autres modèles comportementaux aberrants. Les individus nés ingentis ne subissent pas ce traumatisme et ont le plus fréquemment un comportement social normal.



N  
NELSON







# CREATION D'UN PERSONNAGE

**Perso ? Désolé, mon pote, moi, c'est en titanium que j'suis fait.**  
**- Jackal, samouraï des rues**

**U**n personnage de **Shadowrun** ressemble beaucoup à un héros de roman ou de film, à ceci près que c'est le joueur qui contrôle ses actions. Créé à partir d'un ensemble d'Attributs et de Compétences, il a la personnalité que son joueur souhaite lui injecter. Sans elle, il ne prendrait pas vraiment *vie*. Ce n'est que grâce à un bon processus de création qu'il peut véritablement devenir *quelqu'un*. A vous de bien l'interpréter pour en faire quelqu'un de mémorable.

## DONNEES DU PERSONNAGE

Les personnages de **Shadowrun** possèdent différents Attributs physiques, mentaux et magiques, ainsi que des Indices de Compétences. Ils peuvent aussi disposer de cyberware, de sorts, d'équipement, etc. Bien que ces données soient importantes, car elles définissent le personnage de manière quantifiable dans le système de jeu, elles restent des chiffres sur du papier. Un personnage, bonhomme, est ce que tu en fais !

Pour obtenir des résultats plus satisfaisants lors de la création du personnage, joueurs et maîtres de jeu devraient d'abord se familiariser avec l'ensemble des règles du livre. Il vaut mieux connaître tous les faits d'abord, que de regretter une décision après.

## RACE

Les personnages de **Shadowrun** peuvent faire partie de l'une des cinq sous-catégories d'*Homo sapiens* : l'humain prédominant (*Homo sapiens sapiens*), mais aussi l'elfe (*Homo sapiens nobilis*), le nain (*Homo sapiens pumilionis*), l'ork (*Homo sapiens robustus*) ou le troll (*Homo sapiens ingentis*). Ce sont tous des êtres humains, comme expliqué dans le chapitre précédent, au moins d'après les généticiens. Les racistes, eux, pensent différemment.







En ce début des années 2050, les "humains" sont toujours la race la plus répandue de la planète. Les autres races, désignées collectivement sous le nom de métahumains, sont représentées plus ou moins également. Elles sont cependant disséminées irrégulièrement sur le globe.

Dans certaines régions, les humains forment une petite minorité, mais il s'agit généralement d'endroits où les métahumains se sont rassemblés pour des raisons de sécurité, de protection et d'isolement.

Les humains sont les personnages de base. Ils ne reçoivent ni Attributs spéciaux, ni caractéristiques particulières. Les nains sont plus solides (Constitution légèrement supérieure), moins agiles (Rapidité inférieure), plus forts (Force supérieure) et plus déterminés (Volonté supérieure). Ils possèdent également une vision thermographique qui leur permet de percevoir les radiations d'énergie infrarouge (la chaleur), en plus du spectre normal de la lumière et sont plus résistants aux maladies. Bon d'accord, ils sont petits !

Les elfes sont plus vifs (Rapidité supérieure) et plus charismatiques (Charisme supérieur) que les humains. Ils possèdent également des yeux qui leur permettent d'y voir dans une obscurité presque totale.

Les orks sont bien plus massifs (Constitution très supérieure), plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur) et moins fûtés (Intelligence inférieure). Eux aussi sont dotés d'une vision nocturne.

Les trolls sont énormes et monstrueux. Ils sont *beaucoup* plus massifs (Constitution très nettement supérieure), plus lents (Rapidité inférieure), plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur), moins fûtés (Intelligence inférieure) et moins déterminés (Volonté inférieure). Ils possèdent une vision thermographique, de très longs bras qui leur donnent des avantages en combat au corps à corps et une peau extrêmement épaisse qui les protège contre les dégâts.

Un joueur qui veut créer un personnage humain n'aura pas besoin de "payer" d'extra. Ceux qui préfèrent incarner un métahumain (nain, elfe, ork ou troll) devront consentir un petit sacrifice pour obtenir ce privilège.

## ATTRIBUTS

Dans **Shadowrun**, un personnage possède huit Attributs, neuf s'il est magicien. Il existe trois Attributs Physiques, trois Attributs Mentaux et deux ou trois Attributs Spéciaux.

TABLE DES ATTRIBUTS

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

La **Constitution** représente la santé en général et la résistance aux blessures et à la douleur.

La **Rapidité** recouvre à la fois la dextérité et l'agilité. Elle détermine également le facteur de mouvement : vitesse de marche et de course.

La **Force** est la capacité de soulever, de porter et d'infliger des dégâts physiques.

L'**Intelligence** est la rapidité d'esprit et l'aptitude à percevoir l'environnement. La connaissance, elle, se mesure par les Compétences. Ainsi, un personnage peut très bien avoir de faibles Indices de Compétences, sans nécessairement être peu intelligent.

La **Volonté** représente la détermination, la stabilité mentale et la capacité de résister à un certain type de fatigue et de dommages mentaux.

Le **Charisme** indique l'attrait qu'exerce le personnage (pas nécessairement sa beauté physique), sa force de persuasion, son aura personnelle et la sympathie qu'il inspire.

L'**Essence** est une mesure de la solidité du système nerveux et de l'esprit. Les choses envahissantes, telles que les implants cybernétiques, réduisent l'Essence. Quand celle-ci décline, la Magie faiblit d'autant.

La **Magie** exprime l'énergie magique. De graves dégâts corporels ainsi que des implants envahissants (comme le cyberware) réduisent l'énergie magique.

La **Réaction** détermine à quelle vitesse et à quelle fréquence un personnage peut agir sous pression. L'indice de Réaction est la moyenne, arrondie au chiffre inférieur, de la Rapidité et l'Intelligence.

## Indices d'attributs

Les Attributs Mentaux et Physiques d'un personnage humain normal ont des indices qui s'échelonnent de 1 à 6. Les humains dotés d'implants cybernétiques, de même que les métahumains (elfes, nains ou autres), peuvent en avoir de plus élevés. Chaque type racial a ses propres maximums.

Quand on donne les Attributs d'un personnage, le premier chiffre est toujours leur indice naturel, non modifié. Les changements dus au cyberware et à la magie déterminent un indice noté entre parenthèses juste après celui de base, de la manière suivante : 4 (6).

Les joueurs peuvent dépenser du Karma lors de la progression de leur personnage (voir page 190) afin d'augmenter un Attribut, ce qui améliorera à la fois ses indices naturel et modifié. Les règles peuvent faire référence à l'indice d'Attribut *naturel*, par opposition à celui *augmenté*. L'indice naturel est l'indice de l'Attribut moins tous les modificateurs liés à la magie ou au cyberware, tandis que l'indice augmenté tient compte du cyberware. Les bonus qu'un adepte physique tire de ses capacités spéciales sont considérés comme naturels, bien qu'ils proviennent d'une source magique.

Tous les personnages ont un Indice d'Essence initial de 6. Les implants cybernétiques ainsi que les dégâts mal soignés le réduisent. Il est impossible de commencer avec une Essence supérieure à 6. De même, *on ne peut avoir* une Essence inférieure à 0. Cela signifie la mort.

Quand un personnage emploie la Magie, son indice initial dans cet Attribut est de 6. Il est cependant toujours inférieur ou égal à celui d'Essence, arrondi à l'entier inférieur. Ainsi, un magicien possédant un indice d'Essence de 4,5 a donc un indice de Magie de 4. Un personnage incapable d'utiliser la magie n'a pas d'indice de Magie. Les personnages nouvellement créés ne peuvent avoir d'indices d'Attributs supérieurs à ceux indiqués dans la Table des Maximums Raciaux. Ils peuvent toutefois les augmenter (jusqu'à un certain point) au cours de leur progression. Les citoyens moyens (personnages non-joueurs) n'ont jamais d'Attributs supérieurs aux maximums raciaux, à part cependant certains personnages non-joueurs spécifiques. Les joueurs doivent donc toujours se méfier et ne rien prendre pour argent comptant (après tout, les PNJ doivent être suffisamment puissants pour pouvoir inquiéter les personnages joueurs).

## INDICES D'ATTRIBUTS POUR LES HUMAINS

Indice	Description
1	Très Faible
2	Faible
3	Moyen
4	Bon
5	Supérieur
6	Maximum pour un humain non modifié



**TABLE DES MAXIMUMS RACIAUX**

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

## COMPETENCES

Les Compétences définissent les connaissances d'un personnage ainsi que ce qu'il peut faire. Elles s'étendent des capacités physiques telles que le Combat à Mains Nues, jusqu'à des domaines spécifiques du savoir comme la Biologie. Les indices des Compétences varient selon la même échelle que ceux des Attributs, un 3 correspondant à la (mythique) moyenne. Les personnages débutants ne peuvent avoir aucun indice de Compétence supérieur à 6, à moins de disposer d'une Concentration ou d'une Spécialisation.

Cela signifie en effet, qu'ils ont rétréci leur domaine de connaissance, mais que dans ce domaine rétréci, il sont plus compétents. Voir **Concentrations et Spécialisations** dans le chapitre **Compétences**, page 70, pour plus de détails.

## CYBERWARE

Les implants technologiques dans le corps humain, désignés sous le terme générique de *cyberware*, améliorent les Attributs et les capacités d'un personnage.

Certains éléments de cyberware permettent de réaliser des actions extraordinaires, comme se déplacer dans le système informatique mondial de la Matrice ou utiliser une interface de contrôle de véhicule afin de diriger celui-ci par la seule pensée.

Un joueur qui désire doter son personnage débutant de cyberware doit l'acheter grâce aux fonds dont il bénéficie, déterminés lors de la création du personnage. Chaque élément de cyberware coûte également de l'Essence et réduit l'indice d'Essence de son porteur d'un certain niveau. Les personnages ne peuvent avoir un indice d'Essence inférieur à 0.

Il leur est possible d'acquérir davantage de cyberware au fur et à mesure des parties, mais cela diminue également leur Essence, et malheureusement, le nouveau cyberware ne se matérialise pas simplement dans leur boîte aux lettres. Il leur faut trouver quelqu'un qui vende l'élément désiré, à un prix raisonnable, puis le chirurgien qui le leur greffera. Les joueurs n'ont toutefois pas besoin de chercher les éléments ou de faire subir une opération chirurgicale à leur personnage lors de sa création.

## SORTS

Les sorts ne sont accessibles qu'aux magiciens capables de pratiquer la sorcellerie. Certains mages aux capacités limitées (voir **Adeptes**, page 45, au chapitre **Définir un Personnage**, et au chapitre **Magie**, page 124), en effet, ne peuvent utiliser la compétence Sorcellerie pour lancer des sorts et ne possèdent donc pas de sort.

Les premiers sortilèges d'un personnage lui sont acquis lors de sa création. Il peut en apprendre d'autres au fil des parties mais doit alors trouver un professeur et l'argent nécessaire pour payer ses leçons. Voir le chapitre **Apprendre de Nouveaux Sorts**, page 132.

Les sorts ont un indice de Force d'un minimum de 1, qui augmente en même temps que leur puissance. Au départ, leur Force ne peut être supérieure à 6. Cette limitation disparaît dès qu'on commence à jouer.

## EQUIPEMENT

L'équipement représente tout ce dont dispose le personnage. Il comprend ses armes, ses habits, sa radio, sa voiture, ses fétiches magiques, etc. La liste de l'équipement disponible apparaît (de manière bien étrange) dans le chapitre **Équipement**, page 236. Les personnages débutants achètent leur équipement grâce à une réserve d'argent disponible uniquement lors de leur phase de création.

Une fois le jeu commencé, ils devront gagner de l'argent s'ils veulent acquérir autre chose. Bienvenue dans l'monde réel, bonhomme !

Certains types d'équipement disposent d'indices, qui commencent à 1 et augmentent selon leurs capacités et leur sophistication. L'équipement de départ ne peut avoir un indice supérieur à 6, même si du matériel aux indices supérieurs est disponible. Cette limitation ne s'applique plus une fois le jeu commencé.

## EXTRAS

Les extras sont une catégorie fourre-tout qui couvre les aspects de la vie d'un personnage plus généraux qu'un sort ou un type d'équipement particulier. Certains de ces "avantages" ne peuvent s'acquérir que lors de la création du personnage, aussi prêtez-leur une attention toute particulière.

## Contacts

Les contacts sont vitaux dans **Shadowrun**. Il s'agit des gens qu'un personnage connaît et qui peuvent lui révéler des renseignements très importants pour son travail, de bon droit ou pas. Les contacts sont les pourvoyeurs de ce qui est peut-être le produit le plus essentiel des années 2050 : l'information. Vous voulez savoir qui a fait quoi à un tel ? Quelle est la dernière rumeur de la rue ? Où l'on peut trouver un type spécial d'équipement ? Demandez à un contact.

Ceux obtenus durant la création du personnage sont "payés" avec de l'argent disponible uniquement à ce moment-là. Cette dépense représente la recherche et l'effort normalement requis pour traquer un contact, établir une relation professionnelle et développer un certain degré de confiance. Les contacts acquis de cette manière sont disponibles dans les limites du raisonnable. Traitez-les bien, jouez-les avec justesse, et ils seront dignes de confiance. Un personnage ne pourra aller nulle part dans le monde hasardeux de **Shadowrun** s'il ne fait confiance à personne. Un débutant est donc supposé avoir développé un minimum de relations avec un contact.

Il est aussi possible d'acquérir des contacts au cours du jeu, mais uniquement par le *roleplaying*. On ne peut plus en "acheter" une fois le jeu commencé ; il faut se les gagner.

## Copain

Un copain est un contact d'un niveau supérieur. Les contacts font confiance au personnage, mais les affaires sont les affaires. Allez trop loin avec un contact, et qui sait ce qui se passera ! Un copain, en revanche, est exactement ce que ce terme implique : prêt à tirer sur la corde pour le personnage, à prendre des risques qu'un contact ne prendrait pas. Il peut être une source d'informations, mais surveillera également les arrières du personnage, livrera des messages et fera des choses que seules des personnes de confiance peuvent réaliser.

Un personnage ne peut "acheter" qu'un seul copain lors de sa création. Ce doit être l'un des Archétypes publiés ou acceptés par





le maître de jeu, et ses Attributs, Compétences, sorts et autres indices sont fixés à 4.

En fait, un personnage peut obtenir un nouveau copain une fois le jeu commencé, mais ceci nécessite un roleplaying difficile, intensif et de qualité.

## Gang ou Tribu

Le personnage peut être membre de, ou avoir des liens étroits avec, un gang ou une tribu local(e). 2D6 membres du gang ou de la tribu sont alors disponibles pour lui à n'importe quel moment. Ils arrivent quand on les appelle (dans un délai de 1D6x10 minutes) et sont très loyaux. Tous les membres d'un gang ou d'une tribu ont des indices d'Attributs et de Compétences de 3.

## Suivants

Les suivants sont encore plus loyaux que les copains. Ils feront n'importe quoi pour le personnage, y compris mourir s'il le faut (hé, après tout, ils connaissent les risques). Ils sont eux aussi "achetés" au cours de la création du personnage, ce qui met à sa disposition un groupe de personnages non joueurs. Ils peuvent fournir des informations, tout comme les contacts.

Les suivants sont disponibles parmi cinq différents Archétypes choisis par le joueur, mais seuls 1D6+1 d'entre eux viendront à tout moment donné (ils doivent tous impérativement provenir d'Archétypes différents ; plusieurs suivants d'un même type formeraient un gang !). Ils possèdent les statistiques standard de leur Archétype, mais le personnage joueur doit leur fournir l'équipement.

Acquérir des suivants après le début de la partie est le genre d'exploits dont les légendes urbaines sont faites.

## Niveau de Vie

Au cours de la phase de création, le joueur doit "acheter" le niveau de vie de départ du personnage. Cela détermine sa richesse, qui peut éliminer les soucis des dépenses quotidiennes nécessaires pour la nourriture, la lessive, les factures téléphoniques, etc. Pour maintenir son niveau de vie une fois la partie commencée, le personnage doit payer une certaine somme d'argent (basée sur ledit niveau) tous les mois. Si cela lui est impossible, il descend à la catégorie directement inférieure. Les niveaux de vie sont décrits en détail page 189, mais la liste suivante les résume :

**A la rue** : c'est, littéralement, être à la rue. Peu ou pas de dépenses.

**Squatter** : juste un peu mieux qu'à la rue ; une cabane en planches synthétiques, un immeuble abandonné ou quelque chose du même genre.

**Bas** : un appartement, mais pas de quoi se vanter. Niveau de la masse en général.

**Moyen** : jolie maison ou appartement en copropriété. Peut-être même de la nourriture naturelle.

**Elevé** : tout un étage d'un immeuble luxueux ; service de sécurité ; nourriture excellente à volonté.

**Luxe** : imagine, bonhomme, essaye seulement d'imaginer...

## DEFINIR UN PERSONNAGE

Les joueurs qui veulent se plonger directement dans **Shadowrun** peuvent se contenter de choisir un des **Archétypes**, personnages typiques prédéfinis et fournis pages 49 à 64. Ils ont été établis suivant les règles de création de personnage de ce chapitre et doivent être utilisés tels quels. Il est d'ailleurs plus facile de créer des nouveaux personnages que de modifier des Archétypes.

Ceux-ci sont de bons exemples de ce que des personnages typiques donnent sur le papier. Ils ne sont pas censés être les versions définitives des personnages, ni même les meilleures. Ce sont simplement des personnages. Le maître de jeu les prend souvent comme personnages non-joueurs, tandis que les joueurs s'en servent comme contacts, copains ou suivants potentiels.

Construire un personnage à partir de rien est relativement simple dans **Shadowrun**. La première étape consiste à penser à lui et à répondre à une question de base. Que fait-il et pourquoi ? C'est ainsi qu'on détermine ses priorités.

Par exemple, si c'est un magicien, la magie sera pour lui une importante priorité. Mais il faudra aussi décider si c'est un magicien hermétique ou shamanique ; dans ce dernier cas, quel sera son totem ? Le choix du totem sera important, parce qu'il guidera d'autres choix lors de la création du personnage. Par ailleurs, si ce dernier est un samouraï, un decker ou un interfacé, les Attributs, Compétences et équipement essentiels pour ses capacités devront être favorisés.

## REPARTIR LES PRIORITES

**Shadowrun** utilise un système de priorités pour la création de personnage, en les répartissant sur cinq niveaux, de A (la plus importante) à E (la moins importante). Il y a également cinq catégories d'habiletés : la Race, la Magie, les Attributs, les Compétences et les Ressources. En donnant une priorité à chacune, le joueur indique quelles sont les habiletés les plus importantes pour son personnage. En d'autres termes, s'il assigne la priorité A à la Magie, il indique que la Magie est l'aspect essentiel de son personnage. S'il l'assigne aux Compétences, alors celles-ci forment la principale facette.

Chacune des cinq priorités (A,B,C,D et E) doit être attribuée à l'une des cinq catégories. Elles peuvent être réparties de n'importe quelle manière, avec cependant quelques restrictions. La description qui suit de chaque catégorie explique également les effets de la répartition des différentes priorités.

### La Race

Elle détermine uniquement la race du personnage. Cette catégorie n'implique qu'une seule restriction, mais de taille : si le joueur veut incarner un personnage métahumain (elfe, nain, ork ou troll), la priorité A doit y être assignée. Dans le cas contraire, le personnage est humain.

Celui-ci ne bénéficie alors d'aucune modification ou capacité spéciales. Ainsi, son joueur a intérêt à attribuer la priorité "la plus basse", E, à la catégorie Race.

Si au contraire il lui donne la priorité A, son personnage peut être de n'importe quel type métahumain existant, à son choix : nain, elfe, ork ou troll. Ce type est important, cependant, car tous impliquent des modifications d'Attributs et des capacités spéciales différents, comme indiqué dans la Table des Modificateurs Raciaux (voir la rubrique "Attributs", ci-après, pour comprendre comment utiliser ces modificateurs).



## TABLE DES MODIFICATEURS RACIAUX

Race	Modificateurs
Elfe	Rapidité+1, Charisme+2, Vision Nocturne.
Nain	Constitution+1, Rapidité-1, Force+2, Volonté+1, Vision Thermographique, Résistance (Constitution+2) aux maladies seulement.
Ork	Constitution+3, Force+2, Charisme-1, Intelligence-1, Vision Nocturne.
Troll	Constitution+5, Rapidité-1, Force+4, Intelligence-2, Volonté-1, Charisme-2, Vision Thermographique, Portée+1 lors des combats armés/à mains nues, Armure Dermique (Constitution+1).

### La Magie

La priorité assignée à la catégorie Magie détermine si le personnage est ou non un magicien. S'il est humain et veut être un magicien complet, il doit lui donner la priorité A. S'il est métahumain, il doit se contenter de la priorité B. Ainsi, un magicien humain affectera la priorité A à la Magie et (vraisemblablement) la priorité E à la Race. Un magicien métahumain affectera la priorité A à la Race et la priorité B à la Magie.

La façon dont les priorités sont réparties n'influe pas sur le fait que le personnage soit un magicien hermétique ou chamanique. Ceci est laissé au choix du joueur.

### Adeptes

Les adeptes, des magiciens aux capacités limitées, distribuent les priorités différemment. Les adeptes humains doivent assigner la priorité B à la Magie, les métahumains la priorité C. Un adepte humain affectera donc la priorité B à la Magie et la E à la Race (notez que la priorité A sera toujours disponible). Un métahumain, lui, affectera la priorité A à la Race et la C à la Magie (B étant toujours disponible).

Tout comme pour les magiciens courants, ce ne sont pas les priorités qui déterminent le type d'adepte que le personnage devient ; cela reste à décider par le joueur.

### Les Attributs

Après avoir fixé la race du personnage et décidé s'il serait actif magiquement, il faut ensuite assigner une priorité à la catégorie des Attributs. Elle fixe le nombre de points que le joueur pourra répartir entre ses Attributs physiques et mentaux (Constitution, Rapidité, Force, Intelligence, Volonté et Charisme). Plus la priorité assignée est grande, plus il y a de points disponibles. La priorité A fournit 30 points, B 24 points, C 20 points, D 17 points et E 15 points.

Le joueur répartit alors ces points parmi ses six Attributs Physiques et Mentaux. Les Attributs Spéciaux (Essence, Magie, Réaction) sont traités différemment (voir ci-dessous).

Il y a toutefois deux restrictions : - aucun personnage ne peut avoir un indice d'Attribut supérieur à celui indiqué sur la Table des Maximums Raciaux, page 43, pour sa race ; tous les Attributs doivent avoir un indice minimum de 1. Une fois les points distribués, appliquez les modificateurs dus à la race du personnage, en additionnant ou en soustrayant le nombre de points précisé à l'Attribut correspondant. Souvenez-vous cependant que le résultat final ne peut excéder le maximum racial ni être inférieur à 1.

Tous les personnages commencent avec une Essence de 6, qui peut diminuer s'ils achètent du cyberware. Quant aux magiciens (ceux qui ont assigné une forte priorité à la catégorie Magie), ils possèdent un indice de Magie de départ de 6. Néanmoins, cet indice est toujours égal à l'Essence du personnage, arrondi à l'entier

inférieur. Ainsi, un magicien ayant une Essence de 3,75 a une Magie de 3.

L'indice de Réaction d'un personnage est égal à la somme de ses indices de Rapidité et d'Intelligence, divisée par 2 et arrondie à l'entier inférieur.

Les points d'Attributs ne peuvent être assignés à l'Essence, la Magie ou la Réaction.

### Les Compétences

Le joueur peut allouer un certain nombre de points aux Compétences de son choix, suivant la priorité choisie. La priorité A fournit 40 points, B 30 points, C 24 points, D 20 points et E 17 points.

Le joueur peut choisir n'importe quelle Compétence du chapitre **Compétences**, p.66, en respectant la restriction suivante : seuls les personnages possédant un indice de Magie (ceux qui ont donné la priorité appropriée à la Magie) peuvent utiliser les Compétences de Sorcellerie et de Conjuración. Dans ce cas, il est souvent plus pratique pour le joueur d'établir une liste des sorts qu'il veut accorder à son personnage puis de répartir les points de Compétences entre ses sorts. Il n'y a pas d'autres restrictions quant à la distribution des points de Compétences, si ce n'est qu'un personnage débutant ne peut avoir d'indice de Compétence supérieur à 6, à moins de s'être concentré ou spécialisé dans une Compétence particulière (voir **Concentrations et Spécialisations**, page 70).

Si l'on utilise les Concentrations et les Spécialisations, on appliquera les règles suivantes :

- Une Compétence générale ne peut donner lieu qu'à une unique Concentration ou Spécialisation. Elle ne peut être acquise qu'une seule fois.

- Un personnage possédant une Concentration ajoute +1 à l'indice de base de sa Compétence générale pour déterminer celui de sa Concentration, puis lui ôte -1 pour avoir celui de sa Compétence générale. Si par exemple il a alloué 5 points à la Compétence générale d'Armes à Feu et décide de se concentrer dans les Pistols (une catégorie d'armes à feu), il obtiendra en définitive une Compétence d'Armes à Feu de 4 (5-1) et une Concentration en Pistols de 6 (5+1).

- Si on se spécialise, on ajoute +2 à l'indice de sa Compétence générale pour déterminer celui de sa Spécialisation, puis l'on réduit de 2 celui de sa Compétence générale. Un personnage ayant une Spécialisation utilise, de plus, la Concentration correspondante à un indice égal à l'indice originel de sa Compétence. Si l'on reprend le même exemple que ci-dessus, et que l'on suppose que le personnage se spécialise en Ares Predator (un type de pistolet), sa Compétence en Ares Predator sera donc de 7 (5+2), sa Concentration en pistols de 5 (l'indice originel de sa Compétence générale), mais il n'utilisera les autres armes à feu qu'avec une Compétence de 3 (5-2).

Des **Compétences Spéciales** peuvent aussi être achetées durant la création du personnage (voir page 74), à condition que le maître de jeu soit d'accord. Une Compétence Spéciale importante est le Langage. Tous les personnages connaissent leur langue maternelle à un indice égal à leur Intelligence plus 2 (le total peut excéder 6). Ceux qui vivent dans la rue (voir **l'Argent**, ci-dessous) parlent également un dialecte local à la moitié de leur Intelligence (arrondie au chiffre inférieur), comme l'argot des cités ou le parler souterrain. D'autres langues peuvent être achetées, de la même manière que les Compétences. Référez-vous à la section **Langages**, page 74 du chapitre **Compétences**, pour avoir plus d'informations.

Une Compétence doit avoir un indice initial d'au moins 1.

### Les Ressources

La catégorie Ressources fournit deux choses : de l'argent pour acheter du cyberware, de l'équipement et des extras, et des Points de Force, qui permettent d'acquérir des sorts et des focus. Seuls



les magiciens peuvent avoir des Points de Force, mais tous les personnages reçoivent de l'argent. La priorité A fournit 1.000.000 ¥ et 25 Points de Force, B 400.000 ¥ et 35 Points de Force, C 50.000 ¥ et 25 Points de Force D 5.000 ¥ et 15 Points de Force et E 500 misérables ¥ et 5 Points de Force (mais que pouvez-vous attendre de la priorité la plus basse ?).

## L'Argent

Dans le monde des années 2050, tout l'argent se chiffre en une unité internationale d'échange, le nuyen (¥). Le nuyen s'utilise pour payer le cyberware, l'équipement, les extras et le coût monétaire des focus.

Pour acquérir du cyberware, le joueur choisit l'article désiré parmi la liste donnée en page 257, lui en donne le prix indiqué, et réduit l'Essence de son personnage comme précisé dans la liste. N'oubliez pas que l'Essence ne peut jamais descendre en dessous de zéro, et que la Magie lui est directement liée (voir **La Magie**, page 116). Durant la phase de création du personnage, ignorez toute référence à la disponibilité, au prix de la rue (voir page 184), et au coût d'installation ou de chirurgie associés au cyberware. Dès que le jeu commence, en revanche, le client doit supporter ces frais et prendre la disponibilité en considération.

Pour acheter de l'équipement, il suffit de payer la somme précisée dans la section **Équipement** (pages 254 à 265), la disponibilité et le prix de la rue étant sans importance. N'oubliez pas, cependant, que les personnages ne peuvent commencer le jeu avec de l'équipement d'indice supérieur à 6. Un magicien qui achète des focus doit tenir compte de leur coût monétaire (voir page 264), ainsi que de leur coût de Liaison en Points de Force (voir ci-dessous). N'oubliez pas non plus les faux frais (munitions, armure, cyberdecks, programmes, matériaux de conjuration, bibliothèques magiques, etc.).

Pour bénéficier d'extras, il faut verser les sommes indiquées sur la table ci-dessous. Le joueur doit aussi acquérir un niveau de vie au cours de la création du personnage. S'il s'y refuse, ce dernier vit dans la rue, qu'il le veuille ou pas. Les personnages peuvent s'offrir plusieurs mois d'un niveau de vie donné en les payant d'avance lors de leur création.

### COÛT DES EXTRAS

Extra	Coût
Contact	5.000 ¥
Copain	10.000 ¥
Gang/Tribu	50.000 ¥
Suivants	200.000 ¥

### COÛT DES NIVEAUX DE VIE

Niveau de vie	Coût
La Rue	0 ¥
Squatter	100 ¥ par mois
Classe Inférieure	1.000 ¥ par mois
Classe Moyenne	5.000 ¥ par mois
Classe Supérieure	10.000 ¥ par mois
Luxe	100.000 ¥ par mois

## Points de Force

Le second type de ressources disponibles est les Points de Force. Ils permettent d'acheter des sorts et d'acquérir les focus, des objets magiques utilisés par les magiciens. Les sorts sont choisis de manière similaire aux Compétences. Le joueur a tout intérêt à consulter le Catalogue des Sorts (pages 150 à 158), sélectionner ceux qui l'intéressent, les noter et leur attribuer des points pris dans son total de Points de Force. Souvenez-vous qu'aucun sort de départ ne peut avoir une Force supérieure à 6. Il est également

important de garder les modificateurs de totem (voir page 119) à l'esprit lorsqu'on choisit des sorts, car ils affecteront la manière dont le personnage sera joué.

Les personnages qui achètent un focus doivent en payer le coût de Liaison (voir page 137), en le retirant de leurs Points de Force disponibles. Par exemple, si le focus nécessite 8 Karma pour être lié, le joueur doit dépenser 8 points de Force, plus l'argent demandé, pour l'acquérir.

## Plus de Métahumains (facultatif)

Dans l'univers de **Shadowrun**, les métahumains représentent une minorité. Le système de création de personnage reflète ceci en rendant la Race Métahumaine très "chère" comparée à d'autres catégories du même niveau. Cela permet de conserver un nombre de shadowrunners métahumains qui reflète le pourcentage effectif d'Eveillés présents dans l'univers du jeu.

Si les maîtres de jeu apprécient d'avoir plus de personnages joueurs métahumains que la moyenne dans leurs parties, ils peuvent passer la priorité de la Race Métahumaine de A à C, et les priorités de la Magie à A pour les magiciens complets et B pour les adeptes quelle que soit leur race.

Ceci risque de susciter dans le jeu une concentration peu réaliste de métahumains (O.K., mais ils sont vachement *plus cools*, non ?).

## Allergies (facultatif)

S'il le souhaite, un joueur peut affliger son personnage métahumain d'une allergie plus ou moins grave à certaines substances ou conditions. Il doit alors choisir son allergie dans la colonne A, puis sa gravité dans la colonne B, de la table ci-dessous.

### TABLE DES ALLERGIES ET DE LEUR GRAVITE

Allergie	Attributs	Compétences	Force	Nuyen
<i>à quelque chose de peu commun</i>				
fer, argent	+1	+1	+1	+200 ¥
<i>à quelque chose de courant</i>				
plastique, polluants, lumière du soleil	+2	+2	+2	+400 ¥
<b>Gravité</b>				
Légère	+1	+2	+1	+100 ¥
Modérée	+2	+3	+2	+200 ¥
Grave	+3	+4	+3	+300 ¥

En compensation de la pénalité liée à ce problème, le personnage reçoit des points supplémentaires lors de sa création. Ils peuvent être ajoutés aux Attributs, aux Compétences, aux Points de Force ou aux nuyens (¥). Le personnage ne peut obtenir de bonus que d'une seule catégorie, l'allergie ou sa gravité, mais peut sélectionner des degrés différents pour chacune.

Consultez la description des allergies page 220 du chapitre **Métacréatures** pour plus de renseignements.

## DERNIERS DETAILS

Le personnage n'est toujours qu'une série de chiffres, qu'il est temps à présent de compléter.

Tout d'abord, vérifiez que rien n'a été oublié dans le processus de création :

- Si le personnage est un magicien, quelle voie a-t-il choisi ?
- S'il est chaman, quel est son totem ? Les adeptes doivent eux aussi faire des choix du même ordre.
- Les priorités spécifiques de la Race et de la Magie ont-elles été correctement assignées ?



**TABEAU RESUME DE LA CREATION D'UN PERSONNAGE**

Priorité	Race	Magie	Attributs	Compétences	Ressources
A	Métahumaine	Magicien humain	30 points	40 points	1.000.000 ¥/50
B	Humaine	Adeptes humain/Magicien Métahumain	24 points	30 points	400.000 ¥/35
C	Humaine	Adeptes métahumain	20 points	24 points	50.000 ¥/25
D	Humaine	-	17 points	20 points	5.000 ¥/15
E	Humaine	-	15 points	17 points	500 ¥/5

- Les Points d'Attributs ont-ils tous été répartis, et les Modificateurs Raciaux appliqués ?

- Les Points de Compétences ont-ils tous été répartis, et les ajustements de Concentrations et de Spécialisations faits s'il y avait lieu ?

- Le personnage dispose-t-il bien de l'équipement, du cyberware, des sorts, des contacts, des focus, etc. nécessaires ?

- Quel niveau de vie a-t-il choisi ?

## Argent de Départ

Tous les nuyens initiaux non dépensés se traduisent en argent disponible au début du jeu dans une proportion de 10/1. Ainsi, si après la création d'un personnage, celui-ci se retrouve avec 15.000 ¥ non utilisés, il commencera la partie avec 1.500 ¥ (15.000/10).

De plus, tous les personnages reçoivent 3D6x1.000 ¥, dont ils peuvent disposer sous n'importe quelle forme (liquide, équipement...) choisie par le joueur.

## Karma de Départ

Les personnages humains commencent le jeu avec 1 point dans leur réserve de Karma (voir page 191). Les métahumains avec 2 points, à moins que la règle facultative de Plus de Métahumains (voir ci-dessus) ne soit utilisée, auquel cas ils n'ont, eux aussi, qu'un seul point (Quoi ? Vous voulez le beurre et l'argent du beurre ?).

Une nouvelle équipe de Shadowrunners se lance dans le jeu avec une réserve de Karma commune de 2 points (voir page 191). Les personnages qui débute peuvent contribuer à l'augmentation de cette réserve commune en donnant des points de leur propre Karma de départ, s'ils le souhaitent.

A présent, passons aux choses amusantes.

## DONNER VIE AU PERSONNAGE

Pour profiter pleinement du jeu, les joueurs doivent s'efforcer de véritablement donner vie à leur personnage. Encore une fois, un personnage sans histoire ni personnalité n'est qu'une série de chiffres sur du papier.

Ce qui suit reprend l'approche que beaucoup d'auteurs, de dramaturges et de scénaristes utilisent pour donner vie à leurs héros. Les réponses à ces questions aideront les joueurs à conférer des origines et caractéristiques plus détaillées à leur personnage, qu'ils pourront continuer d'enrichir plus tard.

## VINGT QUESTIONS

Tous les joueurs devraient noter ces questions sur une feuille et y répondre le plus précisément possible. Les points à prendre en considération ainsi que les répercussions possibles d'une décision particulière suivent chaque interrogation.

### Quel est le sexe du personnage ?

Le choix est simple : masculin ou féminin. Mais il peut avoir des conséquences. L'évolution et les besoins biologiques, sociologiques, voire psychologiques, ne sont pas les mêmes chez les hommes que chez les femmes.

Le sexisme n'est plus guère qu'un souvenir en ce qui concerne la gestion et l'avancement corporatifs en ces années 2050, mais il peut encore se manifester dans les rues, où les attitudes sont plus personnelles. Que se passe-t-il quand le nouveau samouraï des rues que rencontre un personnage masculin est une femme, effroyablement sexiste de surcroît ?

### Quelle est la taille du personnage ?

Est-ce un grand nain maigre ? Ou un petit elfe trapu ? Ou est-il simplement dans la moyenne ?

### Quelle est la couleur des cheveux, des yeux et de la peau du personnage ?

Il y a la couleur naturelle, et puis la couleur améliorée. Les cosmétiques modernes, stupéfiants, sont utilisés par tout le monde ou presque (sans distinction de sexe) à un degré ou à un autre. De quelle couleur (couleurs) sont les cheveux du personnage ? Comment les porte-t-il ? Quelle est leur coupe ? Pourquoi ? Et la couleur de ses yeux ? Est-elle naturelle (les cyberyeux peuvent avoir pratiquement n'importe quel aspect) ? Le personnage a-t-il besoin de lunettes, porte-t-il des lentilles de contact ou a-t-il déjà subi une opération chirurgicale correctrice ? Quelle est sa couleur de peau ?

Il y a des métahumains de toutes les races. Donc, oui, on voit des nains asiatiques, des elfes noirs et pratiquement toutes les autres combinaisons race/couleur possibles. Et souvenez-vous, le





racisme en 2053 est basé sur la race (humain, nain, elfe, ork ou troll) plutôt que sur la couleur de peau (pourquoi vous soucier de ce type basané qui se tient à côté de vous dans le métro quand cette chose là-bas a des mains de la taille de votre tête ?).

## Quelle est l'apparence générale du personnage ?

Se tient-il droit ou est-il voûté ? S'habille-t-il de manière anachronique, avec style ou comme un épouvantail ? Y-a-t-il quelque chose de distinctif dans la forme de sa tête, de son visage ou de ses membres ?

Que penserait de lui quelqu'un qui le rencontrerait pour la première fois ?

## Où le personnage est-il né ?

Un enfant qui grandit à Seattle aura une expérience différente d'un autre élevé dans les territoires tribaux des NAO. Et un "gosse de riche" ne verra pas les mêmes choses qu'un petit miséreux grandi à quelques rues de là, dans un quartier pauvre. Décidez ainsi dans quel pays, quel Etat, quelle province, quelle ville et si possible quel quartier (ou au moins niveau de pauvreté) le personnage est né. Beaucoup de psychologues soutiennent que notre mentalité d'adulte est en grande partie due à notre enfance. Pensez donc à celle de votre personnage, à son environnement, ses amis et sa famille.

## Quel est l'âge du personnage ?

La date de sa naissance est tout aussi importante que son lieu. Est-il né avant l'Eveil de 2011 ? Le Traité de Denver de 2018 ? Le crash informatique de 2029 ? La Nuit de la Fureur de 2039 ? Ou la sécession des elfes de Tir Tairngire hors des NAO qui l'a précédée de quatre ans ? Chacun de ces événements, comme beaucoup d'autres décrits dans le chapitre **Et c'est ainsi que...**, p.20, a changé le monde. Le personnage a-t-il été témoin d'un ou plusieurs d'entre eux, et en a-t-il été affecté ? Quelle influence ont-ils eue sur sa famille ou ses amis ?

## Quelle est la famille du personnage ?

Que faisaient ses parents ? Quels étaient leurs moyens ? Etaient-ils mariés, séparés, divorcés ? A quoi ressemblait cette famille ? Le personnage a-t-il des frères et sœurs ? Où sont-ils aujourd'hui ? Que font-ils ? A-t-il gardé le contact avec eux ? A-t-il même jamais connu sa famille naturelle ? Si non, quelle est sa famille adoptive ?

## Le personnage a-t-il fondé sa propre famille ?

Est-il marié ? Divorcé ? Séparé ? A-t-il des enfants ? S'il n'en a pas, en veut-il ?

## Où et comment le personnage a-t-il été éduqué ?

Où a-t-il acquis ses Compétences ? A-t-il été au lycée ? A-t-il ensuite continué ses études ? Où ? Son école était-elle publique, privée ou sponsorisée par une corporation ? A-t-il reçu des cours particuliers ou subi la dure école de la vie.

## Le personnage a-t-il déjà pratiqué un métier ?

Bien sûr, il court les ombres, aujourd'hui, mais que faisait-il avant ? A-t-il jamais gagné de l'argent ou exercé un métier "normal" ? L'appréciait-il ? Pourquoi l'a-t-il abandonné ? Aimait-il le pratiquer à nouveau ?

## Quelles sont les convictions politiques et religieuses du personnage ?

Il s'agit à coup sûr de questions à polémique, mais qu'en est-il ? Le personnage a-t-il des convictions politiques définies ? Quelles sont-elles ? Est-il croyant ? Sa famille l'était-elle ? A-t-il changé de religion, et si oui, pourquoi ?

## Quel est le code moral du personnage ?

Est-il prêt à tuer ? Pourquoi ? Quand a-t-il pris cette décision ? Pense-t-il que tuer est quelque chose d'acceptable ? En quelles circonstances ? Quel est son point de vue sur des sujets tels que la peine capitale, l'avortement ou l'euthanasie ? A-t-il une éthique sexuelle ? Y pense-t-il seulement ?

## Le personnage a-t-il des objectifs ?

Courir les ombres est-il son seul désir ? A-t-il des ambitions plus importantes que celles de vivre au jour le jour ? Est-il satisfait du monde en général ? S'il ne l'est pas, pourquoi, et que compte-t-il faire pour changer les choses ? De quelle manière ? Combien de temps cela prendra-t-il ? Est-il prêt à attendre aussi longtemps ?

## Pourquoi le personnage court-il les ombres ?

Quelles circonstances l'ont-elles mené là ? Court-il pour le frisson de l'aventure ? L'argent ? Pour faire un pied de nez aux grandes puissances ? Est-ce la première étape d'un plan personnel ? Le fait-il par intérêt politique ? Un événement ou une circonstance particuliers pourraient-ils le décider à cesser d'être un Shadowrunner ?

## Quelle est la personnalité du personnage ?

Est-il pessimiste ? Idéaliste ? Radical ? Conservateur ? Résigné ? Accommodant ? Militant ? Détaché ? Intense ? Emphatique ? Obsédé ? Superstitieux ? Extraverti ? Introverti ? Ambivalent ? Rationnel ? Opiniâtre ? Passionné ? Curieux ?

## Quelles sont les qualités particulières du personnage ?

Ceci ne fait pas forcément référence à ses Compétences, mais à ce qu'il fait bien. S'entend-il bien avec les gens ? Est-il doué pour les affaires ? Pour l'organisation ? Pour la planification ?

## Y-a-t-il certaines choses que le personnage ne sache pas faire ?

S'entendre avec son entourage ? Se percevoir de manière réaliste ? Collaborer avec les autres ? Penser clairement quand il est tendu ? Gérer son argent ?

## Que déteste le personnage ?

Les corporations ? Les orks ? Les Shadowruns ? Les questions personnelles ? La sentimentalité ? Les médias ? Sa famille ? Certaines personnes ? La société en général ?

## Qu'adore le personnage ?

Le bord de mer ? La vue depuis les grands buildings ? La tranquillité ? La musique "à fond la caisse" ? L'art ? Les affaires ? Une personne particulière ? Un lieu particulier ?

## Quel est le nom du personnage ?

Quel nom lui a-t-on donné à sa naissance ? Quel nom porte-t-il aujourd'hui ? L'a-t-il choisi lui-même, est-ce un surnom ou un gag ?

# FICHE DE DONNEES DU PERSONNAGE

Félicitations ! Un personnage est né. Remplissez la Fiche de Données qui se trouve à la fin du livre. Faites des photocopies si nécessaire.

Le personnage est prêt à courir !



## LE BRAVE

"La terre est la vie. Pendant des d'années, nous avons oublié notre propre rôle, nous avons abandonné notre tâche de gardiens. Honte à nous. Nous devons à présent reprendre le flambeau. Les chamans comprennent bien cela. Ce sont des sages.

"Il y a des années, la Grande Danse Fantôme devait être le salut à nos pères. Il en a été ainsi, mais pas tel qu'ils l'avaient prévu. Le Grand Esprit a un plan plus vaste. Il nous a beaucoup donné pour nous aider dans notre tâche. Nous devons lui fournir le reste. Nous ne verrons la terre prospérer que si nous travaillons pour l'aider. Les vieilles méthodes ont disparu pour toujours, mais ce n'est pas mauvais. Nous empruntons un chemin qui serpente entre l'ancien et le nouveau ; un chemin que nous choisissons nous-mêmes, celui qui nous mènera vers la grandeur et l'accomplissement de nos rêves, tant que nous ne négligerons et n'oublierons pas notre terre.

"Je marche désormais dans l'ombre des tours de verre et d'acier plutôt que dans celle des arbres. C'est la voie d'un chasseur, parfois d'un guerrier. Mais quoiqu'il arrive, je lutte toujours pour en faire une voie d'honneur et de sagesse."

**Commentaires :** Le brave est membre d'une des tribus locales, qui peuvent être métahumaines, disséminées dans la nature. Il croit au caractère sacré de la terre et du corps.

### Attributs

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

**Initiative :** 5+1D6

### Réserves de Dés

Combat : 7

### Compétences Spéciales

Equitation : 3

### Contacts

Choisir (2) Contacts

### Cyberware

Néant

### Équipement

3 Antidotes (4 doses)  
Antidouleur  
Arc et 20 flèches  
Couteau  
Jumelles  
Kit de survie  
Lunettes amplificatrices de lumière  
Médikit  
Niveau de Vie : La Rue  
Tranquillisants (5 doses)  
Vêtements de cuir véritable

**Argent cash de départ :** 12.495 ¥

**Note :** Le brave peut appeler 2D6 membres de sa tribu pour l'aider.

### Compétences

Armes de Trait : 6  
Biologie : 3  
Biotech : 3  
Combat Armé : 5  
Etiquette (Tribus) : 4  
Furtivité : 3





# LE CHAMAN

"Je suis celui que vous cherchez. Approchez-vous. N'ayez pas peur. Ma médecine est puissante, mais elle ne vous fera aucun mal si vous n'avez pas de mauvaises intentions à mon égard.

"Je savais que vous viendriez. Mon totem me l'avait murmuré. C'est toujours le besoin qui vous amène. Parlez de vos désirs, que je puisse juger de vos intentions.

"Si vos souhaits sont en accord avec la terre et les esprits, je pourrai venir à votre secours. J'appellerai ceux qui m'aident et me guident pour vous aider. Leurs services auront un prix, mais ce sera un prix juste, adapté à ce qu'ils auront fait et à ce que vous pouvez payer."

**Commentaires :** Le Chaman suit la voie des esprits. Couvert de fétiches et des instruments de son activité, il foule la terre, en harmonie avec son esprit, cherchant à préserver cette harmonie. Plus encore que le mage ordinaire, il abhorre la technologie, particulièrement celle qui envahit le corps humain.

## Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 3  
Force : 3  
Charisme : 5  
Intelligence : 4  
Volonté : 6  
Essence : 6  
Magie : 6 (8)  
Réaction : 3

## Compétences

Combat Armé : 3  
Conjuration : 6  
Etiquette (Tribus) : 4  
Furtivité : 3  
Sorcellerie : 5  
Théorie Magique : 3

**Initiative :** 3 + 1D6

## Réserves de Dés

Combat : 6  
Magie : 5

## Contacts

Choisir (2) Contacts

## Cyberware

Néant

## Equipeement

Couteau  
Matériaux pour loge-médecine : 2  
Niveau de Vie : La Rue  
Vêtements de cuir (0/2)

## Sorts

Choisir une des orientations suivantes :

### Combattant

Eclair de Force : 6  
Eclair Mana : 4  
Sommeil : 5

### Guérisseur

Hibernation : 4  
Soins : 6  
Traitement des Blessures : 5

### Illusionniste

Chaos : 4  
Confusion : 5  
Masque : 3  
Spectacle : 3

### Clairvoyant

Analyse Technique : 4  
Clairvoyance : 3  
Détecter la Magie : 5  
Détection des Ennemis : 3

**Argent cash de départ :** 10.315 ¥

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





# LE CHAMAN URBAIN

"Certains vous diront que seule la terre peut vous permettre de trouver les esprits qui guident et qui instruisent. Ils ont tort, les pauvres. Ils s'accrochent avec trop de ferveur aux anciennes traditions, aux vieilles légendes. Le futur nous appelle tous, nous devons emprunter de nouvelles voies pour l'atteindre.

"J'ai découvert les esprits de la ville, et leur pouvoir est grand. Ils m'ont prêté ce pouvoir, pour que je puisse défricher de nouveaux chemins et les suivre afin de m'avancer fièrement vers le futur.

"Parlez-moi de vos problèmes. Si vous êtes en harmonie avec ma voie, je pourrai vous aider. J'appellerai ceux qui me guident à votre secours. Il y aura un prix à payer, mais ce sera un prix juste, adapté à la tâche réalisée et à vos finances."

**Commentaires :** Le Chaman urbain suit la voie des esprits. Couvert de fétiches et des instruments nécessaires à son activité, il hante le métroplex, en accord avec lui-même et en cherchant à préserver cet accord. Contrairement au chaman ordinaire, il n'abhorre pas la technologie, bien que les fruits du monde industriel ne lui apportent rien.

Comme tous les magiciens, il évite les appareils qui envahissent le corps humain.

## Attributs

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

**Initiative :** 3 + 1D6

## Réserves de Dés

Combat : 6  
Magie : 5

## Contacts

Choisir (2) Contacts

## Cyberware

Néant

## Équipement

Matériaux pour loge-médecine (1)  
Médikit  
Niveau de Vie : La Rue  
Ruger Super Warhawk (avec 10 cartouches normales)

## Sorts

Choisir une des orientations suivantes :

### Combattant

Eclair de Force : 6  
Eclair Mana : 4  
Sommeil : 5

### Illusionniste

Chaos : 4  
Confusion : 5  
Masque : 3  
Spectacle : 3

### Clairvoyant

Analyse Technique : 4  
Clairvoyance : 3  
Détecter la Magie : 5  
Détection des Ennemis : 3

## Compétences

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



**Argent cash de départ :** 11.305 ¥

**Note :** Un chaman urbain doit obligatoirement sélectionner un totem urbain. Voir le chapitre Magie pour les détails.





## LA DECKER

"Une technomancienne, voilà c'que j'suis. Une sorcière de la technologie, pas de cette vieillerie obscure et démodée vénérée par des vieux-jeux. Le tout-puissant ordinateur est à mes ordres, soumis à mon moindre désir.

"Tu veux briser d'la glace ? Je suis celle qu'il te faut. J'ai des programmes qui peuvent passer les meilleures. T'as une Shadowrun ? Pas d problème. J'en ai déjà faites, et j'suis toujours revenue clean, en plus. Y'a pas un traceur corpo ou un limier qui puisse trouver ma trace. J'les frappe dur et précis, avant d partir en courant. J'suis comme un fantôme dans la Grille. La seule chose que j leur laisse, c'est mon nom de rue, et seulement si ça me chante.

"T'as intérêt à avoir un créditube bien fourni, mon pote. J'suis pas vraiment bon marché. Je joue dans la cour des grands, pas dans celle des mendiants. J'suis habile et rapide, le top du top. J'suis chez moi dans la Matrice, et je n'changerais pour rien au monde. T'as pas vraiment vécu tant que tu t'es pas branché et que t'as pas vu l'horizon-électron du cyberspace. Ce sont les seuls coins qui m'bottent.

"T'as p'têtre entendu parler de Fastjack ? Eh bien, oublie-le ! La nouvelle Decker "in" de la Grille, c'est moi, et j' vais renvoyer sa légende dans les banques de données historiques."

**Commentaires :** La decker est une cow-girl de la console, descendante directe des pirates informatiques de la dernière partie du 20ème siècle. Elle se branche sur la Matrice pour manipuler les flux de données à ses propres fins, tout en cherchant le coup d'éclat ou le tour qui l'installera fermement dans les annales des grands technomanciens. Elle navigue aux frontières de la légalité, qu'elle n'hésite pas à franchir plus qu'occasionnellement.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 4  
Force : 3  
Charisme : 1  
Intelligence : 6  
Volonté : 4  
Essence : 5,5  
Réaction : 5 (9)\*

**Initiative :** 5 (9)\* + 1D6 (3D6)\*

### Réserves de Dés

Combat : 7  
Matricielle : 11 (13)\*

### Contacts

Choisir (2) contacts

### Cyberware

Datajack  
Mémoire cybernétique (30 Mp)

### Equipement

Atelier microtronique  
Fuchi Cyber-4 (avec Accroissement de Réponse 2)  
Programmes :  
Attaque : 6  
Catalogue : 4  
Evasion : 4  
Force : 5  
Masque : 4  
Mystification : 4  
Senseurs : 5  
Niveau de Vie : Moyen  
Ordinateur individuel portable (100 Mp)  
Ruger Super Warhawk (avec 10 cartouches normales)  
Yamaha Rapier

**Argent cash de départ :** 10.860 ¥

\*Uniquement applicable dans la Matrice

### Compétences

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



## LE DECKER ELFE

"Ils disent que les Eveillés n'ont aucune affinité avec la technologie. Eh bien, petit laideron, ne croyez pas tout ce que vous entendez dans la rue. Je suis la preuve vivante qu'un métahumain, un elfe en particulier, peut naviguer dans la Matrice et la soumettre à sa volonté.

"Je suis un technomancien, et il n'y a pas la moindre goutte de Danse de la Pluie dans la magie que je produis. Mes sortilèges sont des programmes qui offrent une fiabilité qu'aucun baveur de sorts ne peut se vanter d'atteindre. Ma baguette magique, c'est mon datajack, portail sur la scène miroitante de la Matrice. Mes conjurations amènent des électrons, prisonniers de ma volonté, dirigés par mes logiciels sophistiqués. Vous ne trouverez pas meilleur.

"Alors dites-moi donc ce que vous souhaiteriez me voir accomplir. Si cela pique mon intérêt, je m'attèlerai à la tâche et l'accomplirai jusqu'à en être personnellement satisfait, ce qui ira certainement au-delà de vos exigences.

"Cela impliquera, bien entendu, des honoraires."

**Commentaires :** L'expression "Decker Elfe" semble d'emblée une contradiction. Celui auquel elle s'applique est la preuve vivante que les métahumains ne sont pas stéréotypés. Il sera le premier à vous affirmer que tous les elfes ne vivent pas dans les bois. La Magie n'exerce aucune fascination sur lui, et bien qu'il ait gardé l'attitude hautaine de ses frères dispersés dans la nature, il n'a que faire de leurs coutumes et leurs pratiques. Il est heureux d'être né dans un monde moderne et technologique.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 5  
Force : 2  
Charisme : 5  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 5,5  
Réaction : 5 (9)\*

**Initiative :** 5 (9)\* + 1D6 (3D6)\*

### Réserves de Dés

Combat : 7  
Matricielle : 10 (12)\*

### Contacts

Choisir (2) Contacts

### Cyberware

Datajack  
Mémoire cybernétique (30 Mp)

### Équipement

Atelier microtronique  
Fuchi Cyber-4 (avec Accroissement de Réponse 2)  
Programmes :  
Attaque : 6  
Catalogue : 4  
Évasion : 4  
Force : 5  
Masque : 4  
Mystification : 4  
Senseurs : 5  
Niveau de Vie : Moyen  
Ordinateur individuel portable (100 Mp)  
Ruger Super Warhawk (avec 10 cartouches normales)  
Yamaha Rapier

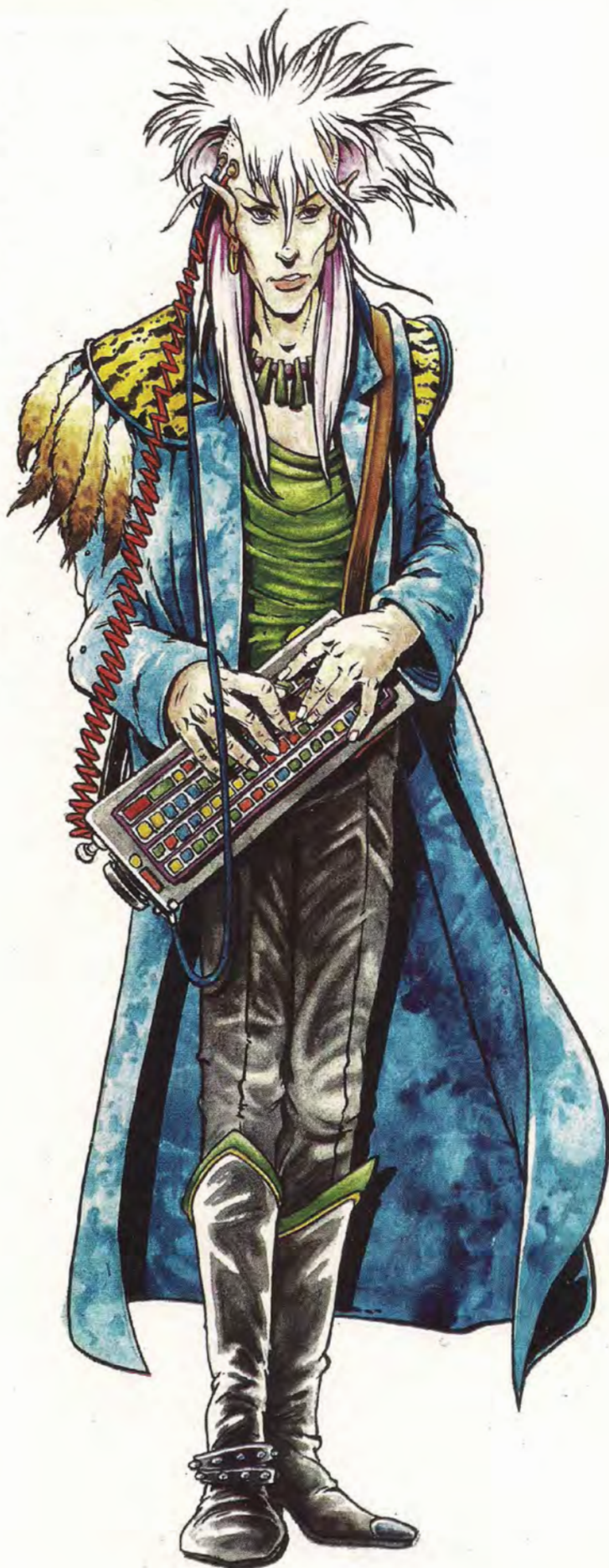
**Argent cash de départ :** 10.860 ¥

**Notes :** Vision nocturne naturelle.

\* Uniquement applicable dans la Matrice.

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Etiquette (Elfes) : 2  
Etiquette (La Rue) : 2  
Informatique : 5  
Motos : 3  
Théorie Informatique : 5





## LE DETECTIVE

"On m'a dit que vous me cherchiez. Eh bien, vous venez de me trouver. Alors racontez-moi votre mélo. Mais d'abord, titillez donc mon ordi avec votre créditube. J'ai peut-être le temps, mais je n'aurai l'intérêt que lorsque je saurai que vous avez les nuyens. Le temps, c'est de l'argent, bonhomme. Vous n'avez qu'à effleurer la rainure avec votre tube. La boîte lui transmettra mes tarifs et mes références.

"Ça, ça vous éclairera sur mon illustre carrière : les jeunes vierges secourues (supplément pour la préservation du statut original), les disparus retrouvés, les preuves compromettantes effacées. Par contre, ne comptez pas sur moi pour les liquidations. Pas la peine que je continue. Je vois à vos yeux que vous connaissez déjà mes exploits. C'est Charlie, de la mairie, ou Stevie le Mouchard qui vous les a transmis ? Peu importe. Si on ne vous avait pas donné mon nom, vous n'auriez pas pu me chercher.

"Maintenant, avant d'aller plus loin, laissez-moi vérifier votre solde. Ouah ! C'est bon, vous m'intéressez. C'est quoi, le boulot ?"

**Commentaires :** Le détective mène une vie difficile, partagée entre les ombres du crime et la lumière glacée de la vie urbaine et corporatiste. Pour rester fidèle à son propre code d'honneur et de justice, il est contraint à d'incessants compromis, de jour comme de nuit. Il ne touchera pas à la magie, bien qu'elle soit fréquemment mêlée à ses affaires, et ne fera pas non plus appel à la cybernétique, même si cette résolution le met parfois dans des situations désavantageuses. Il vous répondra qu'un homme se doit de tenir sur ses propres pieds.

### Attributs

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

**Initiative :** 5 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 7

### Compétences

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

### Contacts

Choisir (6) Contacts

### Cyberware

Néant

### Equipement

Ares Predator (avec 10 balles)  
Ford Americar (qui a fait son temps)  
Gilet pare-balles (2/1)  
Micro-enregistreur  
Niveau de Vie : Bas (1 mois d'avance)  
Secrétaire de poche Sony  
Walther Palm pistol (avec 10 balles)

**Argent cash de départ :** 12.311 ¥





# L'EX-AGENT CORPORATISTE

"Que ce soit bien clair : je suis un indépendant. Je ne travaille plus pour eux. Ce que vous avez entendu à propos du cirque qu'il y a eu à l'Aztechnology le mois dernier m'importe peu. Ce n'était pas moi. Je suis un pro. Ce sont les amateurs qui font autant de bruit... D'ailleurs, personne ne m'a vu.

"Alors comme ça, vous avez besoin de quelqu'un qui sache tenir sa langue ? Plus la peine de chercher. J'ai fait du bon boulot quand je bossais pour eux, et je ferai pareil pour vous. Nous nous entendrons bien, tant que vous vous souviendrez d'une chose : je ne parle pas d'eux. Jamais. Ce genre de bavardage est plus dangereux qu'un Ruger Super Warhawk pointé sur votre ventre.

"J'ai quand même appris quelque chose quand j'étais à la corpo, c'est qu'on ne joue pas sans une petite compensation. Vous voyez ce que je veux dire. Si je ne peux pas m'en charger, je connais quelqu'un qui le fera. Parlons donc du prix et des détails. Je suis sûr que nous pouvons arriver à un arrangement acceptable."

**Commentaires :** L'ex-agent corporatiste a ouvert les yeux sur la véritable nature de la corporation qu'il a servie si longtemps. Ecœuré par la corruption qu'il a découverte, il a démissionné. Il est toujours hanté par le souvenir de ses anciens employeurs et de leurs agissements, mais essaye d'enterrer le passé. Se faire une nouvelle vie est difficile. Il n'a que peu à offrir, si ce n'est les compétences dont il usait au service de la compagnie. Il n'aime pas cela, mais il les utilise quand même. Un jour, il se retirera définitivement.

## Attributs

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

**Initiative :** 8 + 3D6

## Réserves de Dés

Combat : 5

## Cyberware

Datajack  
Interface d'armes  
Réflexes câblés (2)  
Substituts musculaires (1)

## Équipement

Antidouleur  
Brouilleur (4)  
Eurocar Westwind 2000  
Générateur de Fond Sonore (6)  
Gilet pare-balles (5/3)  
HK227 (avec interface d'arme intégrée, 100 balles normales)  
Kit de survie  
Lunettes amplificatrices de lumière  
Médikit  
Niveau de Vie : Bas  
Micro-scanner (4)  
Pistolet Fichetti (avec interface d'arme intégrée, 100 balles normale)  
Téléphone à prise auriculaire avec amplificateur  
(2) Tranquillisants (5 doses)  
Vêtements renforcés (3/0)

**Argent cash de départ :** 17.780 ¥

## Compétences

Armes à Feu : 6  
Combat à Mains Nues : 6  
Étiquette (Corporations) : 4  
Explosifs : 2  
Furtivité : 4  
Informatique : 3  
Voitures : 6

## Contacts

Choisir (2) Contacts





# L'EX-MAGE CORPORATISTE

"Vous feriez mieux de retirer votre question sur les raisons qui m'ont poussée à quitter mon ancien emploi. Je ne satisferai pas votre curiosité. Demandez à mon ancien patron, si vous voulez savoir.

"Mais ne gâchons pas une discussion qui pourrait nous être mutuellement profitable par des détails aussi triviaux. Bien que mon refus de parler du passé puisse paraître gênant et peut-être même un peu déconcertant, je vous assure que je n'ai pas de cadavre dans le placard. Je suis tout à fait libre, capable d'empêcher les fantômes de mon passé de venir s'immiscer dans nos projets.

"Nous sommes tous conscients de l'état du monde d'aujourd'hui et des changements hérités du temps de nos grands-pères. Je suppose que vos préoccupations sont en rapport avec certains de ces changements, tout du moins en partie. Vous avez besoin d'un mage compétent, versé dans les arts subtils de l'occulte.

"Confiez-moi vos problèmes. Dès que je saurai de quoi il s'agit, je pourrai commencer à les résoudre."

**Commentaires :** L'ex-mage corporatiste a ouvert les yeux sur la nature de la corporation qu'elle a servie durant si longtemps. Ecœurée par la corruption qu'elle a découverte, elle a démissionné. Elle est encore hantée par le souvenir de ses anciens employeurs et la perversion de la magie qu'elle a été amenée à utiliser à leur bénéfice.

Elle veut oublier le passé et se faire une nouvelle vie. Elle possède toujours les compétences dont elle usait au service de la compagnie et s'en sert de manière plus positive (elle l'espère du moins) pour faire le bien. Un jour, l'équilibre sera rétabli et elle pourra enfin se reposer.

## Attributs

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

**Initiative :** 4 + 1D6

## Réserves de Dés

Combat : 6  
Magie : 6

## Cyberware

Néant

## Equipement

Bibliothèque hermétique sur support informatique :  
Conjuration : 3  
Sorcellerie : 3  
Théorie Magique : 3  
Lecteur de données avec 60 Mp de stockage  
Niveau de Vie : Bas  
Ruger Super Warhawk (avec 10 tours de munitions)  
Vêtements renforcés (3/0)

## Compétences

Armes à Feu : 3  
Conjuration : 6  
Etiquette (Corporations) : 5  
Négociation : 2  
Psychologie : 2  
Sorcellerie : 6  
Théorie Magique : 6

## Contacts

Choisir (2) Contacts

## Sorts

Choisir une orientation parmi les suivantes :

### Combattante

Boule de feu : 5  
Poing de Force : 6  
Eclair Mana : 6  
Soins : 3  
Sommeil : 5

### Guérisseuse

Antidote Toxine M : 2  
Hibernation : 4  
Soins : 6  
Traitement des Blessures : 6  
Guérir une Maladie M : 4  
Désintoxication Toxine M : 3

### Rôdeuse

Analyse technique : 5  
Chaos Etendu : 5  
Clairvoyance : 4  
Masque : 3  
Sommeil : 5  
Spectacle : 3

**Argent cash de départ :** 11.100 ¥





# LE GANGSTER

"Tu m'as pas l'air bien coriace, mais c'est pas grave. Qu'est-ce qu'on peut attendre d'un mec qu'est pas d'ma bande ? Tu cherches du costaud ? T'en as juste devant toi.

"Y'a qu'un seul vrai pouvoir de c'côté-ci du plexe. On connaît les rues, et les gens nous connaissent. Ici, c'est notre territoire. Celui du gang ! Et on l'protège. Si tu cherches les crösses à l'un d'nous, tu sais où nous trouver. Enfin, si t'as besoin d'que'qu'chose dans la rue, tu viens m'voir. Mais n'oublie pas un truc... Tu m'brûles, le gang te brûle ! C'est la loi du plexe, mec. On prend soin des nôtres."

**Commentaires :** Le gangster est peut-être jeune, mais c'est un ancien pour ce qui est de la vie dans le métroplex. Il y a survécu, c'est un prédateur de la jungle de béton. Il est coriace, malin et sûr de lui.

## Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 6  
Force : 5  
Charisme : 6  
Intelligence : 4  
Volonté : 4  
Essence : 5,7  
Réaction : 5

**Initiative :** 5 + 1D6

## Réserve de Dés

Combat : 7

## Compétences

Armes à Feu : 4  
Armes de Trait : 3  
Combat à Mains Nues : 3  
Combat Armé : 4  
Etiquette (la Rue) : 4  
Furtivité : 3  
Motos : 3

## Contacts

Choisir (4) Contacts

## Cyberware

Lames digitales  
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière

## Equipement

Couteau  
Lecteur Simsens avec une demi-douzaine de puces sensibles  
Niveau de Vie : Squatter  
Pistolet Streetline Spécial (avec 10 balles normales)  
Synthé-cuir (0/1)  
Yamaha Rapier

**Argent cash de départ :** 11.647 ¥

**Note :** Le gangster peut appeler 2D6 membres de son gang à la rescousse.





## LE GARDE DU CORPS

"Tu fais une boulette dans ce travail, et t'es pratiquement sûr de plus jamais bosser de ta vie. Qui voudra t'engager, si on sait que tu t'es planté et qu'un client s'est fait avoir à cause de toi ? Dans ce boulot, la réputation fait tout.

"Si vous louez mes services, vous pouvez me faire confiance. Mes yeux voient tout, mes oreilles entendent tout, mais je ne me souviens jamais de ce que vous voulez me voir oublier. Ça fait partie de mon job. Si vous ne me croyez pas, quel intérêt que je travaille pour vous ?

"Engagez-moi, et vous pouvez dormir sur vos deux oreilles. Avec moi, vous êtes à l'abri. Personne ne s'approche de vous, et ceux qui essaient, eh bien je m'en occupe. Je peux la jouer cool ou méchante, c'est comme vous voulez.

"Je fais tout ce que vous dites, sauf quand les pruneaux commencent à siffler. A ce moment-là, c'est vous qui faites exactement ce que je dis. Si je dis "Sauter", vous sautez. Si je dis "Courez", vous courez. Quand votre vie est menacée, ça devient ma partie..."

**Commentaires :** Le garde du corps est un professionnel et la protection individuelle est sa spécialité. Son boulot peut être affreusement ennuyeux quand il veille sur un programmeur reclus à la maison, ou très excitant s'il suit la nouvelle star de musique Simsens au cours de sa première tournée fracassante en Europe.

### Attributs

Constitution : 6 (9)  
Rapidité : 6  
Force : 5  
Charisme : 3  
Intelligence : 5  
Volonté : 5  
Essence : 0,2  
Réaction : 5 (9)

**Initiative :** 9 + 3D6

### Réserves de Dés

Combat : 8

### Contacts

Choisir (2) Contacts

### Cyberware

Armure Dermale : 3  
Compétences câblées : 3  
Filtre à air : 5  
Interface intégrée  
Réflexes câblés : 2  
Réflexogiciels  
Avions : 3  
Combat Armé : 3  
Electronique : 3  
Hélicoptère : 3  
(4) Logiciels : Etiquettes spécialisées à 3 points chacun  
Motos : 3

### Equipeement

Ares Predator (avec interface, 50 balles explosives)  
(3) Chargeurs pleins  
Contrat Doc Wagon (Or)  
Etui de pistolet dissimulé  
Niveau de Vie : Elevé (2 mois d'avance)  
Secrétaire de poche  
Téléphone portable (oreille amplifiée)  
Veston de marque renforcé (4/2)  
Vêtements renforcés (3/1)  
Vêtements très chics

**Argent cash de départ :** 11.474 ¥





# L'INTERFACEE

"Nous hurlions au pied des dunes quand le panzer Thunderbird d'Oldfield a levé sa jupe. L'idiot pensait que nous avions nettoyé la ligne de tir pour ses missiles. Il a payé cher sa stupidité. Ça coûte à la compagnie deux millions pour ce panzer. Oldfield n'aurait jamais pu faire glisser son engin le long du chemin comme un interfacé en est capable. Nous l'avons quand même sorti de là. J'ai annulé le lancer de rocket d'une détente de mon bon vieux muscle déclencheur, puis j'ai lancé ma tortue à fond la caisse à travers leurs équipes de sécu, tout en brouillant leurs ordres avant qu'ils ne puissent s'attaquer au convoi. J'ai eu un joli bonus pour cette bagarre. Et une bonne cote sur le circuit d'intro. La vieille EBM2 apprécie le beau boulot. Mais je voulais simplement que vous sachiez à qui vous vous adressez en ce moment.

"La plupart des gens ne nous comprennent pas, nous les interfacés. Ils ne nous comprendront sans doute jamais. Il faut avoir senti le flux d'adrénaline qui vous envahit au moment où vous ranimez les vieilles turbines, et avoir vibré quand l'air se met à hurler en passant sur la carrosserie. Y'a rien qui ressemble à ça."

**Commentaires :** L'interfacée est une cow-girl spécialiste des tableaux de bord. Elle donne toutes les sensations normales pour les stimulations d'un branchement cybernétique, généralement à un véhicule ou à un système de sécurité. Là, les cycles du moteur deviennent ses battements de cœur, et l'arrivée d'essence son flux d'adrénaline. Elle ne fait plus qu'un avec sa machine ; pourtant, après une course, elle peut séparer ses perceptions de l'engin et s'en aller tranquillement sans y repenser.

## Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 6  
Force : 4  
Charisme : 4  
Intelligence : 6  
Volonté : 5  
Essence : 1,35  
Réaction : 6 (10)\*

**Initiative :** 6 (10)\* + 1D6 (3D6)\*

## Réserve de Dés

Combat : 8  
Contrôle : 6 (10)\*

## Contacts

Choisir (2) Contacts

## Cyberware

Datajack  
Implants Radio  
Interface d'armes  
Interfaces de contrôle de véhicules : 2  
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière avec vision thermographique et anti-flash

## Equipement

Ares Predator (avec interface externe, 20 balles normales)  
Console de contrôle à distance (avec trois modules esclaves)  
Contrat Doc Wagon (Platine)  
2 Drones de Surveillance (Interfacés, contrôlables à distance)  
Eurocar Westwind 2000 (interfacée, avec mitrailleuse légère dissimulée, 1.000 cartouches en bande et un lance-missile à deux coups (2 MAV))  
Gilet pare-balles (5/3)  
Module Chasseur/Surveillance (interfacé, contrôle à distance)  
Niveau de Vie : Moyen  
Véhicule de patrouille (avec 2 mitrailleuses légères et 1.000 cartouches normales en bande, interface de contrôle à distance)

**Argent cash de départ :** 10.315 ¥

\*Ne s'applique que sous interface.

## Compétences

Armes à Feu : 2  
Armes Lourdes : 4  
Electronique : 3  
Etiquette (Corporations) : 1  
Informatique : 3  
Motos : 4  
Véhicules Terrestres (C/R) : 2  
Voitures : 5







## LE MAGE DE COMBAT

"Personne ne conteste la suprématie physique du samouraï dans la rue, mais si vous voyez cela comme le summum de l'art, vous ne ferez pas long feu dans ce monde.

"Je ne suis pas un mage moyen. Bien que je m'intéresse à tout ce qui concerne l'occulte, ma grande passion réside dans l'application de ces théories mystiques. Mon style de vie est onéreux, car je n'aime que ce qu'il y a de mieux. Il serait impossible, en effet, d'apprécier une vie comme la mienne si elle ne se résumait qu'à potasser à longueur de temps des myriades de tomes poussiéreux.

"Du reste, je n'ai jamais de soucis financiers : car mes services sont trop utiles à ceux qui peuvent me payer à ma juste valeur."

**Commentaires :** Le mage de combat fait partie de ce groupe d'élite des magiciens qui se sont consacrés aux applications martiales de leur magie. Dans un combat, son apparition soudaine peut tout faire basculer. C'est une machine de guerre, subtile et puissante, qui se révèle être plus que l'égale de la plupart des samouraïs. Il serait cependant stupide de sa part d'affronter un samouraï face à face. Les plus puissants atouts du mage de combat restent en effet son ingéniosité et ses subterfuges.

### Attributs

Constitution : 2 (4)  
 Rapidité : 4  
 Force : 2  
 Charisme : 2  
 Intelligence : 5  
 Volonté : 5  
 Essence : 5,6  
 Magie : 5 (7)  
 Réaction : 4

**Initiative :** 4 + 1D6

### Réserve de Dés

Combat : 7 (9)  
 Magie : 6 (8)

### Contacts

Choisir (2) Contacts

### Cyberware

Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière et thermographiques

### Équipement

Contrat Doc Wagon (Or)  
 Focus de puissance (2)  
 Gilet pare-balles (5/3)  
 Mitraillette HK227 (avec visée laser et 50 cartouches normales)  
 Niveau de Vie : Moyen (1 mois d'avance)  
 Soutien de Sort (Armure/2 succès)  
 Soutien de Sort (Sens du Combat Personnel/4 succès)

### Sorts

#### Combat

Poing Mana : 4  
 Eclair Mana : 4  
 Poing de Force : 3

#### Détection

Clairvoyance : 3  
 Détection des Ennemis : 2  
 Sens Personnel du Combat : 5

#### Manipulation

Armure : 3  
 Confusion : 3

#### Santé

Accroître la Réaction (+2) : 2  
 Soins : 3

**Argent cash de départ :** 14.100 ¥



# LE MAGE URBAIN

"Les rues, c'est là que s'trouve la vie. La vie, vous savez, l'essence même de la magie.

"Ces mages corpos, prisonniers de la course de rats corporatiste, ils n'pignent pas. Si t'as l'pouvoir, prends-le et utilise-le. Rien que pour toi. Pour les gens. Pointer tous les matins pour que la corpo se fasse des ronds sur ton dos, c'est comme vendre son corps, bonhomme. Tu prostitues la magie.

"J'ai suivi cette voie quelque temps, tu sais. Mais mes yeux se sont ouverts, quand j'ai vu que ces costumes et cette horloge de pointage ne faisaient que creuser les tombes du futur. Ils n'pouvaient rien m'apprendre, alors j'ai fui. J'suis allé là où s'trouve la vie. Ils ont secoué leurs vieilles têtes de sages en pensant à leur rendement tout-puissant. Quelle bande de fossiles !

"Regarde autour de toi. C'est la vie, tu vois. Nous en faisons tous partie, et c'est ça le vrai pouvoir. Et ce pouvoir, je vais le chevaucher, bonhomme, jusqu'à atteindre les cieux."

**Commentaires :** Le mage urbain a abandonné la voie des études magiques rigoureuses, cherchant son propre chemin vers la perfection et l'illumination dans la rue. Il possède tout le cœur, l'énergie et l'obstination de la jeunesse. Il sait que la voie qu'il a choisie changera le monde pour le meilleur, même s'il doit s'engager dans des activités qui peuvent sembler être en contradiction avec ses objectifs. Il est certain qu'à la fin, tout marchera bien.

## Attributs

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

**Initiative :** 3 + 1D6

## Réserves de Dés

Combat : 6  
Magie : 6

## Contacts

Choisir (2) Contacts

## Cyberware

Néant

## Équipement

Matériaux de sorcellerie rituelle (4 points pour les sorts de détection ou d'illusion)  
Niveau de Vie : Moyen  
Pistolet Streetline Spécial  
Vêtements pare-balles (3/0)

## Sorts

Choisir une orientation parmi les suivantes :

### Combattant

Eclair de Force : 6  
Eclair Mana : 4  
Sommeil : 5

### Illusionniste

Analyse Technique : 4  
Clairvoyance : 3  
Détecer la Magie : 5  
Détection des Ennemis : 3

### Guerisseur

Hibernation : 4  
Soins : 6  
Traitement des Blessures : 5

### Chaos

Chaos : 4  
Confusion : 5  
Masque : 3  
Spectacle : 3

**Argent cash de départ :** 10.300 ¥





## LE MERCENAIRE

"Nous sommes tous des hommes d'affaires, pas vrai ? Et nous sommes obligés de travailler pour vivre. La seule différence, c'est que vous, vous bossez avec un cyberdeck, alors que moi, je travaille avec une UZI III.

"Regardez, mes références sont bonnes. Trois ans dans le circuit de base corpo, et deux ans clean avec la Troisième Légion Aztlane. Pas de rétrogradation ou de problèmes de discipline. Hein ? Qu'est-ce que c'est que ce baratin sur les dossiers bidons ? Je vous dis que mes références sont bonnes. Pour votre boulot, je peux être discret ou très bruyant. Dans les deux cas, j'obtiens des résultats, et c'est ce que vous voulez, non ? "C'est bien ce qu'il me semblait. A présent, parlons chiffres."

**Commentaires :** Le mercenaire est un vétéran aguerri qui a combattu aux quatre coins du monde. Il travaille aussi bien pour les corporations, les policlubs, les petits dictateurs ou les nobles révolutions, à partir du moment où il est payé. La seule chose qui compte pour lui, c'est le contrat. Il n'a jamais eu de mal à toucher son dû. Aucun employeur n'oserait refuser d'honorer un contrat de mercenaire.

### Attributs

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

**Initiative :** 6 + 2D6

### Réserves de Dés

Combat : 5

### Compétences

Armes à Feu : 6  
Armes de Jet : 3  
Armes Lourdes : 4  
Combat à Mains Nues : 6  
Combat Armé : 6  
Explosifs : 3  
Furtivité : 3  
Hélicoptères : 3  
Théorie Militaire : 2  
Voitures : 4

### Contacts

Choisir (2) Contacts

### Cyberware

Implant radio récepteur  
Réflexes câblés : 1  
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière

### Équipement

Ares Predator (avec interface externe et 20 cartouches normales)  
Couteau  
Couteau de Lancer  
Gilet pare-balles (5/3)  
Lunettes interfacées  
Mitrailleuse légère Ingram Valiant (avec interface externe et 100 cartouches normales)  
Niveau de Vie : Moyen

**Argent cash de départ :** 12.750 ¥,





## LE MERCENAIRE NAIN

"Ha...Ha...Ha... J'ai pigé... C'était une blague, hein ? J'ai des nouvelles pour toi, bonhomme. Quand j'avais presser la détente de mon FN-Har, le mec étalé par terre, ce s'ra pas moi.

"Si c'est un coin qui craint, j'y ai passé des vacances. J'ai l'teint et les cicatrices qui l'prouvent. Tu veux voir mon passeport ? Lequel ?

"T'as d'avant toi mes six derniers rapports de performances. Aucun barbouillé d'encre rouge. Ils sont certifiés. Si j'les avais falsifiés, tu l'saurais. Mais continue à douter d'mon honnêteté et ils seront bientôt recouverts de rouge.

"Tu connais mes tarifs. Ça marche ou pas ?"

**Commentaires :** Le mercenaire nain, même s'il est une rareté dans les armées corporatistes, est néanmoins un robuste professionnel. Sa taille l'avantage dans les terrains difficiles où un homme de taille normale risquerait de s'enliser ou de se cogner la tête. Trop de blagues sur les petits, cependant, et c'est lui qui vous cognera jusqu'à la mort.

### Attributs

Constitution : 6

Rapidité : 3

Force : 5

Charisme : 2

Intelligence : 3

Volonté : 4

Essence : 5,5

Réaction : 3

**Initiative :** 3 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 4

### Compétences

Armes à Feu : 6

Armes de Jet : 4

Armes Lourdes : 5

Combat à Mains Nues : 5

Etiquette (Mercenaires) : 2

Furtivité : 4

Voitures : 4

### Contacts

Choisir (2) Contacts

### Cyberware

Interface d'armes

### Équipement

Fusil d'assaut FN-

HAR (visée laser,  
100 cartouches)

(2) Grenades à main  
défensives

Niveau de vie : Bas

Vêtements renforcés (3/1)

**Argent cash de départ :** 10.154 ¥

**Notes :** Vision thermographique naturelle,  
+2 Constitution pour résister aux maladies  
uniquement.





# LE SAMOURAI DES RUES

"Pour toi, bonhomme, les rues doivent être un sacré cirque. Ça montre juste que t'as pas d'gobilles. P't'être que tu d'vrais faire un p'tit tour à Chiba. J'ai entendu dire qu'ils avaient une paire pour tout l'monde. Y'doivent donc en avoir une pour toi. Regarde la rue comme elle est vraiment. Comme j'la vois, moi. Pour un battant, c'est une mine d'opportunités. Y'a des possibilités partout pour un mec qu'a une petite spécialisation.

"C'est quoi, ma spécialisation, tu m'demandes ? Si un jour j'te pose une question comme ça, t'auras l'droit d'me faire la peau. T'inquiète, j'ai ma spécialisation, O.K ? D'ailleurs, j'arrive toujours à siffler à travers mes quenottes, pas vrai ? Dans mon boulot, c'est les seules références qui comptent.

"J'fais des Shadowruns depuis... Peu importe depuis quand. J'suis p't'être un samouraï des rues, mais j'ai assez d'expérience pour m'occuper de ton problème. C'est quoi ? Des muscles à descendre ? Une escorte ? Ou juste un bon p'tit raid ? Euh, t'as pas l'air d'vouloir entrer dans les détails. C'est bon. Ça, j'peux comprendre. Mais cache-moi quèqu chose que j'aurais dû savoir et j'te montrerai à quel point ma spécialisation est pointue. J'pense pas qu't'aimerais ça."

**Commentaires :** Que le samouraï des rues soit homme ou femme, il est toujours des plus coriaces. Né dans le métroplexe, il est aussi résistant que l'alliage d'acier de ses os, et terriblement dangereux. Ses améliorations sont plus que de simples outils pour lui ; elles représentent son style, la marque de son engagement dans la vie high-tech de la ville. Il est chromé et fier de l'être. Garde du corps ou gros-bras, muscles à louer ou soldat de la rue, c'est un lion du plexe, un chasseur de l'ombre.

## Attributs

Constitution : 6 (8)

Rapidité : 4 (5)

Force : 6 (7)

Charisme : 2

Intelligence : 5

Volonté : 5

Essence : 0,1

Réaction : 5 (9)

**Initiative :** 9 + 3D6

**Réserves de Dés**

Combat : 8

## Contacts

Choisir (2) Contacts

## Cyberware

Armure dermale : 2

Interface d'armes

Lames digitales rétractiles

Réflexes câblés : 2

Substituts musculaires : 2

Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière

## Équipement

Ares Predator (avec interface externe, 50 cartouches normales)

Contrat Doc Wagon (Platine)

Electromatraque

Gilet pare-balles (5/3)

Harley Scorpion

Lecteur de données (100 Mp de mémoire)

Niveau de Vie : Squatter

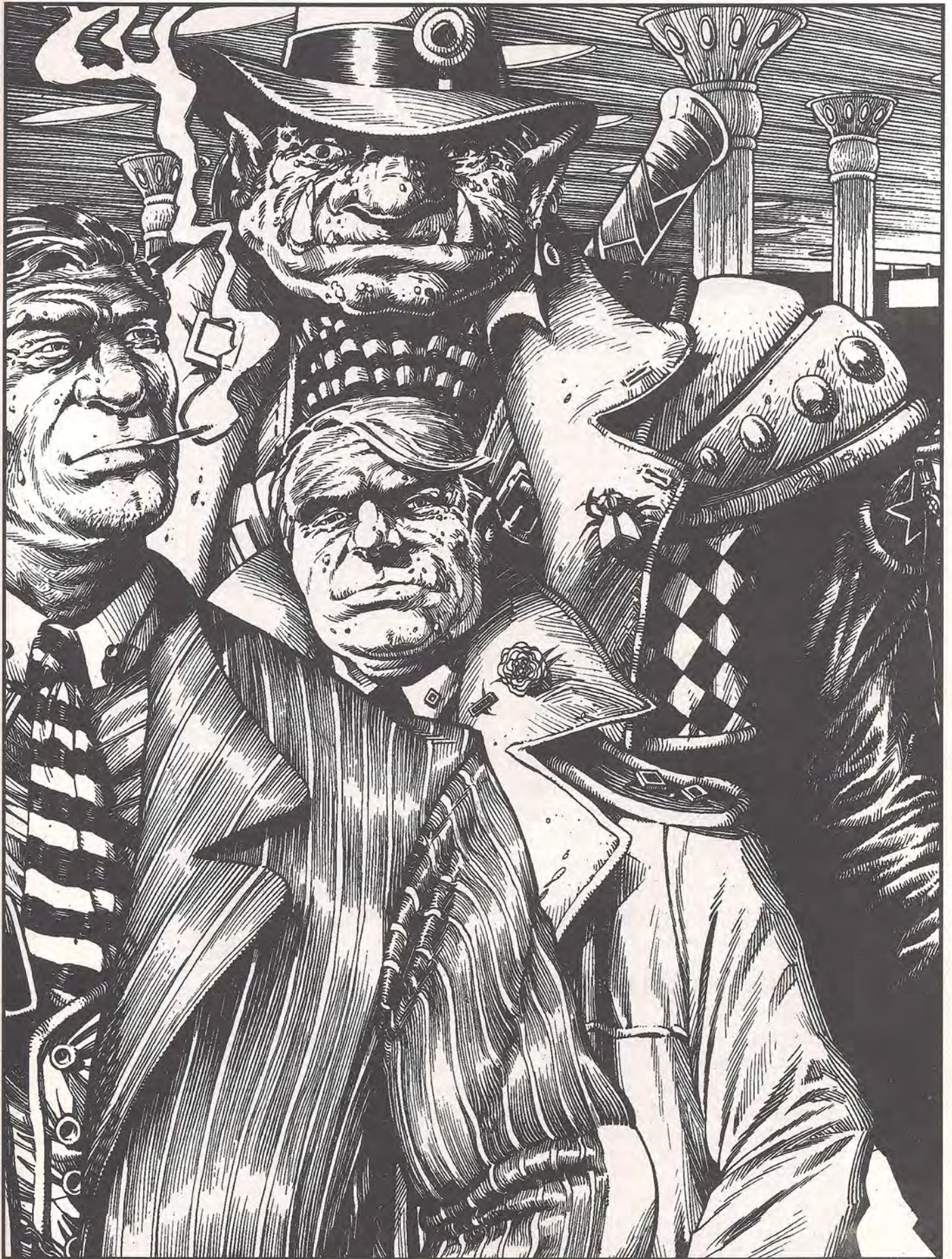
Téléphone de poignet avec écran vidéo

Uzi III (avec interface externe, silencieux, 100 cartouches normales)

**Argent cash de départ :** 17.270 ¥









# COMPETENCES

***Si vous l'avez fait et que vous avez survécu, c'est que vous avez dû utiliser la bonne méthode.***

***- JKW, Indépendant***

**C**haque fois qu'un personnage essaye d'accomplir quelque chose de plus compliqué que soulever une masse, repérer une embuscade ou courir vers un abri, il fait en principe appel à une Compétence. Les Compétences dans **Shadowrun** regroupent des techniques ou des connaissances étroitement liées entre elles, ce ne sont donc pas des domaines de savoir limités. Ceci afin de réduire au maximum le nombre de caractéristiques chiffrées. Si un personnage décide de se concentrer ou de se spécialiser, il devient meilleur dans un champ particulier mais réduit du coup ses capacités en ce qui concerne tous les autres aspects de la Compétence.

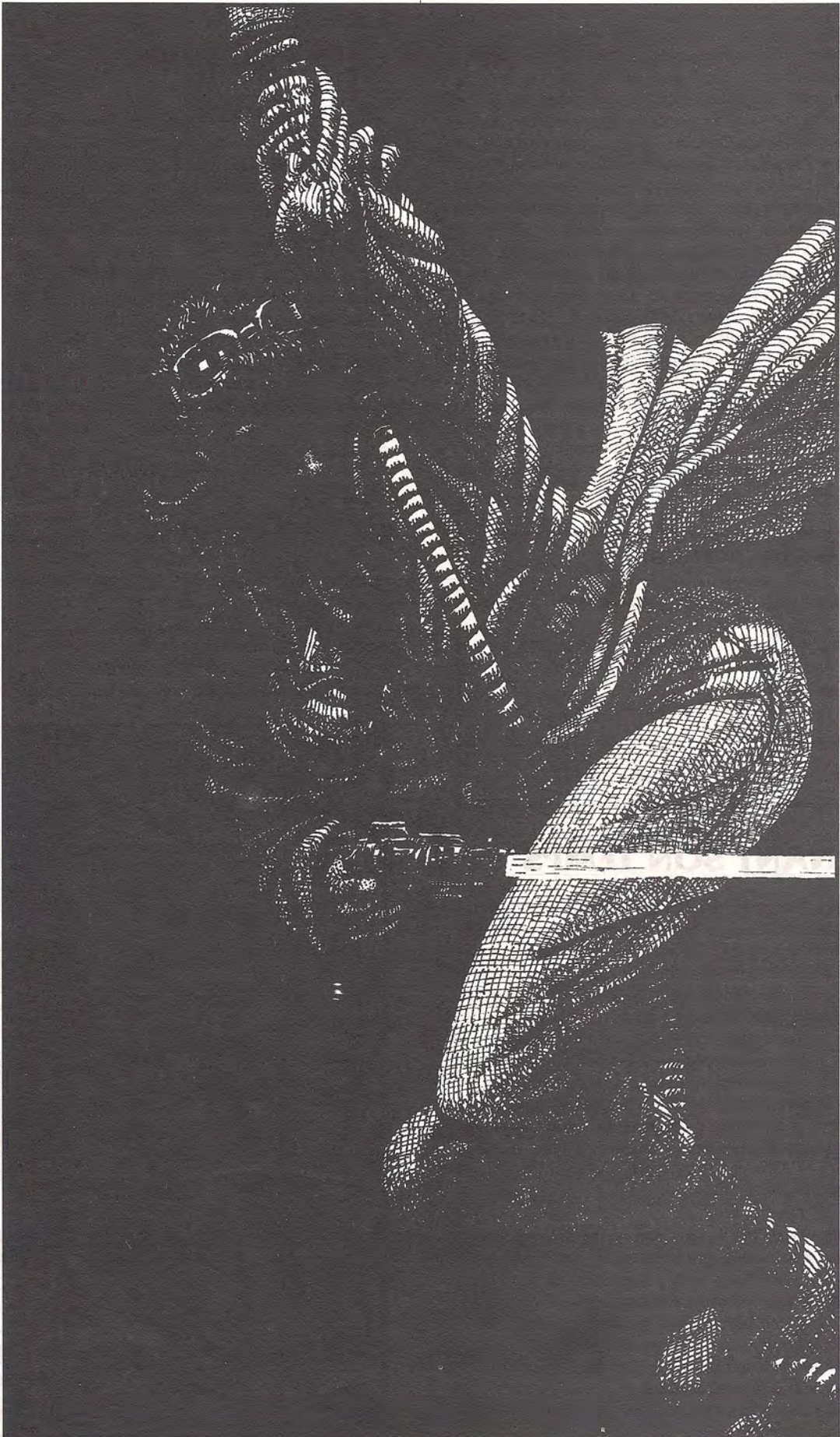
## INDICES DE COMPETENCES

Les indices de compétences commencent à 1. Ils n'ont pas de valeur maximale, mais les joueurs se rendront plus vite compte qu'il est de plus en plus difficile de les augmenter au fur et à mesure que leur personnage s'améliore dans les Compétences considérées. Les personnages débutants ne peuvent avoir aucun indice de compétence supérieur à 6. Ceux qui n'ont pas d'indice dans une Compétence sont considérés comme non entraînés dans ce domaine. Ils pourront cependant tenter une action qui s'y rapporte de deux façons différentes : soit en utilisant une Compétence liée à celle qu'ils ne connaissent pas, soit en se servant d'un Attribut. Pour cela, ils devront consulter **le Réseau des Compétences**, page 69.

## TESTS DE REUSSITE

Les règles font souvent référence aux tests de réussite. Pour en réaliser un, il faut d'abord consulter l'indice de la Compétence sollicitée. Ce chiffre donne le nombre de dés à six faces qu'il faudra lancer. Chaque dé dont le résultat égale ou dépasse le seuil de réussite spécifié est un succès. Généralement, un seul succès suffit pour que le personnage réussisse le test.







Il existe deux types de tests. Dans un *test standard de Compétence*, le personnage essaye d'accomplir quelque chose sans subir la moindre interférence. Lancez alors les dés tel que décrit ci-dessous ; un succès détermine directement les effets de l'utilisation de la Compétence. Souvent, toutefois, lorsqu'un personnage tente d'en attaquer un autre (ou de saisir un objet), la victime effectue également un test standard et se sert de ses succès pour contrebalancer ceux obtenus par l'attaquant. La manière dont ces succès sont comptabilisés pour contrer l'agression varie selon cette dernière.

Dans un *test d'opposition*, deux personnages utilisent une même Compétence ou des Compétences opposées, mais seul l'un d'entre eux sort vainqueur de la confrontation. C'est généralement celui qui obtient le plus grand nombre de succès qui atteint son objectif. La négociation est un exemple typique de ce genre de tests.

En utilisant la Table des Seuils de Réussite, le Maître de Jeu peut déterminer le seuil de réussite à atteindre pour avoir des succès. Dans la plupart des cas, cependant, les règles donnent le seuil pour certaines utilisations d'une Compétence. Mais les circonstances (le mauvais temps, le stress, le déplacement dans l'action, etc.) peuvent le modifier.

Les tests d'Attributs se font suivant la même procédure que ceux de Compétences, le nombre de dés à lancer étant basé sur l'indice de l'Attribut.

TABLE DES SEUILS DE REUSSITE

Difficulté	Seuil de réussite
Simple	2
Routinière	3
Moyenne	4
Compiquée	5
Difficile	6-7
Ardue	8
Extrême	9
Presque Impossible	10+

## EN PRENANT SON TEMPS

Les personnages font parfois appel à des Compétences et des Attributs dans des activités qui n'ont pas de résultats immédiats, comme par exemple réparer une voiture, construire quelque chose, etc. C'est le Maître de Jeu qui détermine combien de temps une tâche de ce type devrait prendre. On désigne alors cette durée sous le nom de **temps de base**. En fait, le travail demande un temps égal à ce temps de base divisé par le nombre total de succès obtenus lors du test de Compétence (c'est-à-dire le nombre de dés lancés qui ont égalé ou dépassé le seuil de réussite) le résultat étant arrondi à l'heure la plus proche (2,66 heures devenant 3 heures, etc.). Ainsi, si une tâche requiert normalement 10 heures en moyenne (le temps de base) pour être menée à bien, et que le personnage obtient 3 succès ( $10:3=3,3$ ), elle sera finalement accomplie en trois heures.

Fastjack replaça l'extracteur de puces dans un compartiment de sa trousse d'outillage microtronique, qu'il tapota en souriant. Il venait de réparer le télécom de Sally Tsung en un temps record. Elle allait être contente... Fastjack, le decker légendaire, vient d'accomplir une tâche qui a fait appel à sa Compétence d'Electronique (C/R), laquelle possède un indice de 7. Le Maître de Jeu avait assigné un temps de base de 10 heures à ce travail, calculé en tenant compte des modifications que Fastjack voulait apporter à l'engin, ainsi qu'un seuil de réussite de 4. Le decker a obtenu quatre succès sur les sept dés qu'il a lancés.  $10:4=2,5$ , arrondis à 3. Fastjack a donc tout terminé en trois heures.

## LE RESEAU DES COMPETENCES

Chaque Compétence ou presque est reliée à une ou plusieurs autres au sein d'un réseau de connexions dénommé *Réseau des Compétences*. L'utilisation de ce réseau permet aux personnages d'accomplir avec succès des actions qui normalement dépendent de Compétences qu'ils ne maîtrisent pas, même s'ils ont bien sûr moins de chance de réussir que quelqu'un qui dispose de la compétence appropriée.

Il existe deux manières de faire appel au Réseau des Compétences : en utilisant une Compétence liée ou en s'en remettant à un Attribut.

Pour utiliser une Compétence liée, suivez le chemin de la Compétence désirée jusqu'à l'une de celles dans lesquelles le personnage possède un indice. Il n'est pas obligatoire de prendre le chemin le plus court. Comptez le nombre de cercles traversés, en ajoutant +2 au seuil de réussite pour chacun d'entre eux (n'oubliez pas ceux de départ et d'arrivée).

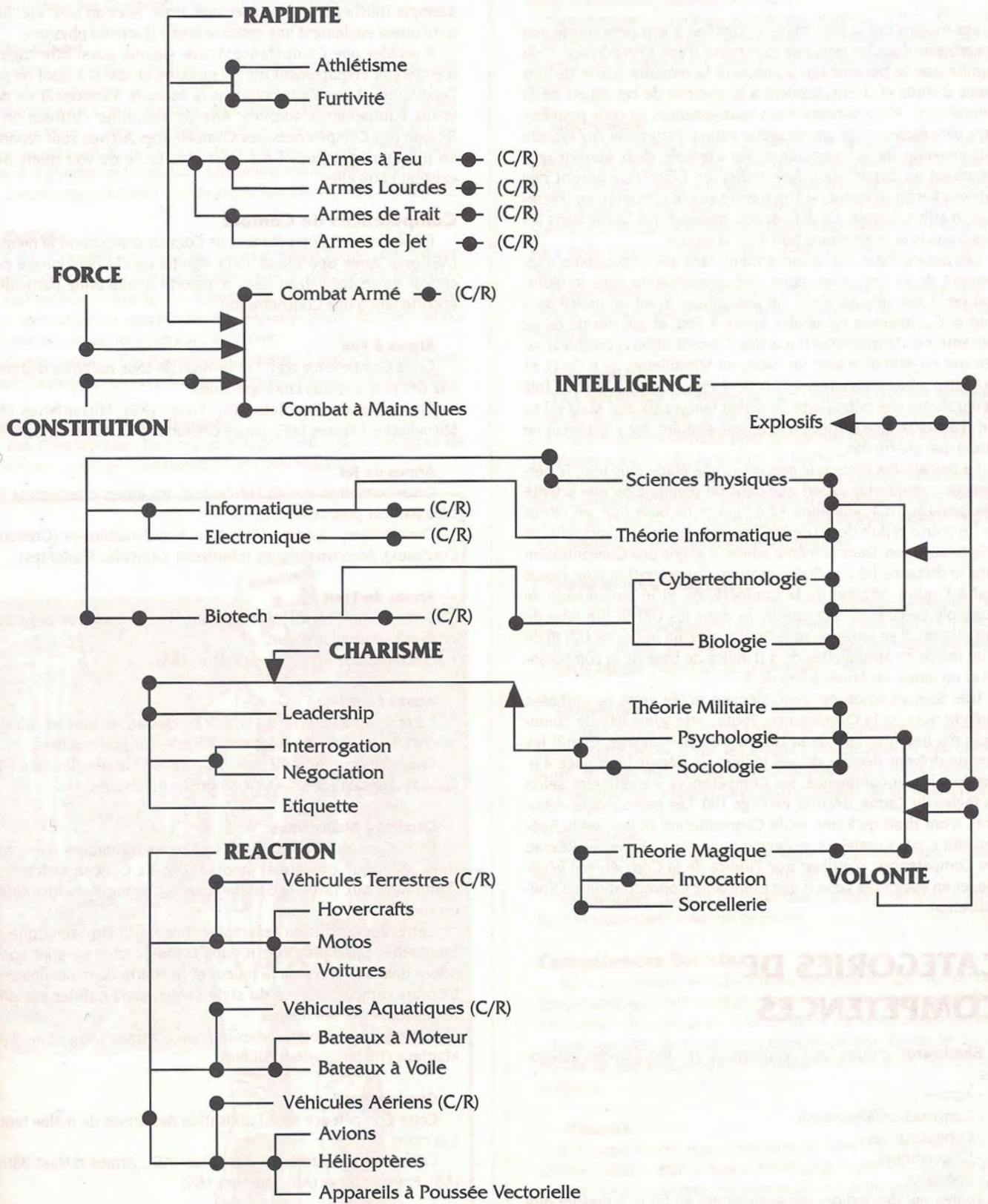
Quand on préfère se servir d'un Attribut, il faut partir de celui-ci pour aller jusqu'à la Compétence souhaitée. On compte là aussi le nombre de cercles traversés, en ajoutant +2 au seuil de réussite pour chacun d'entre eux (personne n'a jamais dit que ce serait facile !).

Il est obligatoire de respecter le sens des flèches quand on emprunte un de ces chemins. Si le joueur rencontre une flèche qui pointe dans la direction opposée à celle qu'il suit pour aller d'une Compétence à une autre, ou d'un Attribut à une Compétence, cela signifie que ce chemin est fermé. Il lui faut en trouver un deuxième. Certaines Compétences ne peuvent tout simplement pas être reliées à d'autres Compétences ou à certains Attributs.





## LE RESEAU DES COMPETENCES





## CONCENTRATIONS ET SPECIALISATIONS

Les joueurs ont la possibilité de conférer à leur personnage une *Concentration* dans un domaine particulier d'une Compétence. Cela signifie que le personnage a consacré la majeure partie de son temps d'étude et d'entraînement à la maîtrise de cet aspect de la Compétence. Ayant concentré ses connaissances de cette manière, il n'a bien évidemment pas pu prêter autant d'attention aux aspects plus généraux de la Compétence. Par exemple, deux personnages disposant au départ du même indice en Discrétion auront des indices effectifs différents si l'un d'entre eux se concentre en Discrétion en Milieu Urbain. Ce dernier sera meilleur que l'autre dans les rues d'une ville, mais moins bon dans la nature.

Les personnages qui se concentrent dans une Compétence augmentent de +1 son indice dans leur concentration mais le réduisent de -1 par ailleurs. Ainsi, un personnage ayant un indice de 5 pour la Compétence (générale) Armes à Feu, et qui décide de se concentrer en Mitraillettes (l'une des Concentrations possibles), se retrouve en définitive avec un indice en Mitraillettes de 6 (5+1), et un indice général d'Armes à Feu de 4 (5-1). Donc, à chaque fois qu'il utilisera une mitraillette, le joueur lancera six dés. Mais s'il se sert d'un autre type d'armes à feu (fusil, pistolet, etc.), le joueur ne jettera que quatre dés.

La *Spécialisation* pousse le processus une étape plus loin, le personnage n'étant plus expert que dans un domaine ou une activité très "pointus". Il ajoute alors +2 à l'indice de base (qui, en retour est lui-même réduit de -2) de la Compétence pour obtenir celui de la Spécialisation. Dans le même temps, il gagne une Concentration dans le domaine lié à la Spécialisation, Concentration d'un indice égal à l'indice originel de la Compétence. Si le personnage de l'exemple précédent s'est spécialisé dans les UZI III (un type de mitraillette), il se retrouve en définitive avec un indice en UZI III de 7, un indice en Mitraillettes de 5 (l'indice de base de la compétence) et un indice en Armes à Feu de 3.

Une Spécialisation est généralement notée entre parenthèses après le nom de la Compétence. Toute cette gymnastique numérique n'a lieu que lors de la création du personnage, quand les joueurs doivent décider de ses indices de départ (voir page 45). Une fois le jeu commencé, les Compétences s'améliorent selon les règles du Karma, décrites en page 190. Les personnages débutants n'ont droit qu'à une seule Concentration et une seule Spécialisation par Compétence. Quand vous vous référez au Réseau des Compétences, n'utilisez que l'indice de la Compétence générale, et en aucun cas celui d'une éventuelle Concentration ou Spécialisation.

## CATEGORIES DE COMPETENCES

**Shadowrun** groupe les Compétences en cinq grandes catégories :

- Actives ;
- Construction/Réparation ;
- Connaissances ;
- Linguistiques ;
- Spéciales.

Toutes ont des indices qui augmentent au fur et à mesure que le personnage acquiert de l'expérience. La description de chaque compétence comprend également une liste des Concentrations suggérées. Les joueurs peuvent en créer d'autres, avec l'accord du Maître de Jeu.

## COMPETENCES ACTIVES

Les Compétences Actives s'appliquent généralement dans le but d'obtenir des résultats spécifiques à court terme, comme par exemple toucher une cible avec une arme, jeter un sort, etc. Elles impliquent également une certaine forme d'activité physique.

Posséder une Compétence Active signifie aussi être capable d'entretenir l'équipement qui s'y rapporte et savoir à quoi on peut l'appliquer. Mais cela n'inclut pas la capacité à concevoir de nouveaux équipements adaptés. Afin de simplifier l'utilisation du Réseau des Compétences, les Compétences Actives sont réparties en plusieurs groupes. Il est ainsi plus facile de voir quels liens existent entre elles.

### Compétences de Combat

La plupart des Compétences de Combat comportent la mention (AS) pour Arme Spécifique. Cela signifie que le personnage peut choisir de se spécialiser dans n'importe quelle arme particulière appartenant à une Concentration.

#### Armes à Feu

Cette Compétence régit l'utilisation de tous les types d'armes à feu, des pistolets aux lance-grenades.

*Concentrations* : Pistolets (AS), Fusils (AS), Mitraillettes (AS), Mitraillettes Légères (AS), Lance-Grenades (AS), Tasers (AS).

#### Armes de Jet

Cette compétence régit l'utilisation des armes directement lancées par leur propriétaire.

*Concentrations* : Lances (AS), Non Aérodynamiques (Grenades, Couteaux), Aérodynamiques (Shurikens, Grenades Planantes).

#### Armes de Trait

Cette Compétence régit l'utilisation des armes aux projectiles propulsés musculairement.

*Concentrations* : Arcs (AS), Arbalètes (AS).

#### Armes Lourdes

Cette Compétence régit l'utilisation des armes lourdes, qu'elles soient sur trépieds, montées sur véhicule, sur pivot ou fixes.

*Concentrations* : Mitrailleuses (AS), Lance-Missiles/Rockets (AS), Canons d'Assaut (AS), Canons Montés sur Véhicules (AS).

#### Combat à Mains Nues

Cette Compétence régit l'utilisation des techniques d'arts martiaux ainsi que des armes implantées. La Concentration Style d'Arts Martiaux (avec la Spécialisation Technique Particulière) y est mentionnée.

Cette Concentration (exemple : Tae Kwon Do) ainsi que ses éventuelles Spécialisations (Coups Manuels, etc.) ne sont appropriées dans le jeu que si le joueur et le Maître de Jeu connaissent bien les caractéristiques du style choisi, sans oublier ses différentes formes et ses limites.

*Concentrations* : Lutte, Cyber-Implant d'Armes (AS), Style d'Arts Martiaux (Technique Particulière).

#### Combat Armé

Cette Compétence régit l'utilisation des armes de mêlée tenues à la main.

*Concentrations* : Armes Tranchantes (AS), Armes d'Hast/Bâtons (AS), Fouets/Fléaux (AS), Massues (AS).

#### Explosifs

Cette compétence régit la préparation, la mesure et la manipulation d'explosifs chimiques.

*Concentrations* : Explosifs Commerciaux, Plastic.



## Compétences Physiques

Les Compétences Physiques requièrent de l'agilité et la maîtrise de son corps, de la force et de l'endurance. La charge que transporte un personnage a une grande influence sur elles.

Voir **Dans les Coulisses**, page 185, pour plus de détails.

### Athlétisme

Cette Compétence implique un entraînement spécial dans une discipline physique particulière. La Spécialisation y signifie plus améliorer une Concentration, que développer une forme spécifique de celle-ci. Ainsi, un personnage qui se spécialise en Escalade applique un modificateur de +2 à son indice d'Athlétisme quand il grimpe, de -2 quand il utilise une autre Concentration.

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

### Furtivité

Cette Compétence régit les déplacements furtifs, les mouvements silencieux, le pistage (et l'effacement des traces), la filature et l'art de semer quelqu'un. Chacun de ses aspects peut devenir une Spécialisation applicable à n'importe quelle Concentration centrée sur un environnement particulier.

**Concentrations** : Environnement Urbain (d'aspect), Environnement Sauvage (d'aspect), Environnement Campagnard (d'aspect).

## Compétences Techniques

Les Compétences Techniques s'appliquent à tous les types de machines, y compris électroniques et cybernétiques.



## Biotech

Cette Compétence englobe la médecine de base, les premiers soins et les opérations d'implant. Un personnage la possédant aura tout de même besoin d'un expert en informatique pour la mise au point des systèmes d'interfaces.

**Concentrations** : Chirurgie d'Implants (Cybernétique Crânienne, Cybernétique Corporelle, Remplacements Organiques), Culture Organique (Organes ou Membres), Soins Intensifs, Premiers Soins.

## Electronique

Cette Compétence régit l'utilisation et la compréhension des systèmes électroniques qui, dans les années 2050, sont ce qu'il y a de plus courant dans une ville. La Spécialisation y améliore une Concentration particulière, comme pour l'Athlétisme. Ainsi, une Spécialisation dans les Verrous Magnétiques donnera un bonus de +2 à cette Concentration, mais un modificateur de -2 à toutes les autres.

**Concentrations** : Systèmes de Contrôle, Engins de Guerre Electroniques, Verrous Magnétiques, Interconnexions de Systèmes, Diagnostics.

## Informatique

La Compétence Informatique régit l'utilisation et la compréhension de la technologie et de la programmation informatique. Elle est absolument essentielle pour quiconque désire se brancher sur le cyberspace et se déplacer dans la Matrice.

**Concentrations** : Hardware (Circuits Principaux, Microcircuits, Technologie d'Interface, Technologie d'Implants), Logiciels (Utilisation de Consoles, Programmation Matricielle, Programmation Non Matricielle, Programmation d'Implants).

## Compétences Magiques

N'importe qui peut étudier les Compétences Magiques pour acquérir les connaissances qui y sont liées, mais seul un magicien pourra les utiliser afin de manipuler les énergies magiques. Voir le chapitre **Magie**, page 116, pour plus de détails.

### Conjuration

Cette Compétence régit l'appel et le banissement des puissances spirituelles. Seuls les mages peuvent appeler des élémentaires, et seuls les shamans conjurent des esprits de la nature.

**Concentrations** : Elémentaires (Type), Esprits de la Nature (Type).

### Sorcellerie

La Compétence Sorcellerie régit le contrôle des énergies magiques concentrées sous la forme de sorts.

**Concentrations** : Lancer de Sorts (par Catégorie de Sorts), Sorcellerie Rituelle (par Catégorie de Sorts).

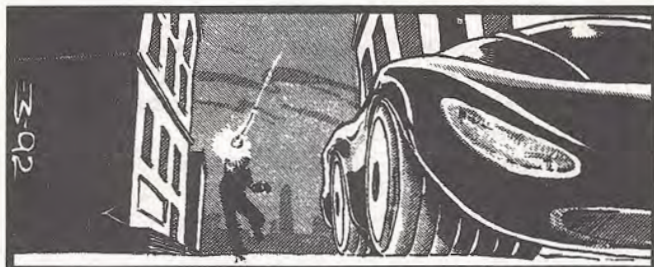
## Compétences Sociales

Elles concernent les interactions des personnages joueurs avec les personnages non joueurs. Pour les interactions parmi les PJ, les joueurs doivent avant tout se baser sur leurs propres compétences sociales, bien qu'il soit possible à leur demande, ou si le Maître de Jeu le souhaite, de doubler celles-ci d'un test de Compétence.

### Etiquette

L'Etiquette est une Compétence spéciale qui nécessite une Concentration, cette dernière représentant une sous-culture particulière. La Compétence Etiquette permet à un personnage d'agir au sein de cette sous-culture sans y paraître ostensiblement étranger, d'en reconnaître les personnalités éminentes et d'avoir une idée générale de leurs forces, leurs faiblesses, leurs goûts, leurs dégoûts. Grâce à elle, il peut même tenter de manipuler quelqu'un





de ce milieu ; il doit alors utiliser l'indice de Charisme du sujet comme seuil de réussite.

Les Spécialisations en Etiquette diffèrent selon les milieux. Une Concentration en Etiquette (La Rue) aura par exemple une Spécialisation pour chaque gang, organisation criminelle, etc. Une tribu particulière, des intérêts tribaux spécifiques ou la politique inter-tribale seront des Spécialisations appropriées pour l'Etiquette (Tribus). Une corporation particulière ou les relations inter-corporatives s'appliqueront à la concentration Etiquette (Corporations).

*Concentrations :* Corporations, Matrice, Médias, La Rue, Tribus.

## Interrogation

Cette Compétence représente la capacité d'arracher des informations à un individu non consentant. On utilise l'indice de Volonté du sujet comme seuil de réussite. La Compétence est généralement inefficace quand on l'exerce sur plus d'un sujet à la fois.

*Concentrations :* Méthode Orale, Assistance Mécanique (DéTECTEUR de Mensonges, Analyseurs de Stress/Voix).

## Leadership

Cette Compétence régit la faculté qu'a un personnage d'amener les autres à faire simplement ce qu'il veut en montrant l'exemple et en exerçant son autorité. Elle présentera donc un aspect de solution toute trouvée, mais n'est cependant pas conçue pour se substituer à la réflexion intelligente ou à la planification de la part des joueurs. Les jets de Leadership ont généralement comme seuil de réussite l'indice d'Intelligence du sujet que l'on compte influencer.

*Concentrations :* Politique, Militaire, Commerciale. Les Spécialisations pour chaque Concentration portent sur la stratégie (Plans Généraux), la tactique (Actions Ponctuelles) et le moral des troupes.

## Négociation

Cette Compétence régit toute interaction à l'issue de laquelle une des parties cherche à prendre le dessus, soit par une argumentation consciencieuse et délibérée, soit par un simple baratin. On utilise l'indice de Volonté de l'adversaire comme seuil de réussite.

*Concentrations :* Marchandage, Corruption, Baratin.

## Compétences de Pilotage

Le type de véhicule utilisé ainsi que le degré de familiarité avec celui-ci ont une influence sur les chances de succès d'un personnage lorsqu'il tente une manœuvre délicate ou un déplacement en terrain et dans des conditions difficiles. La conduite ordinaire ne nécessite pas de lancer de dé. En fait, beaucoup de véhicules du 21ème siècle peuvent fonctionner pratiquement sans intervention humaine.

La plupart des Compétences de Pilotage ont une Concentration de Pilotage à Distance, applicable quand l'opérateur ne se trouve pas physiquement présent et que le véhicule répond à des ordres qui lui sont transmis. Une Spécialisation dans cette Concentration correspond à une amélioration d'une de ses catégories et non pas à un Véhicule spécifique (VS).

## Appareils à Poussée Vectorielle

Cette Compétence englobe tous les appareils qui font appel à la poussée vectorielle pour le décollage comme pour la propulsion. Elle inclut donc les véhicules de basse altitude (VBA) connu couramment sous le nom de Thunderbirds et les engins militaires qui utilisent cette force motrice mais n'agissent pas à altitude élevée à cause de leurs lourdes charges ou du poids de leur blindage et armement.

*Concentrations :* Appareils à Décollage et Atterrissage Verticaux (VS), VBA (VS), Pilotage à Distance (Catégorie).

## Avions

Cette Compétence s'applique à tous les avions à ailes fixes ou à géométrie variable, propulsés (jets, avions à moteur, turbo-propulsion) ou non.

*Concentrations :* Planeurs (VS), Jets (VS), Avions à Moteur (VS), Avions de Compétition (VS), Pilotage à Distance (Catégorie).

## Bateaux à Moteur

Cette Compétence s'applique à tous les bateaux motorisés.

*Concentrations :* Bateaux de Plaisance (VS), Bateaux de Transport (VS), Bateaux de Course (VS), Pilotage à Distance (Catégorie).

## Bateaux à Voiles

Cette Compétence s'applique à tous les bateaux utilisant la voile comme mode de propulsion.

*Concentrations :* Bateau de Plaisance (VS), Bateaux de Transport (VS), Bateaux de Course (VS).

## Hélicoptères

Cette Compétence s'applique aux appareils à rotors fixes (hélicoptères) ou orientables.

*Concentrations :* Appareils à Rotors Fixes (VS), Appareils à Rotors Orientables (VS), Pilotage à Distance (Catégorie).

## Hovercrafts

Cette Compétence s'applique à tous les véhicules de type hovercraft, c'est-à-dire sur coussins d'air, quel que soit leur emploi.

*Concentrations :* Transport de Passagers (VS), Transport de Marchandises (VS), Compétition (VS), Pilotage à Distance (Catégorie).

## Motos

Cette Compétence régit l'utilisation de toutes les motos, cyclo-moteurs et motos avec side-cars.

*Concentrations :* Deux-Roues (VS), Trois-Roues (VS), Motos de Course (VS).

## Voitures

Cette Compétence s'applique aux véhicules motorisés possédant quatre roues ou plus.

*Concentrations :* Transport de Passagers (VS), Camions (VS), Véhicules de Course (VS), Pilotage à Distance (Catégorie).

## COMPETENCES DE CONSTRUCTION ET DE REPARATION

Pour de nombreuses Compétences Actives, il existe une Compétence associée Construction/Réparation (C/R). Cette dernière n'est applicable que si le personnage a accès aux outils et/ou à l'équipement communément utilisés pour la mettre en pratique. Ainsi, Combat Armé (C/R) lui permet de fabriquer ou de réparer des épées et autres armes de contact, Véhicules Terrestres (C/R), de réparer aussi bien une voiture qu'une moto ou un hovercraft, etc.

Mais il a de toute façon besoin de temps, d'outils et de matériel s'il veut fabriquer quelque chose à partir de (presque) rien. Même un personnage possédant un indice élevé dans une





Compétence (C/R) sera très limité s'il ne dispose pas de l'équipement adéquat.

S'il essaye de confectionner quelque chose de nouveau pour lui, il aura également besoin d'une connaissance théorique de l'objet, à moins que quelqu'un d'autre ne lui ait fourni un plan détaillé pour sa construction. Voir le chapitre **Dans les coulisses** page 182, pour avoir des détails sur l'utilisation des Compétences de Construction et de Réparation.

Les Concentrations en Construction/Réparation sont valables pour un certain type d'équipement lorsqu'elles s'appliquent à des Compétences nominatives, et pour une catégorie d'équipements quand celles-ci sont liées à un groupe de Compétences. Ainsi, une Concentration Combat Armé (C/R) pourra concerner les Armes Tranchantes, mais pas les autres armes de contact ; alors qu'une Concentration Véhicules Terrestres (C/R) pourra s'appliquer aux "Motos", par exemple, mais pas aux voitures et aux hovercrafts.

Si une Compétence Construction/Réparation est disponible, elle s'applique à la Compétence générale, dont elle n'est séparée que par un unique cercle dans le Réseau des Compétences.

## COMPETENCES DE CONNAISSANCES

Elles donnent accès à des informations particulières, ce qui est particulièrement utile quand le personnage est expert dans un domaine dont le joueur ignore tout.

Plusieurs d'entre elles fournissent également les principes théoriques d'actions de base liées à leur champ d'étude ainsi que les fondements nécessaires à de nouvelles conceptions dans ce domaine.

### Biologie

Cette Compétence recouvre les sciences de la vie en général. Ses spécialisations regroupent les branches spécifiques de chaque discipline et sont trop nombreuses pour être citées.

*Concentrations* : Zoologie, Botanique, Médecine, Parazologie, Parabotanique.

### Cybertechnologie

Cette Compétence régit la conception des implants ainsi que la technologie de contrôle cybernétique. Les Spécialisations sont possibles pour des systèmes spécifiques. (SS).

*Concentrations* : Implants Céphaliens (SS), Implants corporels (SS).

### Psychologie

Cette Compétence inclut la science comportementale dans ses formes analytiques et prévisionnelles. Ses Spécialisations se rapportent à des types spécifiques de comportement et de personnalité.

*Concentrations* : Comportement Individuel, Comportement de Groupe, Comportement Déviant.

### Sciences Physiques

Cette Compétence englobe aussi bien l'ingénierie que les sciences physiques. Ses Spécialisations, les diverses branches de ses disciplines, sont trop nombreuses pour être toutes citées ici.

*Concentrations* : Ingénierie, Physique, Chimie, Géologie.

### Sociologie

Cette Compétence implique l'étude de l'histoire et l'observation des humains et de leurs interactions. Les spécialisations varient selon les continents ou les cultures.

*Concentrations* : Histoire, Anthropologie, Archéologie.

### Théorie Informatique

Cette Compétence régit la conception et l'architecture informatiques.

*Concentrations* : Hardware (Circuits Principaux, Microcircuits, Technologie d'Interfaces, Technologie d'Implants), Logiciels (Opérations de Consoles ou Decking, Programmation Matricielle, Programmation Non Matricielle, Programmation d'Interfaces, Programmation d'Implants), Théorie Matricielle.

### Théorie Magique

Cette Compétence implique une compréhension générale des paramètres et du fonctionnement de la magie. Elle est essentielle dans la conception de nouveaux sorts.

*Concentrations* : Conception (Chamanique, Hermétique), Histoire (par Continent).

### Théorie Militaire

Elle couvre les études théoriques concernant les hommes au combat ainsi que les organisations militaires.

*Concentrations* : Histoire Militaire (par Continent ou par Période), Tactique (Air, Mer, Terre).

## COMPETENCES LINGUISTIQUES

Les Compétences Linguistiques sont une exception à la règle des Compétences de base, parce que chaque langage particulier est une Spécialisation d'une famille de langages. Ainsi, un personnage aura des facilités pour tous ceux qui sont liés à sa langue spécifique, sans pour autant les parler couramment à moins qu'il n'ait aussi acquis une Spécialisation dans chacun d'eux. Les différentes familles de langues ne sont pas considérées comme liées.

Quand une spécialisation de langage est choisie lors de la création du personnage, son indice est automatiquement gratifié d'un bonus de +2. Sa famille, en tant qu'équivalent de la Compétence générale, possède un indice égal à l'indice du langage lui-même -4. Tout indice modifié inférieur à 1 est considéré comme 1.



Les joueurs remarqueront qu'il n'y a pas de langages troll, nain, ou ork formels. Ces personnages parlent en effet la langue de leur parents, qui sont la plupart du temps humains. Ces groupes, cependant, ont souvent un patois propre.

Chaque famille de langage, indiquée en caractères gras, est suivie de la liste de ses langages spécifiques.

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

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

**Arménien**

**Athabascan** : Apache, Chippewa, Navajo.

**Balte** : Estonien, Letton, Lituanien.

**Basque**

**Caddo** : Caddo, Pawnee, Wichita.

**Celtique** : Breton, Ecossais, Gallois, Irlandais.

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

**Chukchi**

**Coréen**

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

**Elfique** : Voir **Langages Spéciaux**, ci-contre

**Esquimau**

**Finnique** : Finnois, Carélien, Livonien, Lapon, Mordven, Tchérémissé, Veps, Votjak, Zyriène.

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

**Grec**

**Indien** : Bengali, Bihari, Gujerati, Hindi, Kosali, Lahnda, Mahratte, Oriya, Ourdou, Pendjabi, Rajasthani, Sindhi, Sinhalese.

**Indo-Iranien** : Baluchi, Kurde, Pashto, Perse (Farsi).

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

**Japonais**

**Koïsan** : Boshiman, Hattat, Nama, Sandawe.

**Langues communes et hybrides** : Langage Urbain (voir **langages spéciaux**, ci-dessous), Esperanto, Interlingua.

**Malayo-Polynésien** : Bahasa, Cebuan, Ilokan, Javanais, Kiriwina, Madourais, Malayien, Maori, Mélanésien, Micronésien, Misi-ma, Panay-Hiligaynon, Polynésien, Samar-Leyte, Samoan, Sundanaï, Tagalog, Taluga.

**Maya** : Guatémalais, Kekchi, Mam, Quiché-Tzotzil-Cakchique, Yucatan.

**Mon-Khmer (Annamite)** : Cambodgien (Khmer), Mon, Vietnamien (Annamien).

**Mongol** : Khalkha (Mongol).

**Muskogé** : Chickasaw, Choctaw, Creek, Seminole.

**Niger-Kordofanien (Bantu)** : Anyi, Ashanti, Azande, Bassa, Baule, Bemba, Birom, Bulu, Efik, Ewe, Fang, Fante, Fula, Ganda, Ibo, Igbo, Kikuyu, Kituba, Kongo, Kpele, Kru, Luba, Lunda, Makua, Mande, Mbundu, Mende, More, Mossi, Ngala, Ngbaudi, Nyamwezi-Sukuma, Nyanja, Rundi, Rwanda, Shona, Sotho, Sukuma, Swahili, Temne, Tiv, Tswana, Twi, Wolof, Xhosa, Yao, Yoruba, Zande, Zoulou.

**Nilo-Saharien** : Bagirmi, Dinka, Fur, Kanembou, Kanuri, Koman, Luo, Maban, Masai, Nuer, Sango, Shilluk, Songhai, Wadaï.

**Oto-Manguan** : Mixtèque, Otomi, Zapotèque.

**Papou** : Dayak, Negrito, Papou.

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

**Salish** : Chehalis, Okanagon, Salish.

**Sémitique** : Amharique, Arabe, Araméen, Harari, Hébreu, Tigré, Tigrina.

**Sino-Tibétain** : Birman, Cantonais, Hakka, Kashmiri, Lao, Mandarin, Min, Népalais, Shan, Tai, Tibétain, Wu, Yuan.

**Siouan** : Catawba, Crow, Dakota, Hidatsa, Omaha, Osage.

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

**Tlingit**

**Tsimshian**

**Tungus**

**Turc** : Azerbaïdjanais, Chuvash, Kazakh, Kirghiz, Ouzbek, Tatar, Turki, Turc, Ouzbèque, Yakoute.

**Ugrien** : Magyar (Hongrois), Ostyak, Vogul.

**Uto-Aztèque** : Aztèque, Comanche, Hopi, Paiute, Papago, Pima, Shoshone, Ute.

**Zuni**

## LANGAGES SPECIAUX

Le langage urbain est l'un des nombreux dialectes qui ne font pas partie d'un groupe de langages.

L'elfique, connu de manière plus formelle sous le nom de sperthiel, est devenu de plus en plus populaire au cours des dernières années. Les linguistes qui en ont étudié la forme et le contenu n'y ont trouvé aucune parenté avec les groupes de langages existants, même si des points communs avec certains apparaissent dans la structure et le style du sperthiel. Ce langage est apparu, semble-t-il, peu de temps après la fondation de Tir Tairngire.

Comme mentionné ci-dessus, les orks, les trolls, les nains et autres groupes qui vivent repliés sur eux-mêmes dans certains quartiers développent fréquemment leur propre patois.

## COMPETENCES SPECIALES

Les Compétences Spéciales sont une catégorie "fourre-tout" de Compétences, destinées à affirmer un personnage en tant qu'individu. Elles comprennent les hobbies, les centres d'intérêt, les divers modes d'expression artistique, etc. Montrez-vous créatifs !





# COMPETENCES

## TABLE RECAPITULATIVE DES COMPETENCES

### Compétences de Combat

- Armes à Feu
  - Fusils (AS)
  - Lance-Grenades (AS)
  - Mitraillettes (AS)
  - Mitraillettes Légères (AS)
  - Pistolets (AS)
  - Tasers (AS)
- Armes de Jet
  - Aérodynamiques (Shurikens, Grenades Planantes)
  - Non Aérodynamiques (Grenades, Couteaux)
  - Lances (AS)
- Armes de Trait
  - Arbalètes (AS)
  - Arcs (AS)
- Armes Lourdes
  - Canons d'Assaut (AS)
  - Canons Montés sur Véhicules (AS)
  - Lance-Missiles/Roquettes (AS)
  - Mitrailleuses (AS)
- Combat à Mains Nues
  - Cyber-Implant d'Armes (AS)
  - Lutte
  - Style d'Arts Martiaux (Technique particulière)
- Combat Armé
  - Armes Tranchantes (AS)
  - Armes d'Hast/Bâtons (AS)
  - Fouets/Fléaux (AS)
  - Massues (AS)
- Explosifs
  - Explosifs Commerciaux
  - Plastic

### Compétences Physiques

- Athlétisme
  - Course
  - Escalade
  - Haltérophilie
  - Natation
  - Saut
- Furtivité
  - Environnement Campagnard (d'aspect)
  - Environnement Sauvage (d'aspect)
  - Environnement Urbain (d'aspect)

### Compétences Magiques

- Conjuration
  - Elémentaires (Type)
  - Esprits de la Nature (Type)
- Sorcellerie
  - Lancer des Sorts (par Catégorie de Sort)
  - Sorcellerie Rituelle (par Catégorie de Sort)

### Compétences Techniques

- Biotech
  - Chirurgie d'Implants (Cybernétique Crânienne, Cybernétique Corporelle, Remplacements Organiques)
  - Culture Organique (Organes ou Membres)
  - Premiers Soins
  - Soins Intensifs

### Electronique

- Diagnostics
  - Interconnexions de Systèmes
  - Engins de Guerre Electroniques
  - Systèmes de Contrôle
  - Verrous Magnétiques
- ### Informatique
- Hardware (Circuits principaux, Microcircuits, Technologie d'Interface, Technologie d'Implants)
  - Logiciels (Utilisation de Consoles, Programmation Matricielle, Programmation Non Matricielle, Programmation d'Interfaces, Programmation d'Implants)

### Compétences Sociales

- Etiquette
- Corporations
- Matrice
- Médias
- La Rue
- Tribus
- Interrogation
  - Assistance Mécanique (Détecteur de Mensonges, Analyseurs de Stress/Voix)
  - Méthode Orale
- Leadership
  - Commercial
  - Militaire
  - Politique (Les spécialisations pour chaque Concentration portent sur la Stratégie (plans généraux), la Tactique (actions ponctuelles) et le Moral des Troupes).
- Négociation
  - Baratin
  - Corruption
  - Marchandage

### Compétences de Pilotage

- Appareils à Poussée Vectorielle
- Appareils à Décollage et Atterrissage Verticaux (VS)
- Pilotage à Distance (Catégorie) V.B.A (VS)
- Avions
  - Avions de Compétition (VS)
  - Avions à Moteur (VS)
  - Jets (VS)
  - Pilotage à Distance (Catégorie)
  - Planeurs
- Bateaux à Moteur
  - Bateaux de Course (VS)
  - Bateaux de Plaisance (VS)
  - Bateaux de Transport (VS)
  - Pilotage à Distance (Catégorie)
- Bateaux à Voiles
  - Bateaux de Course (VS)
  - Bateaux de Plaisance (VS)
  - Bateaux de Transport (VS)

### Hélicoptères

- Appareils à Rotors Fixes (VS)
- Appareils à Rotors Orientables (VS)
- Pilotage à Distance (Catégorie)

### Hovercrafts

- Compétition (VS)
- Pilotage à Distance (catégorie)
- Transport de Marchandises (VS)
- Transport de Passagers (VS)

### Motos

- Deux-Roues (VS)
- Motos de Course (VS)
- Trois-Roues (VS)

### Voitures

- Camions (VS)
- Pilotage à Distance (catégorie)
- Transport de Passagers (VS)
- Véhicules de Course (VS)

### Compétences de Connaissances

- Biologie
  - Botanique
  - Médecine
  - Parabotanique
  - Parazologie
  - Zoologie
- Cybertechnologie
  - Implants céphaliens (SS)
  - Implants corporels (SS)
- Psychologie
  - Comportement Déviant
  - Comportement de Groupe
  - Comportement Individuel
- Sciences Physiques
  - Chimie
  - Géologie
  - Ingénierie
  - Physique
- Sociologie
  - Anthropologie
  - Archéologie
  - Histoire
- Théorie Informatique
  - Hardware (Circuits Principaux, Microcircuits, Technologie d'Interfaces, Technologie d'Implants)
  - Logiciels (Opérations de Consoles, Programmation Matricielle, Programmation Non Matricielle, Programmation d'Interfaces, Programmation d'Implants)
  - Théorie Matricielle
- Théorie Magique
  - Conception (Chamanique, Hermétique)
  - Histoire (par Continent)
- Théorie Militaire
  - Histoire Militaire (par Continent ou par Période)
  - Tactique (Air, Mer, Terre).



# COMBAT

***Ah, les flingues, les flingues, les flingues ! !***

***Ma vie serait si morne sans eux.***

***- Wedge, mercenaire***

**L**orsque vient le moment où l'affrontement est imminent, le jeu est divisé en Tours. Tous les personnages devront agir ou ne pas agir les uns après les autres, dans l'ordre de leur Rapidité décroissante, au cours d'une séquence de jeu appelée Tour de Combat. Cette division permet de reproduire ce qui pourrait arriver au cours d'un affrontement réel, de déterminer quel personnage agit le premier, qui frappe le plus rapidement, quelles seront les conséquences d'un accrochage, etc.

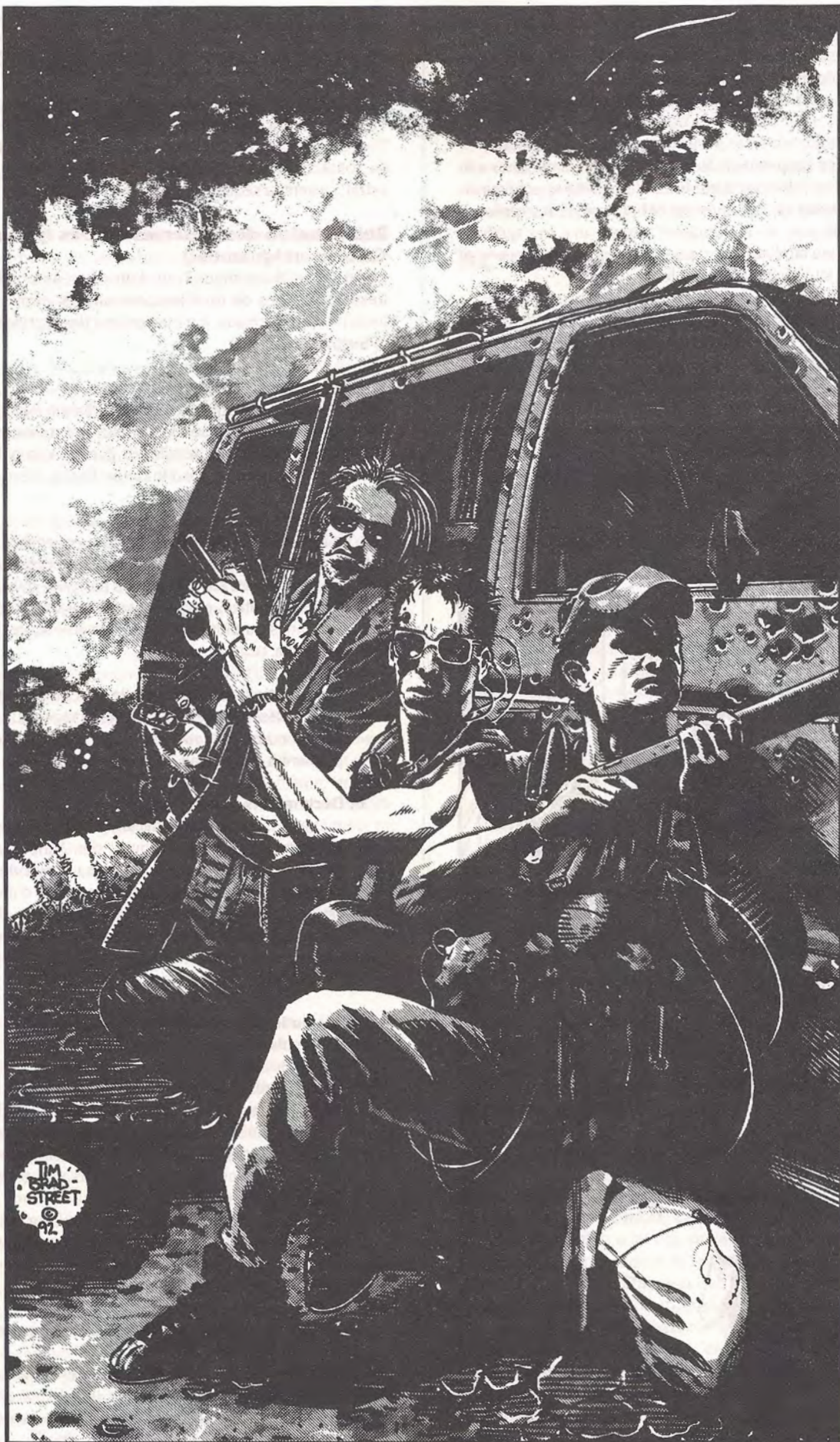
Durant un Tour de Combat, qui s'étend sur à peu près trois secondes, les joueurs décrivent à tour de rôle les actions entreprises par leur Shadowrunner. Le Maître de Jeu expose quant à lui les actions et réactions des personnages non joueurs, de même que le résultat de toutes les actions qui ont eu lieu.

Le Tour de Combat se décompose en plusieurs séquences, appelées Phases de Combat (ou d'Action). Suivant leur score d'Initiative, qui correspond à leur rapidité de réaction, les personnages peuvent tenter des actions au cours d'une ou plusieurs Phases de Combat durant un même Tour de Combat. Une action correspond à une tentative de faire quelque chose, comme tirer avec un fusil, jeter un sort ou lancer un programme informatique. Cela sera expliqué plus en détail un peu plus loin.

Ces règles de combat s'appliquent aussi bien aux Personnages Joueurs (PJ) qu'aux Personnages Non Joueurs (PNJ).

Il est possible qu'un type particulier de personnage ou de créature ne se comporte pas suivant les règles ou procédures générales. Les règles spécifiques sont alors précisées dans la description des individus en question.







## UTILISATION DES REGLES

Il n'est pas nécessaire que les joueurs assimilent parfaitement toutes les règles relatives au Tour de Combat au cours de leur première lecture.

Celles-ci seront amplement décrites dans les paragraphes suivants. Les joueurs pourront donc lire simplement le schéma de déroulement ci-après et, du moins au début, ignorer les renvois à des points spécifiques. Ils en tiendront compte une fois qu'ils se seront quelque peu familiarisés avec le jeu et qu'ils commenceront à rencontrer des situations plus complexes.

Les règles se rapportant à l'utilisation d'une console cybernétique ou à celle de la magie sont décrites dans les paragraphes qui leur sont consacrés.



## SEQUENCES DU TOUR DE COMBAT

Ce qui suit constitue un résumé rapide du déroulement d'un Tour de Combat. Tous les combats, qu'ils se déroulent à distance, au contact, à bord de véhicules, dans la Matrice ou dans l'espace astral, suivent la séquence suivante.

### Restauration des Réserves de Dés (premier Tour de Combat uniquement)

Au début du premier Tour d'un nouveau combat, toutes les Réserves de Dés de tous les personnages impliqués retrouvent leurs niveaux normaux, à moins qu'une des parties ne bénéficie de la **Surprise** (page 86).

### 1. Détermination de l'Initiative

Déterminez l'Initiative (page 79) (Indice de Réaction + dés d'Initiative) de tous les personnages, métacréatures, esprits ou programmes informatiques impliqués dans le combat. Notez lequel d'entre eux obtient le score d'Initiative le plus élevé.

### 2. Phases d'Action

L'un après l'autre, tous les personnages engagés dans le combat déclarent leurs intentions pour ce Tour et résolvent les actions qu'il ont entreprises. On commence par celui qui possède le plus haut score d'Initiative, et qu'on appelle alors personnage actif. Si deux personnes ou plus possèdent le même score, consultez **Egalité d'Initiative**, page 79.

#### A. Restauration des Réserves de Dés du personnage actif.

Les Réserves de Dés du personnage actif retrouvent leur niveau normal. Si aucune n'a été utilisée, elles restent simplement à leur niveau habituel.

#### B. Déclarations d'Intentions

Le personnage actif déclare ses intentions pour ce Tour de Combat. Il peut accomplir des Actions Automatiques, Simples ou Complexes et ce, dans n'importe quel ordre. Si plusieurs personnages agissent au cours d'une même Phase de ce Tour (voir **Egalité d'Initiative**, page 79), ils doivent tous déclarer leurs intentions, en commençant par celui dont le total d'Initiative est le plus bas puis en progression jusqu'à celui dont le score est le plus haut.

#### C. Résolution des Actions

Résolvez les actions du personnage actif (voir page 80). Ceci fait, diminuez de 10 points son score d'Initiative. Si le nouveau résultat obtenu est supérieur à 0, le personnage pourra entreprendre d'autres actions plus tard dans le même Tour de Combat (voir **Actions Multiples**, page 79).

Dans le cas contraire, il lui sera impossible d'agir au cours de ce Tour. Si plusieurs personnages peuvent entreprendre des actions au cours d'une même Phase de jeu, celui d'entre eux disposant du meilleur score d'Initiative agira le premier, puis ce sera à celui ayant obtenu l'Initiative directement inférieure, et ainsi de suite jusqu'au dernier (voir **Egalité d'Initiative**, page 79).

#### D. Déclarations d'Intentions et Résolution des Actions des autres personnages.

Passez au personnage possédant le meilleur des scores d'Initiative restant et reprenez le schéma décrit ci-dessus, des étapes A à D. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucun personnage ne puisse accomplir d'actions.



### 3. Début d'un nouveau Tour de Combat.

Commencez un nouveau Tour de Combat, en reprenant la procédure ci-dessus de l'étape 1 à l'étape 3, et répétez le tout jusqu'à ce que la lutte prenne fin. Tout dé de Réserve non utilisé au cours du Tour précédent pourra servir dans celui-ci, mais uniquement jusqu'à la première action réalisée par son possesseur.

## INITIATIVE

L'Initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les personnages pourront agir au cours d'un Tour de Combat. Elle dépend de deux facteurs : le résultat du jet des dés d'Initiative qu'on ajoute à l'indice de Réaction ajusté.

Ainsi est défini le score d'Initiative.

Chaque personnage débute avec un dé à six faces (1D6) d'Initiative. Si la magie ou des pièces d'équipement cybernétique lui donnent droit à des dés supplémentaires, le total de ses dés d'Initiative figure entre parenthèses après leur nombre initial. Cela donnera par exemple 1D6 (2D6). En bref, ce personnage possède deux dés d'Initiative (2D6), un de plus qu'au départ.

Tous les personnages sont dotés d'un indice de Réaction, qui est la moyenne de leurs indices d'Intelligence et de Rapidité, cette dernière pouvant être modifiée par des bonus magiques ou cybernétiques ou par des malus, en cas de blessure par exemple. La Réaction ajustée d'un personnage est donnée entre parenthèses, à côté de celle de base : par exemple 4 (6).

Dans la Matrice, la Réaction et l'Initiative d'un decker ne peuvent être modifiés que par la présence de circuits d'accroissement de réponse, voir page 173, dans la console cybernétique qu'il utilise. Aucun autre type de modificateurs de Réaction et d'Initiative, à l'exception de ceux dus aux blessures (voir page 112) ne peut affecter le personnage qui évolue dans la Matrice. De même, une fois connecté à un véhicule, un interfacé reçoit uniquement les modificateurs apportés par l'Interface qu'il utilise. Là encore, le joueur ou le Maître de Jeu ne doivent tenir compte d'aucun autre modificateur à l'exception de ceux liés aux blessures.

Pour obtenir le score d'Initiative d'un personnage, ajoutez son indice de Réaction ajusté au résultat de son jet d'Initiative. Ce nombre correspond à la Phase de Combat au cours de laquelle il pourra agir.

*John Longbone, un ork samouraï des rues, possède une Réaction d'indice 3 (5) et une Initiative de 1D6 (2D6). (Longbone s'est fait implanter un équipement cyber qui augmente de 2 points sa Réaction de base et lui procure un dé d'Initiative supplémentaire).*

*Au tirage des deux dés, Longbone obtient un 7, auquel il ajoute son indice de Réaction ajusté, égal à 5, pour un total de 12.*

*Dans un Tour de Combat, Longbone pourra agir à partir de la Phase de Combat 12.*

Un Tour de Combat est composé d'un nombre de Phases de Combat égal au score d'Initiative le plus élevé.

Si, par exemple, le meilleur score est de 22, le Tour de Combat est composé de 22 Phases de Combat. Des événements peuvent se produire au cours de la première (22, ici) ou dans les suivantes, de la 21 à la 1. Mais aucune action ne peut survenir durant la Phase 0, qui annonce la fin de ce Tour de Combat.

Tous événements et actions doivent prendre place à l'intérieur d'une Phase de Combat. Le Maître de Jeu peut alors avoir à déterminer, par convention ou en se référant au hasard, les scores d'Initiative pour des événements non contrôlés par les personnages.

Ceux qui doivent se produire au terme d'un délai préalablement réglé, comme l'explosion d'une bombe par exemple, arrivent toujours à la fin du Tour de Combat, **lorsque** toutes les actions ont été résolues.

### NOTE AU MAÎTRE DE JEU

Durant les phases de Combat au cours desquelles des actions se déroulent simultanément dans l'espace physique et dans les espaces astral et/ou matriciel, vous devrez d'abord résoudre les actions astrales, puis passer à la Matrice et, enfin, aux actions physiques.

## ACTIONS MULTIPLES

Suivant leur score d'Initiative, les personnages pourront accomplir plusieurs actions au cours d'un même Tour, la première se déroulant durant la Phase de Combat correspondant à leur score d'Initiative. Les suivantes prennent ensuite place toutes les 10 Phases de Combat.

Ainsi les quatre personnes présentées ci-dessous seront capables d'agir au cours des Phases fournies dans la colonne de droite :

Personnage	score d'Initiative	Phases de Combat
A	40	40, 30, 20 et 10
B	27	27, 17 et 7
C	12	10 et 2
D	8	8 seulement

*Notre ami Longbone, que nous avons rencontré dans l'exemple précédent, accomplira une première action au cours de la Phase de Combat 12 (son score d'Initiative) et une seconde durant la phase 2 (12-10). Son pote, Shark, un samouraï des rues disposant d'une meilleure (et bien plus chère) cybernétique a une Réaction d'indice 5 (9) et une Initiative de 1D6 (3D6). S'il obtient le meilleur jet de dés possible, 18, il disposera d'un score d'Initiative de 27. Shark pourra donc agir aux Phases 27, 17, et 7.*

### NOTE AU MAÎTRE DE JEU

Quand viendra le moment de gérer le déroulement d'un Tour de Combat, demandez aux joueurs lequel des personnages possède le score d'Initiative le plus élevé. Tous devront répondre. Comparez alors ces scores à ceux des PNJ impliqués dans la lutte. La Phase de Combat suivante correspondra au score le plus haut.

Dire à voix haute son total d'Initiative permet de mieux le retenir et devrait donc aider les joueurs à ne pas sauter la phase de combat qui correspond à ce total. Si malgré tout, une telle distraction se produit, le Maître de Jeu devra faire résoudre l'action oubliée après toutes les autres en cours. Savoir quand son Shadowrunner peut agir incombe au joueur et pas au Maître de Jeu. Le Shadowrunner "tête en l'air" pourra intervenir à nouveau 10 Phases de Combat après celle-ci.

## EGALITE D'INITIATIVE

Quand plusieurs personnages peuvent agir au cours de la même Phase de Combat, celui qui a obtenu le meilleur score d'Initiative (initial) annonce ses actions et les résout le premier, suivi de celui possédant le second meilleur score, et ainsi de suite. Si plusieurs d'entre eux ont le même score initial, celui disposant de l'indice de Réaction ajusté le plus élevé agit en premier. Au cas où il y aurait là encore égalité, considérez cette fois la Réaction naturelle. Enfin, si cela non plus ne permet pas de départager les ex aequo, eh bien ! considérez que leurs actions ont lieu *simultanément*.

Quand plusieurs personnages agissent au cours d'une même Phase, c'est le joueur au score d'Initiative initial le plus faible qui



déclare le premier ses intentions, puis on remonte jusqu'à celui qui a eu le score le plus élevé. Ainsi, les personnages les plus rapides, même légèrement, se montrent toujours capables de réagir aux intentions des autres.

Par contre, quand vient le moment de résoudre les actions, on reprend l'ordre normal : on part du plus haut score d'Initiative, c'est-à-dire du personnage le plus rapide, pour aller jusqu'au plus faible.

*Jack Frost et Septième Fils, un chaman urbain, ont obtenu le même score d'Initiative (15). Septième Fils possède une Réaction d'indice ajusté de 7 et Jack de 12, ce qui le rend plus rapide que le Chaman. Celui-ci devra déclarer ses intentions avant Jack et les résoudre après (il est plus lent.)*

## ACTIONS RETARDEES (OPTIONNEL)

Au cours d'une Phase de Combat, quand arrive son tour d'agir, un personnage peut décider de retarder son action pour la reporter à une Phase de Combat ultérieure. La procédure pour retarder une action est décrite en page 81.

Tant qu'il attend le bon moment, le personnage ne peut rien faire, à l'exception d'Actions Automatiques (voir page 81).

Le report d'une action permet de réagir à une situation imprévue, une attaque surprise par exemple.

Quand, au cours d'une Phase ultérieure, il se produit finalement un événement qui décide le joueur à agir, celui-ci peut annoncer que son Shadowrunner intervient immédiatement. Il doit le faire pendant la séquence de déclarations d'intentions, lorsque tous les autres personnages impliqués dans le combat ont annoncé leurs actions.

Si le Maître de Jeu a déjà commencé à résoudre une autre action, le joueur ayant retardé la sienne a attendu trop longtemps et ne peut plus faire réagir son Shadowrunner.

Si plusieurs joueurs ont décidé de reporter leur actions jusqu'à la même Phase de Combat, référez-vous à **Egalité d'Initiative**, ci-dessus, pour déterminer l'ordre dans lequel ils interviennent. Il faut en principe commencer par les déclarations des personnages qui agissent normalement au cours de la phase (voir **Egalité d'Initiative**), pour ensuite passer aux déclarations de ceux qui ont retardé leurs actions, en allant là encore du plus faible score d'Initiative au plus élevé.

En ce qui concerne la résolution des actions, on s'occupe d'abord des personnages ayant reporté leurs actions, toujours en suivant la procédure habituelle, et on termine par ceux qui ont agi normalement.

*Bastion, dissimulé dans l'ombre protectrice d'un porche, espère surprendre ses ennemis et surveille la rue. Il a retardé son tir depuis la Phase de Combat 25. Deux hommes finissent par passer une porte pour traverser la rue : les deux types que Bastion attendait. Nous en sommes à la Phase 12, et Bastion décide d'agir.*

*Son tir prendra effet et sera donc résolu en premier, puis on passera à la riposte de ses adversaires. Tous trois pourront agir à nouveau 10 Phases plus tard.*

Retarder une action coûte au départ une Action Automatique, mais son exécution subséquente ne coûte plus rien. Après la résolution des actions retardées du personnage, retirez 10 à son score d'Initiative. Si le résultat est supérieur à 0, il peut encore agir durant ce Tour de Combat (voir **Actions Multiples**, page 79).

Si, à la fin du Tour de Combat, un personnage n'a toujours pas résolu l'action qu'il avait reportée, il peut le faire à n'importe quel moment du Tour suivant, même si la Phase choisie correspond à un score d'Initiative supérieur à tous ceux qu'il a obtenus pour ce Tour-ci.

*Bastion, fidèle à ses habitudes, a tendu une embuscade quelque part dans les rues de Seattle. Il a reporté son tir depuis le Tour de Combat précédent. Pour ce tour-ci, il dispose d'un score d'Initiative de 17, mais sa victime apparaît dans la lunette de visée de son fusil au cours de la Phase 29. Il peut faire feu immédiatement bien que son faible score d'Initiative lui interdise normalement d'effectuer une action si tôt dans le Tour.*

Le Maître de Jeu ou le joueur résoudra normalement l'action reportée. Le personnage pourra agir à nouveau 10 Phases après avoir résolu cette action retardée, ou au cours de la Phase de Combat correspondant à son score d'Initiative pour ce tour-ci, celle dont le numéro sera le plus faible.

Les Réserves de Dés retrouvent leur niveau normal au cours de la Phase de Combat durant laquelle le report a commencé. Le personnage ne pourra les renouveler avant que l'action retardée n'ait pris effet. Si, pour quelque raison que ce soit, il décide d'utiliser ses dés de Réserve pendant son attente, le report sera annulé et l'action devra prendre effet immédiatement (voir **Réserves de Dés**, page 83).

Un personnage ne peut reporter qu'une action à la fois.

*Après avoir effectué son attaque au cours de la Phase 29, Bastion ne pourra agir à nouveau pendant la Phase 19 (29-10), car ce résultat est supérieur à son score d'Initiative pour ce Tour-ci, 17. Si Bastion avait choisi de tirer au cours de la phase 18, il n'aurait pu ensuite intervenir avant la phase 8, son score d'Initiative, 17, étant alors supérieur à cette valeur recalculée.*

## ACTIONS

Un personnage peut entreprendre différents types d'actions au cours d'une Phase de Combat : Automatique, Simple et Complexe. Il pourra accomplir une Action Automatique et, soit deux Actions Simples, soit une Action Complexe au cours de chaque Phase.





## ACTIONS AUTOMATIQUES

Ces actions, relativement simples, nécessitent peu ou pas d'efforts. Dire un mot, lancer un objet, se jeter à terre ou simplement regarder quelque chose en constituent quelques exemples. Un personnage pourra accomplir une unique Action Automatique au cours de chaque Phase de Combat même s'il ne devrait normalement pas être capable d'agir à ce moment-là. Il ne pourra toutefois le faire avant que son score d'Initiative ne le lui permette, à moins qu'il n'attende pour réaliser une action retardée (voir plus haut).

Les Actions Automatiques n'entraînent généralement aucun test de réussite, mais certaines circonstances peuvent en imposer un.

Vous trouverez ci-dessous la description de quelques actions considérées comme automatiques dans **Shadowrun**.

### Activer un équipement cybernétique

Un personnage pourra actionner, en une Action Automatique, une pièce de matériel cyber qui ne fonctionne pas de façon permanente. Par exemple, un téléphone ou une radio interne, un dispositif de vision thermographique, et ainsi de suite.

### Changer de mode de tir à l'aide d'une Interface d'Arme

Les personnages disposant d'une Interface d'Arme déjà en fonctionnement et connectée pourront, en une Action Automatique, changer le mode de tir de l'arme concernée. Voir **Mode de Tir**, page 92, et **Interface d'Arme**, page 90.

### Ejecter un chargeur à l'aide d'une Interface d'Arme

Un personnage disposant d'une Interface d'Arme déjà connectée et en fonctionnement pourra, par simple ordre cybernétique, éjecter un chargeur de son arme. En placer un nouveau nécessitera par contre une Action Simple (voir **Interface d'Arme**, page 90).

### Gesticuler

Un personnage pourra gesticuler en une Action Automatique. Bien que cette précision puisse sembler ridicule, elle permet la simulation de discussions par gestes dans une situation de combat.

### Interrompre un sort maintenu

Un magicien en train de maintenir un sort pourra briser volontairement sa concentration pour le prix d'une Action Automatique.

### Jeter un objet

Un personnage pourra jeter un objet en une Action Automatique. S'il en tient un dans chaque main, les lancer en même temps ne requiert qu'une seule Action Automatique.

### Observer

Une Action Automatique pourra être utilisée pour effectuer une observation (voir **Perception**, page 185).

Le personnage qui le fera ne remarquera cependant que les détails évidents, bien que les diverses améliorations de sa vision (amplificateurs de lumière, infrarouge) fassent effet. Aucun test de Perception n'est possible en une Action Automatique (voir **Observer Attentivement**, page 82).

### Prononcer un mot

Chaque mot prononcé correspond normalement à une Action Automatique. Mais dans la pratique, un personnage pourra dire une phrase entière, voire deux. Le Maître de Jeu devrait néanmoins parfois faire respecter la règle un mot = une Action Automatique, pour éviter les longues discussions, peu réalistes au

regard de la faible durée d'un Tour de Combat (3 secondes). Mais libre à lui d'autoriser des dialogues plus élaborés entre joueurs.

### Reporter une action

Un personnage pourra reporter n'importe quelle action pour le prix d'une Action Automatique (voir **Actions retardées**, page 80). Cette Action Automatique devra se situer au cours d'une Phase de Combat durant laquelle le personnage pourrait effectivement agir (voir **Actions Multiples**, page 79).

### Se jeter à terre

Un personnage peut se jeter à terre à tout moment s'il n'est pas pris par surprise (voir **Surprise** page 86). Si tel devait être le cas, la chose lui serait alors impossible.

Un magicien maintenant un sort devra réussir un test de Volonté (2) pour ne pas perdre sa concentration en se jetant à terre

### Viser

Un personnage visera un point plus vulnérable de la protection d'un adversaire en une Action Automatique (voir **Viser**, page 91). Cette action devra immédiatement précéder l'attaque correspondante, un tir d'Armes à Feu, le Lancer d'un projectile, un coup en Combat à Mains Nues ou un Coup Ajusté.

## ACTIONS SIMPLES

Les Actions Simples, légèrement plus compliquées que les Actions Automatiques, exigent un peu plus de concentration. Toutefois, seules quelques-unes nécessitent un test de réussite pour être menées à bien.

Un joueur est libre de remplacer une Action Simple par une Action Automatique.

Chaque personnage peut effectuer deux Actions Simples ou une Action Complexe au cours d'une même Phase de Combat. Les opérations ci-dessous constituent quelques exemples d'Actions Simples dans **Shadowrun**.

### Ajuster un tir

Un personnage peut viser avec soin une cible à portée de tir de son arme à feu, ou de jet pour un projectile, en une Action Simple. Il peut ensuite continuer à ajuster son tir pendant plusieurs Phases, voire plusieurs Tours, cumulant ainsi les avantages apportés par cette action, mais il perd ces derniers s'il entreprend une action ou s'il fait appel à des dés d'une Réserve quelconque pendant tout le temps que dure sa visée.

Chaque Action Simple consacrée à ajuster un tir apporte un modificateur de -1 au seuil de réussite à obtenir pour atteindre une cible (voir **Résolution d'un Combat à Distance**, page 87).

Il y a néanmoins une limite au nombre d'Actions Simples qu'on peut passer à viser, fixée à la moitié de l'indice de Compétence (arrondissez à l'unité inférieure) du personnage pour l'arme utilisée.

### Basculer d'un monde à l'autre

Faire basculer sa perception du monde physique vers l'espace astral ne coûtera qu'une Action Simple à un magicien. Par contre, la projection astrale nécessite une Action Complexe (voir **Perception Astrale**, page 145).

### Changer de mode de tir

Un personnage tenant une arme prête peut changer de mode de tir en une Action Simple. Si l'arme est connectée à une Interface, cette opération ne nécessite qu'une Action Automatique (voir plus haut. Voir aussi **Mode de Tir**, page 92 et **Interface d'Arme**, page 90).



## Changer de position

En une Action Simple, un personnage peut se lever ou se coucher à terre. En cas de blessure, il devra pour se relever réussir un test de Volonté (2). N'oubliez pas de tenir compte de tout modificateur dû aux blessures dans le calcul du seuil de réussite de ce test.

Un personnage peut toujours s'étendre sans effectuer de test de Volonté (ou en une Action Automatique en se jetant à terre).

## Commander un esprit

En une Action Simple, un magicien peut donner un ordre à des esprits de la nature ou des élémentaires à son service. Consulter aussi **Services rendus par les Élémentaires**, page 141, ou **Services rendus par les Esprits de la Nature**, page 140.

## Faire feu avec une arme

Un personnage peut faire feu avec une arme prête à tirer en mode coup par coup, semi-automatique ou par rafales en une Action Simple (voir **Armes à feu**, page 92, pour plus d'informations). S'il tient une arme prête dans chaque main, il peut se servir de chacune d'elles en une seule Action Simple.

Les armes fonctionnant exclusivement en mode coup par coup ne peuvent tirer qu'une fois par Phase de Combat. Ceci est valable pour les arcs et les arbalètes à condition qu'ils aient été préalablement chargés "grâce à" l'Action Simple "Préparer une Arme" (voir **Arme de Trait**, page 96).

## Insérer un chargeur

Insérer un nouveau chargeur dans une arme à feu ne coûte qu'une Action Simple mais nécessite que le précédent chargeur ait été ôté au cours de l'Action Simple **Oter un chargeur** (voir l'Action Simple **Oter un chargeur**, ci-dessous, de même que **Recharger une Arme**, page 95).

## Lancer une arme

En une Action Simple, un personnage peut lancer une arme de jet qu'il tient prête (voir **Préparer une arme** ci-dessous)

## Observer attentivement

Un personnage peut effectuer une observation détaillée en une Action Simple (voir **Perception**, page 185).

## Oter un chargeur

Oter un chargeur d'une arme préparée ne requiert qu'une Action Simple, mais une autre Action Simple est ensuite nécessaire pour prendre un nouveau chargeur et le mettre en place (voir plus haut **Insérer un Chargeur** et **Recharger une Arme**, page 95).

Rappelons qu'un Shadowrunner ou un PNJ disposant d'une Interface d'Arme peut, par une simple impulsion de commande, éjecter un chargeur hors de l'arme connectée. Cela engendre seulement la perte d'une Action Automatique (voir **Interface d'Arme**, page 90).

## Préparer une arme

En une Action Simple, un personnage peut préparer une arme au combat, qu'il s'agisse d'une arme à feu, montée sur véhicule ou non, d'une arme de jet ou de mêlée, ou d'un lance-engins.

Préparer une arme regroupe plusieurs actions diverses ; il peut s'agir de dégainer un pistolet de son holster, d'extraire une arme de jet ou de mêlée de son fourreau, d'encoher une flèche à un arc ou un carreau à une arbalète, bref : de tout ce qu'il faut faire avec une arme quelconque afin qu'elle puisse entrer en action.

Des armes de jet telles que les couteaux ou les shurikens, s'extraient plus vite de leur fourreau en raison de leurs faibles dimensions.

Un personnage peut en une Action simple préparer au tir un nombre de ces petits projectiles égal à son indice de Rapidité divisé par 2 (arrondir à l'unité inférieure).

## Ramasser ou poser un objet

Ramasser un objet à portée de main ou en poser un requiert une Action Simple.

## Tir instantané

Un personnage peut tenter de dégainer rapidement un pistolet ou une arme de même taille, c'est-à-dire d'indice de Dissimulation 4 ou plus (voir page 94), et tirer immédiatement après en utilisant l'Action Simple **Tir Instantané**.

Pour réussir à dégainer, il doit procéder à un test de Réaction (4). Un seul succès lui suffit pour parvenir à sortir l'arme et faire feu. S'il ne dispose pas d'un holster, ajoutez +2 au seuil de réussite de ce test.

On ne peut utiliser le Tir Instantané qu'avec des armes ne nécessitant qu'une Action Simple pour tirer. Un Shadowrunner peut tenter de dégainer rapidement deux armes et de se servir des deux, mais cette opération impose un modificateur de +2 aux deux tests de réussite (voir **Utilisation d'une seconde Arme**, page 90).

## Utiliser un objet peu complexe

Sont définis comme peu complexes les objets dont l'utilisation ne requiert que très peu de gestes et d'efforts. Il peut par exemple s'agir d'appuyer sur un bouton, d'ouvrir une porte non verrouillée ou de tirer sur un levier non grippé. L'absorption de potions ou de pilules de même que l'usage de Logiciels de Compétences ou de pansements ne nécessitent, eux-aussi, qu'une Action Simple.

## ACTIONS COMPLEXES

De toutes les actions présentées, ce sont les Actions Complexes qui exigent le plus de concentration.

Une seule d'entre elles peut être réalisée au cours d'une même Phase de Combat, une Action Automatique pouvant toujours la précéder, mais pas une Action Simple.

## Attaque en Combat à Mains Nues ou en mêlée

Un personnage peut porter une attaque avec ou sans arme de mêlée (voir **Combat au Contact**, page 100).

## invoquer un Esprit de la Nature

Une Action Complexe est nécessaire au Chaman qui invoque un esprit de la nature (voir **Invocation d'Esprit de la Nature**, page 139).

## Lancer un Sort

Le lancement d'un Sort exige beaucoup de concentration et de gestuelle. Il nécessite une Action Complexe pour être mené à bien (voir **Lancement des Sorts**, page 129).

## Projection Astrale

Un magicien souhaitant user de la projection astrale devra sacrifier une Action Complexe pour cela (voir **Projection Astrale**, page 146).

## Recharger une Arme

L'utilisateur de toute arme à feu dont les munitions ne sont pas stockées en chargeurs devra sacrifier une Action Complexe pour la recharger (voir **Recharger une Arme**, page 95).

## Tirer avec une Arme Automatique

Un personnage peut tirer en mode totalement automatique avec son arme, en une Action Complexe (voir **Armes à Feu**, page 92).





## Tirer avec une Arme Montée

Un personnage peut faire feu avec une arme montée sur un dispositif de tir (un lance-missiles, par exemple) ou sur un véhicule, en une Action Complexe (voir **Combat de Véhicules**, page 105).

## Utiliser une Compétence

Faire appel à une compétence coûte une Action Complexe (voir **Compétences**, page 66).

## Utiliser un Objet Complexe

Un objet complexe exige plusieurs manipulations pour pouvoir être utilisé correctement ; il peut par exemple s'agir d'un ordinateur, d'un véhicule ou d'une console. Se servir de tels objets revient à déclencher un programme ou recopier un fichier, conduire un véhicule ou appliquer des instructions détaillées, etc. Un personnage en train de courir ne peut utiliser d'objets complexes.

# MOUVEMENT

Au cours d'une Phase de Combat, un personnage ne dispose pas uniquement des Actions Automatiques et des Actions Simples ou Complexes, il peut aussi se déplacer. Cela ne le prive pas de son droit aux actions précitées. Deux vitesses de déplacement sont possibles, la marche ou la course. Les personnages peuvent aller à une de ces deux vitesses au cours d'une Phase de Combat, ou bien sûr décider de rester immobiles. S'ils disposent de plusieurs actions durant un même Tour de Combat, ils ne peuvent courir que pendant une seule Phase de ces Combats, peu importe laquelle.

## LA MARCHÉ

Les personnages possèdent une vitesse de marche égale à leur indice de Rapidité en mètres par Phase de Combat. S'ils combinent la marche avec une action dont la réalisation nécessite un test de réussite, ajoutez +1 au seuil de ce dernier.

S'ils progressent sur un terrain difficile ou au travers d'obstacles, appliquez un modificateur de +2 au seuil de réussite.

## LA COURSE

La course confère à des personnages une vitesse de déplacement en mètres par Phase d'Action égale à leur indice de Rapidité multiplié par le modificateur racial approprié, indiqué dans la table ci-dessous.

Un personnage en train de courir verra les seuils de réussite de tous ses tests augmentés de +4.

La compétence Course confère 1 point de Rapidité supplémentaire par succès obtenu au cours d'un test contre un seuil de réussite de 4.

Son utilisation nécessite une Action Complexe (voir plus haut).

### VITESSE DE COURSE

Race	Modificateur racial
Humaine	x 3
Elfe	x 3
Naine	x 2
Ork	x 3
Troll	x 2

## INTERCEPTION

Si un personnage passe à moins d'un mètre d'un ennemi et tente tout de même de poursuivre son chemin, son adversaire pourra lui porter une attaque automatique. S'il dispose d'une arme prête à frapper, il pourra alors utiliser sa Compétence normale dans cette arme, dans le cas contraire, il devra recourir à sa Compétence Combat à Mains Nues. Quoi qu'il en soit, le seuil de réussite de cette tentative sera fixé à 4 et ne subira aucun modificateur en dehors de ceux apportés par l'état physique ou mental de l'attaquant, son mouvement ou son allonge.

Il pourra essayer de maîtriser le personnage s'il le désire (voir page 103). Mais celui-ci sera en mesure de tenter une Esquive Totale, (voir page 103).

Si le personnage qui veut passer subit une blessure (voir **Combat au Contact**, page 100), on considérera qu'il a été intercepté et ne peut plus continuer son mouvement.

Les dés de la Réserve de Combat peuvent être alloués à ces tests.

## RESERVES DE DES

Un personnage dispose de Réserves de Dés complètes dès le début du premier Tour d'un Combat et peut y puiser comme il le désire au cours de ce Tour de Combat.

Une fois qu'un dé a été retiré de sa Réserve, cependant, il ne peut plus servir avant que celle-ci soit reconstituée, au début de l'action suivante du personnage. Il est possible de prélever plusieurs dés dans une Réserve, mais pas de dépasser le nombre de dés qui la constitue.

Ces dés de Réserve s'ajoutent simplement à ceux que devait normalement utiliser un personnage pour résoudre un test. Par exemple, si un Shadowrunner dispose de 4 dés pour effectuer un tir, et décide d'y ajouter 3 dés de sa Réserve de Combat, il tirera 7 dés pour résoudre son attaque.

Certaines Réserves de Dés ne peuvent être mises à contribution à volonté avec les Compétences qu'elles concernent. Ces limitations seront expliquées en détail dans leur description.

Pour des raisons de clarté, nous vous conseillons d'utiliser des dés de Réserve d'une couleur différente de celle des dés normaux.



Ellen Visage-Pâle, brandissant son pistolet lourd, passe en revue les possibilités qui lui restent et arrive à la conclusion suivante : si elle ne parvient pas à stopper le troll qui est en train de la charger, elle n'aura plus à renouveler son Contrat Doc Wagon.

Le joueur d'Ellen peut choisir d'utiliser un, plusieurs ou aucun des dés de la Réserve de Combat de sa Shadowrunner préférée au moment du test d'Armes à Feu.

Quel que soit le nombre de dés prélevés, ils ne seront plus ensuite disponibles avant le début de la PROCHAINE action de Visage-Pâle. Celle-ci possède 6 dés de Réserve de Combat. Le joueur, considérant que ce coup est crucial pour la survie d'Ellen, décide de les utiliser tous les six, ce qui laisse le personnage sans Réserve jusqu'à son action suivante. S'il avait décidé de n'en prélever que 4, Ellen aurait encore disposé de 2 dés de Réserve de Combat en cas d'imprévu avant sa prochaine action. Le joueur a préféré les prendre tous pour stopper définitivement le troll, considérant que ce ne sont pas deux dés de défense supplémentaires qui sauveront Ellen si jamais le mastodonte qui fonce vers elle parvient au contact.

Les Réserves de Dés sont totalement régénérées au début de chaque action du personnage. Ainsi, si un Shadowrunner possède 8 dés de Réserve Magique, il disposera de ces 8 dés lors de toutes ses actions.

Un personnage n'ayant pas utilisé tous ses dés de Réserve n'ajoute pas ceux qui lui restent à sa Réserve quand elle se reconstitue. En revanche, il peut s'en servir lors du Tour de Combat suivant, avant que ne débute sa première action.

Visage-Pâle a salement amoché le troll, qui a sombré dans le coma. Elle a maintenant affaire à trois apprentis-ninjas qui veulent apparemment la transformer en pâte impériale.

A la fin du Tour de Combat précédent, elle disposait encore de 3 dés de Réserve de Combat. Elle obtient un score d'Initiative de 18, et pourra donc utiliser ses 3 dés avant la Phase de Combat 18. Elle risque d'en avoir besoin, car deux de ses adversaires agissent avant elle.

Les dés de Réserve d'un personnage retardant une action sont régénérés au début du report, mais ne peuvent ensuite l'être à nouveau que lorsque cette action a pris effet. Le personnage doit donc attendre son action suivante. Si, au cours du report, il utilise un dé d'une Réserve quelconque, l'action retardée doit intervenir immédiatement (voir **Actions Retardées**, page 80).

## RESERVE DE COMBAT

L'usage qu'il fait de cette Réserve de Dés représente l'importance que le personnage accorde à une attaque ou à sa propre défense. Ses dés peuvent être utilisés pour résoudre tous les tests en rapport avec le combat, aussi bien dans la défense que l'attaque, et qui impliquent des Compétences telles que Armes à feu, Armes de Jet, Armes de Trait, Artillerie, Combat au Contact, etc. (voir **Tests de Réussite**, page 66). Un personnage pourra également en disposer pour se donner une meilleure chance de réussir des tests de Résistance aux Dégâts (voir **Test de Résistance**, page 102), provoqués par des attaques normales.

Jonah Tête de Pioche, un mercenaire baroudeur, dispose de 7 dés de Réserve de Combat. Il possède les Compétences Armes à Feu, Armes de Jet, Armes de Trait et Armes Lourdes, et peut donc se servir des dés de sa Réserve de Combat pour augmenter ses chances de réussite lorsqu'il utilise une de ces Compétences. Mais il peut tout aussi bien les allouer à ses tests de Résistance aux Dégâts s'il vient à être attaqué.

La Réserve de Combat d'un personnage contient un nombre de dés égal à la somme de ses indices d'Intelligence, de Rapidité et de Volonté, divisée par deux (arrondissez à l'unité inférieure). Le

sort Sens Personnel du Combat (voir page 153), peut y apporter des dés supplémentaires, de même que tout sort affectant l'Intelligence, la Rapidité ou la Volonté.

Les dés de la Réserve de Combat se renouvellent suivant les règles générales se rapportant aux Réserves de Dés.

Il existe une limite au nombre de dés de la Réserve de Combat qu'un Shadowrunner ou un PNI peuvent consacrer à une attaque. Cette limite est égale à l'indice du personnage dans la Compétence concernée. Ainsi, un Shadowrunner avec une compétence en Armes à Feu d'indice 5 ne sera pas capable d'utiliser plus de 5 dés de sa Réserve de Combat pour résoudre un test de tir.

Il n'existe par contre aucune limite au nombre de dés qu'on peut prélever dans cette Réserve afin d'améliorer ses chances au cours d'un test de Résistance aux Dégâts. La Réserve de Combat ne peut interagir avec la magie qu'en une seule occasion, au moment où un personnage subit les effets d'un Sort de Manipulation pouvant engendrer des dommages physiques. Dans ce cas, la cible du sort peut puiser dans sa Réserve de Combat pour se faciliter le test de Résistance aux Dégâts qui suit généralement ce type de sorts (voir **Sorts de Manipulation**, page 127, pour plus de précisions).

On considère qu'une attaque a abouti à un échec total quand le défenseur obtient plus de succès simplement grâce aux dés de sa Réserve de Combat que l'assaillant grâce à la Compétence concernée (voir **Combats à Distance**, page 87, et **Combats au Contact**, page 100).

Le port d'une protection partielle ou complète gêne un personnage dans ses mouvements et nuit à sa Réserve de Combat. Ces protections ôtent 1 dé de la Réserve de Combat par point d'indice d'Armure Ballistique excédant l'indice de Rapidité de leur porteur.

## RESERVE DE CONTROLE

Destinée aux interfacés, la Réserve de Contrôle leur permet d'augmenter leurs chances de succès lors de tests en rapport avec le contrôle de leur véhicule, tels que les tests de Conduite ou de Pilotage (voir page 183), et les tests de Position. (voir **Test de Position** page 105).

La Réserve de Contrôle contient un nombre de dés égal à l'indice de Réaction du pilote, ajusté par les modificateurs qu'apporte son Interface de Contrôle du véhicule concerné.

Aucun autre bonus ne s'y applique. Cette Réserve renouvelle ses dés suivant les règles générales des Réserves de Dés, c'est-à-dire à chaque action de l'interfacé (voir **Combat de Véhicules**, page 105), pour les règles spéciales concernant les Réserves de Contrôle et les tests de Position.

Le nombre de dés de cette Réserve qu'un interfacé peut utiliser au cours d'un test ne peut dépasser son indice dans la Compétence concernée par le test.

Seuls des personnages munis d'une Interface de Contrôle en fonctionnement ont accès à une Réserve de Contrôle.

## RESERVE MATRICIELLE

Cette Réserve permet aux deckers d'augmenter leurs chances de succès lors des tests en relation avec l'utilisation de leur console, tels que les tests d'Utilitaires (voir page 174) et de Résistance MPCP au cours d'un combat dans la Matrice (voir **Cybercombat**, page 178).

Les dés de la Réserve Matricielle ne peuvent servir à faciliter le succès de programmes utilitaires défensifs.

La Réserve Matricielle d'un personnage dispose d'un nombre de dés égal à son indice de Compétence Informatique (ou de Concentration en Logiciel ou de Spécialisation en Decking) auquel s'ajoute son indice de Réaction. Seuls les bonus fournis



par les circuits d'augmentation de réponse d'une console peuvent y apporter des dés supplémentaires (voir **Matrice**, page 173). Aucun autre bonus ne s'applique.

La Réserve Matricielle renouvelle ses dés suivant la méthode normale, c'est-à-dire avant chaque action.

Le nombre maximum de dés qu'un personnage peut y prélever pour résoudre un test d'utilisation d'un programme est égal à l'indice de ce programme. De même, le nombre de dés de Réserve alloués à un test de Résistance de MPCP ne peut excéder l'indice de ce MPCP.

Seuls les personnages munis d'une console cyber (voir page 172), dispose d'une Réserve Matricielle.

## RESERVE DE MAGIE

Un magicien peut puiser dans sa Réserve de Magie pour avoir de meilleures chances de succès lors des tests en rapport avec les arcanes. Les dés de la Réserve de Magie peuvent servir à mieux lutter contre le Drain (voir page 129), à lancer des sorts de façon plus efficace au cours des Rituels de Sorcellerie (voir page 133), ou à assurer la défense magique d'une créature ou d'une zone déterminée (voir page 132). Ils ne peuvent néanmoins être utilisés lors de tests en rapport avec l'invocation.

Le nombre de dés pouvant être fournis par la Réserve de Magie d'un personnage est égal à son indice de Compétence en Sorcellerie (ou toute Concentration ou Spécialisation de cette Compétence, voir les règles en page 70), plus l'indice de tout Focus de Pouvoir dont il dispose (voir **Focus**, page 136). Certains Chamans bénéficieront de bonus à leur Réserve de Magie en raison du totem adopté (voir **Totems**, page 119).

La Réserve de Magie se renouvelle suivant les règles normales.

Le nombre de dés qu'un magicien a le droit de puiser dans sa Réserve de Magie lors d'un test ne peut en aucun cas être supérieur à son indice d'Attribut de Magie. Ainsi, un mage avec un Attribut de Magie de 6 ne peut ajouter plus de 6 dés au test du sort choisi. Si celui-ci a un indice de Puissance de 4, le test sera donc effectué avec 10 dés.

Il n'existe aucune limite au nombre de dés de la Réserve de Magie qu'un personnage peut utiliser pour mieux résister au Drain (voir **Sorcellerie Rituelle**, page 133 et **Dés de Défense Magique**, page 132). Mais il ne peut bien sûr excéder le nombre de dés maximum de la Réserve de Magie.

Les dés de la Réserve de Magie sont alloués immédiatement après la phase de Déclarations d'Intentions du tour de combat.



## COMBAT DE CREATURES

Le terme "créatures" regroupe une large variété d'entités telles que les animaux normaux ou paranormaux, les esprits ou les humains et métahumains affectés par des virus magiques et transformés en goule, vampires, etc.

### INITIATIVE

L'Initiative de ces créatures est déterminée de la même façon que celle des personnages humains ou métahumains.

Chacune d'elle possède un indice de Réaction et des Dés d'Initiative, dont le nombre dépend de ses réflexes (1, 2 voire 3D6!). Consultez le **Tableau des Caractéristiques des Créatures**, page 233, pour de plus amples précisions.

Le Maître de Jeu faisant évoluer ces créatures ajoutera toujours leur indice de Réaction au score obtenu lors du tirage des dés d'Initiative.

### ACTIONS

Les créatures pensantes peuvent accomplir les mêmes actions que des personnages normaux si elles disposent des moyens physiques ou paranormaux nécessaires. Le Maître de Jeu devra faire preuve de bon sens quand il résoudra certaines situations et consulter la description de chaque type d'entité impliqué dans un scénario (voir le Chapitre **Les métacréatures**, page 214). Les créatures inintelligentes, elles, ne disposent que de peu d'Actions Automatiques ; elles peuvent Retarder une Action, se Jeter à Terre, Lancer un objet, Observer ou Cesser d'Utiliser un Pouvoir (équivalent à Abandonner un Sort Maintenu). De même, elles ne peuvent accéder qu'à un nombre restreint d'Actions Simples : Changer de Position ; Observer Attentivement ; Ramasser ou Poser un Objet (si cela leur est possible) ; et à très peu d'Actions Complexes : Attaquer en Combat au Contact, armé ou à mains nues ; Utiliser un Pouvoir, action équivalente à Lancer un Sort.

### RESERVES DE DES

Les créatures ne disposent pas de Réserves de Dés, mais peuvent posséder un indice de Danger (voir **Dans les Coulissses**, page 187).

### INDICES DE DANGER DES CREATURES

Les créatures, à l'instar des PNJ normaux, disposent d'indice de Danger qui représente leurs capacités particulières ou tout simplement leur chance.

Leur indice de Danger, bonus permanent, leur fournit des dés supplémentaires pour leurs tests d'Attaque ou de Défense.

Cet indice ne peut modifier leur score d'Initiative qu'on détermine selon la formule standard, c'est-à-dire en additionnant l'indice de Réaction et le résultat des dés d'Initiative.

L'indice de Danger doit être considéré comme une Réserve de Combat pour tout ce qui se rapporte aux échecs automatiques (voir **Réserve de Combat**, page 84). C'est au MJ de décider du moment où une créature fait appel à son indice de Danger, en s'appuyant pour cela sur les capacités de l'entité et sa puissance globale.

### COMPETENCES DE COMBAT

Les créatures pensantes peuvent posséder des Compétences. Ce n'est toutefois pas une obligation, aussi celles qui n'en disposent



pas suivent-elles les mêmes règles que les êtres inintelligents (voir page 214, pour plus d'informations). Ces derniers utilisent un nombre de dés égal à leur indice de Réaction pour porter leurs attaques. D'autres, dotés de facultés paranormales, peuvent faire appel à leur indice de Rapidité, de Volonté ou d'Intelligence, suivant le pouvoir utilisé.

Les créatures doivent elles aussi effectuer des tests de Résistance aux Dégâts si cela est nécessaire, mais peuvent alors bénéficier de l'aide apportée par leur indice de Danger.

## SURPRISE

Il arrive parfois que des personnages se trouvent là où on ne les attend pas. Cette situation peut avoir été délibérément provoquée, par exemple dans le cas d'une embuscade, mais aussi être purement accidentelle comme c'est le cas lorsque deux gardes malchanceux trouvent, sur leur parcours de surveillance, un groupe de Shadowrunners en train de dérober des données.

Un personnage surpris ne peut que jouer le rôle de spectateur devant les événements. La surprise, qui est purement individuelle, doit être résolue sur la base d'un individu contre un individu. Ainsi, un Shadowrunner tombant dans une embuscade tendue par deux PNJ pourra très bien être surpris par le PNJ "A", mais pas par le "B" s'il l'a repéré à temps. Dans ce cas, le Shadowrunner sera capable de tenter des actions contre l'adversaire "B", mais pas contre le "A", car celui-ci l'aura surpris.

Chaque participant d'une embuscade devra effectuer un test de Réaction afin de résoudre la situation de surprise. Le seuil de réussite de ce test sera fixé à 4, mais si les personnages embusqués retardent leur attaque (voir **Actions Retardées**, page 80), jusqu'à la venue de leurs cibles, ils bénéficieront d'un modificateur de -2. Le Maître de Jeu devra aussi tenir compte d'éventuels modificateurs supplémentaires, dus au terrain, à un camouflage correct ou non, à la fatigue ou à d'autres faits pouvant modifier le déroulement du combat.

On comparera alors le nombre de succès enregistrés par chaque victime de l'embuscade à ceux des attaquants :

- si elle en obtient davantage qu'un particulier elle, sera libre d'effectuer des actions contre lui ;
- si ce n'est pas le cas, elle ne pourra tenter de l'attaquer directement, de quelque manière que ce soit.

*Tess, Virgil et Winger tendent une embuscade à trois gorilles des services de sécurité de la Mitsuhamu. Les trois gros-bras arrivent, et nos héros décident d'attaquer. Tess a 6 en Réaction, Virgil 8 et Winger 9. Leurs adversaires, un peu lents d'esprit, ne possèdent qu'un 4 bien moyen.*

*Tous, gardes ou Shadowrunners, effectuent un test de Réaction, mais nos héros bénéficient d'un -2 pour un seuil de réussite final de 2. Ils ont, en effet, attendu leurs cibles suffisamment longtemps pour cela.*

*Tess enregistre 3 succès, Virgil 4 et Winger 5. Le garde "A" obtient 4 succès, le garde "B" 2 et le "C" aucun. On en déduit que Tess (3 succès) peut agir librement contre le garde "B" (2 succès) et "C" (aucun succès), mais ne peut rien faire contre le "A" (4 succès). Virgil, lui, peut s'occuper des gardes "B" et "C" mais pas du "A", qui a autant de succès que lui. Avec 5 succès, Winger peut agir contre tout le monde. Les gardes sont dans le pétrin. Le "A" ne peut agir que contre Tess (4 succès contre 3). Ni le "B" ni le "C" ne peuvent s'opposer aux Shadowrunners. Le "B" n'a pas suffisamment de succès et le "C", qui n'en a aucun, reste bouche bée...*

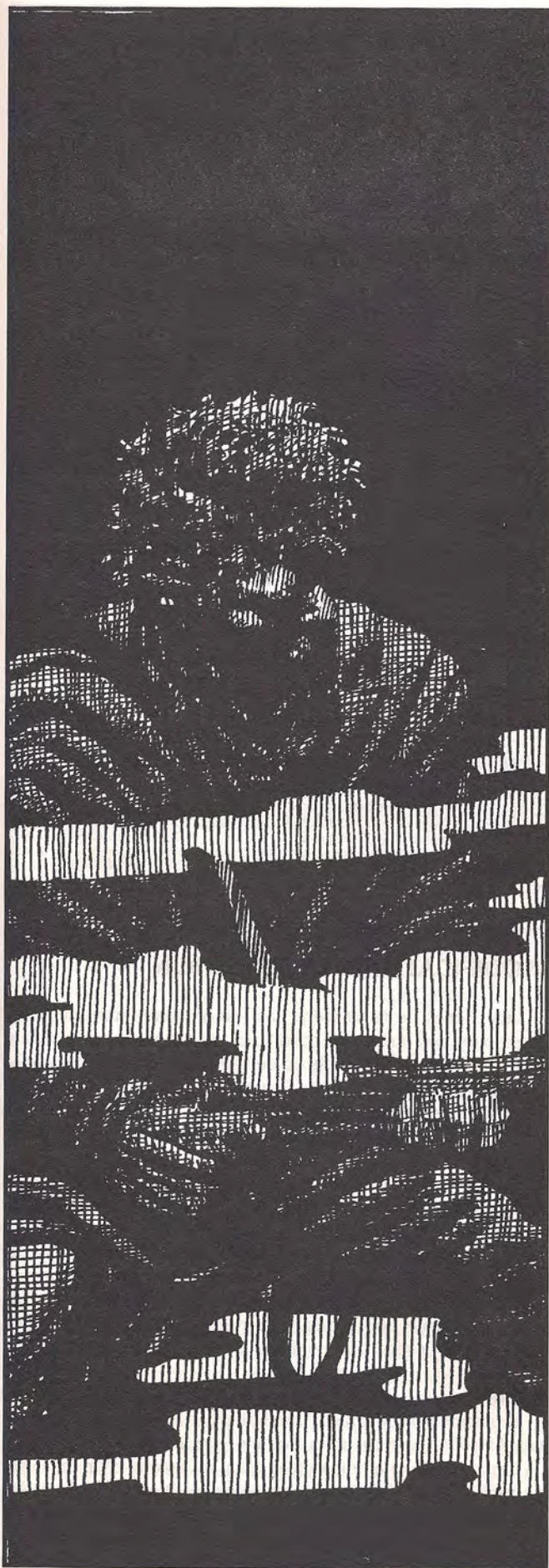
Toutes les pertes ou les limitations d'action s'appliquent à l'action immédiate du personnage (s'il est en train d'agir) ou à sa prochaine action, si le personnage n'est pas encore dans sa phase d'action. Il faut résoudre la surprise avant toute autre action lors d'une Phase de Combat.

Les Maîtres de Jeu devront, au cours d'une Phase de Combat, résoudre les situations de surprise avant toutes les autres actions. Il leur faudra sans doute souvent imposer une décision dans les cas délicats, en se basant sur l'idée fondamentale suivante : si un Shadowrunner obtient, lors d'un test de Surprise, moins de succès qu'un ennemi, celui-ci le surprendra. Ce Shadowrunner pourra néanmoins accomplir des actions de nature plus générale et non directement dirigées contre cet ennemi, par exemple se jeter à terre ou préparer une arme, mais pas faire feu sur son adversaire avec celle-ci.

Un personnage ayant enregistré moins de succès que tous les adversaires lors de ce test de Surprise se trouvera dans une situation terriblement délicate. Ayant été totalement surpris, il sera désormais incapable de tenter quoi que ce soit, y compris des Actions Automatiques. Il pourra néanmoins agir normalement 10 Phases de Combat plus tard. Les métacréatures, les animaux et les esprits suivent eux-aussi cette règle. Les sorts, les programmes et les Contre-mesures Informatiques ne sont jamais surpris. Désolé...







## COMBAT A DISTANCE

Dans **Shadowrun**, les combats sont répartis en deux catégories : les combats à distance, qui impliquent forcément l'utilisation d'armes, ou au contact, c'est-à-dire au corps à corps.

Tous les combats à distance, qu'ils se fassent avec des armes à feu, de jet ou de trait, suivent la même procédure de résolution. Celle permettant de résoudre les combats magiques à distance diffère quelque peu et est expliquée en détail dans le chapitre **Magie**.

### RESOLUTION D'UN COMBAT A DISTANCE

Les Maîtres de Jeu devront se conformer à la procédure ci-dessous pour résoudre les combats à distance. Chaque étape sera expliquée plus en détail un peu plus loin.

#### 1. Déterminer la Distance de Tir

Comptez les mètres séparant les adversaires, comparez cette distance à la portée de l'arme utilisée par l'attaquant à l'aide du Tableau de Portée des Armes, page 88, et déterminez le seuil de réussite de base.

#### 2. Tenir Compte des Modificateurs de Situation

Consultez la Table des Modificateurs au Combat à Distance, page 89 et appliquez les modificateurs appropriés à la situation.

#### 3. Test de Réussite de l'Attaquant

Effectuez le test de réussite de l'attaquant à l'aide de la Compétence de combat appropriée. Dénombrez les succès obtenus (voir **Test de Réussite de l'Attaquant**, page 90).

#### 4. Test de Résistance aux Dégâts de la Cible

Procédez au test de Résistance aux Dégâts en utilisant les dés de Constitution et de Réserve de Combat contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'Arme de l'attaquant, moins l'indice de Protection de la cible. Comptez les succès.

#### 5. Déterminer le Résultat de l'Attaque

Comparez le nombre de succès obtenus de part et d'autre. Suivant celui des deux adversaires qui en a obtenu le plus, réduisez ou augmentez les dégâts infligés par l'arme. En cas d'égalité, elle infligera les dégâts normaux. Enfin, si les dés de Réserve de Combat utilisés par le défenseur engendrent un plus grand nombre de succès que les dés de l'attaquant, l'attaque aboutit à un Echec Automatique (voir page 91).

#### 6. Appliquer les Dégâts

Les dégâts finalement infligés par l'arme prennent effet sur la cible (voir page 91).

### SEUIL DE REUSSITE DE BASE

Afin de déterminer le seuil de réussite de base d'une attaque à distance, comptez le nombre de mètres séparant l'attaquant de sa cible. Consultez le Tableau des Portées des Armes. Les tirs effectués à courte portée possèdent un seuil de réussite de 4, les moyennes et les longues portées imposent respectivement des seuils de réussite de 5 et de 6 ; enfin, les portées extrêmes impliquent un seuil de réussite de 9.

Le seuil de réussite de base se trouve dans la partie supérieure de la colonne appropriée. Toutes les distances sont indiquées en mètres. Les armes dont la courte portée est précédée d'un astérisque sont soumises à quelques restrictions d'utilisation. En ce qui concerne les armes de trait, les notations "For x 10"



## TABLEAU DES PORTEES DES ARMES

Seuils de réussite	4	5	6	9
	Portée en mètres			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
<b>Armes à Feu</b>				
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
Pistolet mitrailleur	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
<b>Seuils de réussite</b>				
	4	5	6	9
	Portée en mètres			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
<b>Armes Lourdes</b>				
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
*Portée minimum				
<b>Seuils de réussite</b>				
	4	5	6	9
	Portée en mètres			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
<b>Armes de Trait</b>				
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

signifient que la Force de l'utilisateur joue sur la portée de l'arme. Ainsi, un arc utilisé par un Shadowrunner de Force 5 tirera à courte portée de 0 à 5 mètres, à moyenne portée de 6 à 50 mètres, à longue portée de 51 à 150 mètres et enfin, à extrême portée de 151 à 300 mètres (voir aussi **indice de Force Minimum**, page 96).

### Portée Minimum

Les armes indiquées par un astérisque ne peuvent tirer à une distance inférieure à la valeur la plus faible indiquée dans la colonne "Courte Portée" (voir **Portée Minimum des Lance-Grenades**, page 97, et **Lance-Engins**, page 98).

### Amplificateurs d'Images

Ces dispositifs permettent de décaler la portée des armes sur lesquelles ils sont montés d'une colonne vers la gauche par point d'indice qu'ils possèdent.

Ainsi, une arme tirant à longue portée et disposant d'un dispositif amplificateur d'images d'indice 2 sera considérée comme tirant à courte portée, et le seuil de réussite de l'attaque ne sera plus 6, mais 4.

Il n'existe pas de portée inférieure à la courte portée. Si donc l'équipement de l'exemple ci-dessus, d'indice 2, avait été monté sur un fusil tirant à moyenne portée, il n'aurait pu décaler la portée du tir que d'une colonne vers la gauche, pour finalement aboutir à l'équivalent d'une courte portée.

## MODIFICATEURS DE SITUATION

Les choses ne se passent pas toujours comme prévu. Les accessoires des armes, les conditions atmosphériques, le terrain ou le mouvement de la cible ou de l'attaquant modifient souvent les seuils de réussite de base. De plus, en dehors de ces considérations purement physiques, l'état de santé ou de fatigue du personnage exerce lui aussi une grande influence sur ces seuils de réussite.

Aucun seuil de réussite modifié ne peut être inférieur à 2. Si après calcul, cela devait être le cas, le seuil de réussite serait ramené à une valeur de 2.

Les différents modificateurs figurent dans la table ci-dessous, accompagnés de la description des situations correspondantes.

Afin de déterminer le seuil de réussite final, additionnez tous les modificateurs appropriés et ajoutez ce total au seuil de réussite de base. Le résultat ne doit jamais être inférieur à 2.

### Recul

Les armes tirant plus d'une balle par action subissent des pénalités dues au recul produit quand le projectile quitte le canon.

Les armes semi-automatiques tirant un second coup reçoivent un modificateur de +1, pour ce second tir uniquement. Celles tirant par rafale se voient infliger une pénalité de +3 par rafale tirée au cours de la même Phase d'Action. Ainsi, un Shadowrunner tirant deux rafales (le maximum) en une Action recevra un



## TABLE DES MODIFICATEURS AU COMBAT A DISTANCE

Situation	Modificateur
Recul, Semi-Automatique	+1 pour le second coup au cours de cette Phase d'Action
Recul, Tir en Rafale	+3 par rafale au cours de cette Phase d'Action
Recul, Tir Automatique	+1 par cartouche déjà tirée au cours de cette Phase d'Action
Recul, Arme Lourde	+ 1 par cartouche tirée durant cette phase de combat
Tir en Aveugle	+8
Couverture Partielle	+4
Visibilité Réduite	Voir <b>Table de Visibilité</b>
Cibles Multiples	+2 par cible supplémentaire au cours de cette Phase d'Action
Cible en Pleine Course	+2
Cible Immobile	-1
Attaquant	
Combattant au Contact	+2 par adversaire
Attaquant en Pleine Course	+4
Attaquant en Pleine Course (terrain difficile)	+6
Attaquant en Train de Marcher	+1
Attaquant en Train de Marcher (terrain difficile)	+2
Attaquant Blessé	Voir <b>Modificateur de Blessures</b> , page 111.
Interface d'Arme	-2
Lunettes Connectées	-1
Visée Laser	-1
Utilisation d'une Seconde Arme	+2
Coup Ajusté	-1 par Action Simple
Amplificateur d'Images	Spécial
Compensateur de Recul	Diminue les pénalités dues au recul
Gyro Stabilisateur	Diminue les pénalités dues au recul ou au mouvement

modificateur de +3 pour la première et +3 encore pour la seconde, soit un total de +6.

Les armes automatiques subissent un modificateur cumulatif de +1 pour chaque cartouche tirée au cours de la Phase d'Action en cours. Ainsi, par exemple, un personnage qui décide de tirer une rafale automatique de sept cartouches subira un modificateur de +7. Si ce même personnage veut au contraire tirer deux rafales de cinq cartouches, il aura un modificateur de +5 à la première, et de +10 à la deuxième.

Le seul moyen de contrer ces pénalités consiste à installer des dispositifs de compensation de recul sur l'arme ou à revêtir un gyrostabilisateur (voir page 241)

Doublez les modificateurs de recul non compensé pour les mitrailleuses moyennes et lourdes (armes lourdes) et les shotguns. Si, par exemple, une mitrailleuse moyenne tire 10 car-

touches et possède six points de compensateur de recul, son modificateur final sera de +8 (4 x 2).

### Tir en Aveugle

Les attaques contre des cibles ne pouvant être vues subissent une pénalité de +8. Appliquez ce modificateur lorsqu'un personnage porte une attaque au travers d'une surface opaque ou effectue un tir indirect avec un lance-engins contre quelque chose qu'il ne voit pas.

Ces modificateurs s'appliquent aussi aux attaques contre des cibles généralement visibles mais qui ne le sont pas au moment du tir.

### Couverture Partielle

Les attaques portées contre des cibles masquées par du feuillage, des buissons ou des obstacles (c'est-à-dire des murs, fenêtres, portes, etc.) reçoivent un modificateur de +4. La dissimulation due aux conditions environnementales telles que l'obscurité ou la fumée relève du paragraphe ci-dessous.

### Visibilité Réduite

L'obscurité ou la fumée peuvent donc gêner un tir. L'importance de la gêne dépend du type de vision de l'attaquant. La table ci-dessous fournit les différents modificateurs dus aux conditions environnementales. Si deux chiffres sont séparés par une barre, celui de gauche correspond au modificateur à prendre en compte pour tout organe de vision cybernétique ou électronique, celui de droite à la vision naturelle des humains ou des métahumains. Dans le cas contraire, le modificateur s'applique à la fois aux modes de vision naturel et artificiel.

**Une Obscurité Totale** ne se rencontre que sous terre ou à l'intérieur de salles bien closes et signifie une parfaite absence de lumière. Une **Lumière Faible** indique la présence d'une maigre clarté (allumette, clair de lune, etc.). La **Lumière Partielle**, très fréquente de nos jours, correspond aux conditions de luminosité des rues des grandes villes la nuit. La **Lumière Aveuglante** est celle de toutes les sources de lumière intense, telles le soleil, un flash particulièrement puissant ou un projecteur de surveillance. **La Brume** englobe également les pluies fines ou les petites chutes de neige. **Brouillard/Fumée/Pluie Légers** indiquent la présence d'une fumée peu épaisse, produite par un feu par exemple, un brouillard peu dense ou une pluie modérée. **Brouillard/Fumée/Pluie Denses** correspond à une détérioration plus importante des conditions climatiques et de vue. Enfin, **le Brouillard Thermal**, fumée spécialement conçue pour bloquer la Vision Thermographique, affecte celle-ci de la même manière que la vision naturelle d'un humain moyen.

## TABLE DE VISIBILITE

Condition	Type de Vision		
	Normale	Nocturne	Thermographique
Obscurité Totale	+8	+8/+8	+4/+2
Faible Lumière	+6	+4/+2	+4/+2
Lumière Partielle	+2	+1/0	+2/+1
Lumière Aveuglante	+2	+4/+2	+4/+2
Brume	+2	+2/0	0
Brouillard/Pluie/Fumée légers	+4	+4/+2	0
Brouillard/Pluie/Fumée denses	+6	+6/+4	+1/0
Brouillard Thermal	Idem Fumée	Idem Fumée	Idem Normale



## Cibles Multiples

Un individu peut décider d'attaquer plusieurs cibles durant la même Phase d'Action, mais chacune de ces victimes supplémentaires signifie un modificateur de +2 à son seuil de réussite.

Ainsi, un Shadowrunner assailli par trois ennemis et ripostant avec son P.M par des rafales de trois balles sur le premier, de quatre sur le second et de trois sur le dernier, se verra infliger une pénalité de +2 pour la seconde rafale et de +4 pour la troisième.

## Cible en Pleine Course

Si la cible est en train de courir au moment où l'attaquant lui tire dessus, celui-ci subira un modificateur de +2.

## Cible immobile

Attaquer une cible immobile est une tâche facile et diminue d'1 point le seuil de réussite du tir.

## Attaquant Combattant au Contact

Si l'attaquant tente de faire feu sur une cible à distance alors qu'il est lui-même engagé dans un combat au contact, ou s'il est conscient de la présence à moins de deux mètres de lui d'adversaires tentant de le gêner, il subit une pénalité de +2 par gêneur pour le test relatif au tir.

## Attaquant en Pleine Course

Le fait de courir apporte à un tireur un modificateur de +4 en terrain normal et de +6 en terrain difficile. Des dispositifs peuvent compenser les effets du mouvement (voir plus loin **Gyrostabilisateur** et **Mouvement** page 83).

## Attaquant en train de Marcher

Marcher d'un pas régulier implique un modificateur de +1 en terrain normal, de +2 en terrain difficile (voir **Mouvement** page 83).

## Attaquant Blessé

L'attaquant a subi des dommages (voir **Modificateurs de condition**, page 112).

## Interface d'Arme

Cet équipement, couplé à l'arme appropriée (voir page 241), fera bénéficier l'attaquant d'un bonus de -2 au tir.

## Lunettes connectées

Un attaquant portant des lunettes connectées à une arme interfaçable appropriée bénéficiera d'un bonus de -1 (voir page 241).

## Visée Laser

Les armes équipées d'un système de visée laser verront leurs seuils de réussite d'attaque diminués d'un point. Ces dispositifs possèdent une portée de 50 mètres et les perturbations climatiques telles que la brume, la fumée, épaisse ou non, le brouillard ou la pluie bloquent le faisceau laser.

## Utilisation d'une Seconde Arme à feu

Il est possible d'utiliser en même temps deux armes de la taille d'un pistolet ou d'un pistolet-mitrailleur, une dans chaque main. Ceci impose un modificateur de +2 pour chacune et annule les bonus dus aux interfaces d'armes, aux lunettes connectées ou aux systèmes de visée laser. De plus, toute pénalité due au recul non compensé d'une arme s'applique aussi à l'autre arme.

## Compensateur de Recul

Ce dispositif réduit les effets du recul d'une arme après un tir. Chaque point de compensation annule 1 point de pénalité au tir dû au recul de l'arme. Cet appareil ne peut compenser d'autres

types de modificateurs, ni réduire le seuil de réussite de base en cas d'absence de recul (voir **Accessoires pour Armes à Feu**, page 240).

## Coup Ajusté

Chaque Action Simple consacrée à ajuster un coup procure au tireur en train de viser un bonus de -1 (voir **Ajuster un Tir**, page 81), pour plus d'informations.

## Amplificateur d'Images

Cet équipement semble abaisser la distance à la cible et diminue donc les seuils de réussite de base (voir **Lunettes d'Arme**, page 241).

## Gyrostabilisateur

Jouant le rôle de véritables plate-formes de tir, stabilisées et portables, les gyrostabilisateurs compensent les effets dus aux déplacements du tireur ou au recul de son arme. Chaque point d'un tel équipement annule un point de pénalité dû au recul ou au déplacement. A l'instar des compensateurs de recul, ces appareils ne peuvent annuler les pénalités dues à d'autres facteurs. Voir **Accessoires pour Armes à Feu**, page 240, pour plus de précisions sur les niveaux de Gyrostabilisation possibles.

Les effets des gyrostabilisateurs peuvent être cumulés avec ceux des compensateurs de recul.

## Test de Réussite de l'Attaquant

Afin de déterminer l'aboutissement d'une attaque, le joueur concerné doit procéder à un test de Réussite en utilisant un nombre de dés égal à la Compétence appropriée de son personnage, plus éventuellement des dés de la Réserve de Combat. Comparez le résultat de chaque dé au seuil de réussite ajusté en n'oubliant pas la Règle des Un et celle des Six. Si ce résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite, on dit alors que le joueur a obtenu un succès. Comptez et notez le nombre de succès. Si le joueur n'en a aucun, l'attaque a abouti à un échec.

*Liam n'a plus à prouver sa réputation de fin tireur. Il possède en effet un indice de 6 en Compétence d'Armes à Feu. Il décide d'utiliser 4 dés de sa Réserve de Combat pour se donner une meilleure chance d'atteindre sa cible, avec un seuil de réussite ajusté fixé à 4, aussi jette-t-il donc 10 dés (6+4) pour résoudre cette attaque et obtient 3,4,3,2,5,5,1,2,6 et 5. En comparant chaque dé au seuil de réussite, le joueur de Liam remarque que seuls le 4, les trois 5 et le 6 lui sont supérieurs ou égaux, ce qui donne en tout cinq succès. Si le seuil de réussite ajusté avait été 5, il n'y aurait plus eu que quatre succès. S'il avait été supérieur à 6, par exemple 8, seule la Règle des Six aurait pu permettre à Liam de ne pas échouer dans son attaque ; il aurait pour cela dû obtenir au moins un 2 en rejetant le dé ayant donné un 6.*

## Test de Résistance aux dégâts de la Cible

A ce stade du combat, la cible doit procéder à un test de Résistance pour réduire la gravité de ses blessures. Elle utilise un nombre de dés égal à son Attribut de Constitution (plus éventuellement des dés d'armure dermale, voir **Protection**, page 242) auxquels peuvent s'ajouter les dés restant de sa Réserve de Combat. Nous vous recommandons d'utiliser des dés (pour la Réserve de Combat et la Compétence) de couleurs différentes.

Le seuil de réussite de ce test est égal à l'indice de Puissance de l'arme de l'attaquant, moins l'indice de toute protection portée par la cible. On considère tout résultat inférieur à 2 comme un seuil de réussite de 2. Jetez les dés en tenant compte de la Règle des Six et de celle des Un. Chaque résultat supérieur au seuil de réussite procure un succès à la cible.

Comptez et notez le nombre de ces succès, ainsi que ceux dus à la Réserve de Combat.





La malheureuse cible de Liam, répondant au doux surnom de Blob, possède une Constitution de 5 et porte à ce moment une protection balistique d'indice 5. Une noix tout de même difficile à casser ! Mais Liam brandit un Ares Predator, arme terrible au Code de Dégâts 9M.

Blob doit effectuer son test de Résistance contre un seuil de réussite de 4 (9-5) avec 5 dés dus à sa Constitution, plus d'éventuels dés de sa Réserve de Combat. Il ne lui en reste malheureusement aucun. Les dés en sont jetés, et le Maître de Jeu obtient 2,3,4,4, et 6. Blob a donc 3 succès.

## Déterminer le Résultat de l'Attaque

Comparez le nombre de succès obtenus par l'attaquant et par sa cible. Si cette dernière l'emporte, cela diminue les dégâts infligés par l'arme. Si l'attaquant a enregistré plus de succès qu'elle, il lui inflige des dégâts plus importants que le Code de Dégâts de base. On réduit ou augmente ces dommages d'un niveau de gravité pour deux succès de différence.

Toutes les armes délivrent des blessures dont le niveau de gravité de base figure parmi les quatre suivants : (L) Léger, (M) Moyen ou Modéré, (G) Grave, (F) Fatal.

Augmenter ou diminuer d'un niveau les dégâts d'une arme fait évoluer la blessure infligée vers le niveau de gravité immédiatement supérieur ou inférieur (voir **Code de Dégâts**, page 33).

Augmentation d'un niveau tous les deux succès →  
**(L) Léger - (M) Moyen - (G) Grave - (F) Fatal**  
 ← Diminution d'un niveau tous les deux succès

Au cas où l'attaquant et la cible obtiendraient le même nombre de succès, l'arme infligerait les dégâts standard.

Si la cible parvient à réduire les dégâts subis à un niveau inférieur à celui d'une Blessure Légère, elle n'endure aucun dommage, au maximum une éraflure.

Enfin, si la cible enregistre, avec ses dés de Réserve uniquement, plus de succès que l'attaquant avec tous ses dés, l'attaque aboutit à un échec automatique.

En comptant les succès enregistrés par Liam et Blob, on remarquera que le premier en a obtenu 5 et le second 3 seulement, soit 2 de plus pour Liam qui peut ainsi augmenter d'un niveau la gravité des dégâts qu'il inflige, lesquels passent de M à G. Le pauvre Blob a encaissé une blessure grave.

Si Blob avait été plus chanceux et avait obtenu 2 succès de plus que Liam, le niveau de dégâts serait passé de M à L, si bien que Blob n'aurait souffert que d'une blessure légère. S'il avait obtenu 4 succès

de plus que Liam, il n'aurait pas été blessé du tout (2 succès le faisant passer à une blessure légère, et 2 de plus éliminant complètement la blessure).

Malheureusement pour Blob, la chance se mérite et il n'a pas pris une option sérieuse sur la victoire. S'il avait obtenu ne serait-ce que le même nombre de succès que Liam, il aurait subi une blessure moyenne, correspondant aux dégâts standard de l'Ares Predator.

En revanche, des succès supplémentaires de Liam auraient d'abord fait passer les dégâts de M à G, puis de G à F, lui permettant alors de délivrer un coup mortel et de faire exploser la tête de... Enfin, vous avez compris.

## Appliquer les Dégâts

Reportez les dégâts subis sur le Moniteur de Condition approprié de la cible. Pour plus de précisions, voir page 111.

## Puissance de l'Impact

Un personnage peut être projeté à terre sous le choc d'un projectile. A chaque impact subi, la victime doit en effet procéder à un test de Constitution contre un seuil de réussite égal à la moitié de l'indice de Puissance de l'arme, arrondie à l'unité inférieure.

Si elle enregistre un nombre de succès supérieur à un Seuil Limite, elle ne pâtit d'aucun effet particulier (en dehors des dégâts infligés, bien sûr). Ce Seuil Limite dépend de la gravité de la blessure subie : 1 pour une Blessure Légère, 2 pour une Blessure Moyenne, 3 pour une Blessure Grave.

Si elle n'obtient aucun succès, la puissance de l'impact la projette à terre.

Si, enfin, elle a des succès, mais en nombre inférieur au Seuil Limite, l'énergie délivrée par le coup la stoppe net et la fait même reculer d'un ou deux pas (un mètre) dans la direction empruntée par le projectile. La cible reste debout néanmoins.

Cela signifie qu'un Shadowrunner ayant subi une Blessure Moyenne doit procéder à un test de Constitution et enregistrer plus de 2 succès pour continuer son chemin. S'il n'en obtient qu'1 ou 2, il recule en titubant d'un mètre. S'il a échoué à tous ses jets, il tombe.

Les Balles Gel imposent pour ce test un seuil de réussite égal à leur Puissance (voir **Table des Munitions**, page 258).

Des personnages subissant une Blessure Fatale sont toujours projetés à terre.

## Viser

Un personnage peut apporter plus de soin à son tir afin d'augmenter ses chances de toucher un point vulnérable de sa cible, la tête d'un être vivant ou le pare-brise d'un véhicule, par exemple, et d'augmenter les dégâts infligés. Le Maître de Jeu devra décider si le tireur a une chance d'atteindre le point vulnérable désiré.

Un joueur peut, avec la permission du Maître de Jeu, choisir des effets particuliers à un tir :

- Il peut augmenter les dégâts standard de l'arme d'un niveau de blessure. L devient M, M devient G et ainsi de suite jusqu'à un maximum de F. Le Maître de Jeu imposera une pénalité de +4 au seuil de réussite du tir ajusté.

- Il peut toucher une sous-localisation spécifique d'une cible de la taille d'un véhicule, comme le pare-brise ou les pneus d'une voiture. On suivra les règles normales de détermination de dégâts, mais elles s'appliqueront à la partie visée du véhicule. Pour les tirs sur des pneus ou des pare-brise, il faudra tenir compte des indices de Protection de ces objets. Le personnage recevra là encore une pénalité de +4 au seuil de réussite pour ce tir.

Seules les armes tirant au coup par coup, en mode semi-automatique ou par rafales permettent à leur utilisateur de viser.

On peut choisir d'ajuster un coup, (voir **Actions Simples**, page 81), puis **Viser** au moment de l'attaque. Viser est une Action Automatique.



## ARMES À FEU

La plupart des combats à distance impliquent l'utilisation d'armes à feu. Celles-ci sont réparties en quatre catégories suivant leur mode de tir, au Coup par Coup (CC), Semi-Automatique (SA), par Rafales (TR) ou pleinement Automatique (TA).

Quelques-unes peuvent adopter plusieurs de ces cadences de tir.

**TABLE DES MODES DE TIR**

Type d'Arme à Feu	Modes de Tir Possibles
Pistolets Petit Calibre	Coup par Coup ou Semi-Automatique (selon l'arme).
Pistolets légers	Semi-Automatique uniquement.
Tasers	Coup par Coup ou Semi-Automatique.
Pistolets Lourds	Coup par Coup ou Semi-Automatique (selon l'arme).
Pistolets Mitrailleurs	Semi-Automatique par Rafales et/ou Automatique.
Shotguns	Semi Automatique ou par Rafales (selon l'arme).
Fusils d'Assaut	Semi-Automatique, par Rafales et/ou Automatique (selon l'arme).
Fusils de Sport	Semi-Automatique uniquement.
Fusils de Précision	Semi-Automatique uniquement.
Mitrailleuses Légères	Par Rafales et/ou Automatique.
Mitrailleuses Moyennes et Lourdes	Automatique uniquement.
Canons d'Assaut	Coup par Coup uniquement.

### TIR AU COUP PAR COUP

Les armes tirant au coup par coup ne peuvent généralement adopter que cette cadence de tir. Faire feu avec l'une d'elle ne requiert qu'une Action Simple, mais elle ne pourra plus tirer au cours de la Phase d'Action.

#### Tir Semi-Automatique

Les armes à feu capables de fonctionner en mode semi-automatique peuvent tirer jusqu'à deux balles par Phase d'Action. Chaque tir ne nécessite qu'une Action Simple. Le premier ne subira aucune pénalité, mais son utilisateur se verra infliger un modificateur de +1 pour le second en raison du recul. Les compensateurs de recul souvent intégrés à ces armes permettent d'annuler ce malus.

Chaque tir nécessite un test de Réussite séparé et fait appel à des dés de la Réserve de Combat différents.

#### Cibles Multiples

Si un personnage attaque plus d'une cible avec une arme en mode de tir semi-automatique, le tir sur la seconde cible subira une pénalité de +2.

### TIR PAR RAFALES

En mode de tir par rafales, une arme à feu crache très rapidement une succession de trois balles chaque fois que son utilisateur appuie sur la gâchette.

Délivrer une rafale ne requiert qu'une Action Simple, ce qui signifie qu'un personnage peut tirer deux rafales de trois balles par Phase d'Action. Faire feu par rafales impose un modificateur de +3 par rafale tirée, des compensateurs de recul montés sur l'arme pouvant annuler cette pénalité.

On effectue un test de Réussite séparé pour chaque rafale, modifié par des dés de la Réserve de Combat si nécessaire. Un dé de cette Réserve utilisé pour résoudre la première rafale ne pourra l'être à nouveau pour la seconde si elle intervient au cours de la même Phase.

En ce qui concerne les dommages infligés par une rafale de ces armes, considérez qu'elles possèdent un indice de Puissance de 3 points supérieur à la valeur normale, de même qu'un Niveau de Dégâts immédiatement supérieur. Ainsi, une arme de Code de Dégâts 5M et tirant par rafales a une Puissance de 8 et un Niveau de base de Blessure Grave.

#### Rafales Courtes

Si, en raison d'un nombre insuffisant de munitions dans le chargeur, la rafale délivre deux coups seulement, l'indice de Puissance augmente de +2, mais le Niveau de Dégâts n'est pas modifié et le recul impose une pénalité de +2. Si la rafale ne comporte pas plus d'une balle, toujours en raison d'un nombre insuffisant de munitions, résolvez simplement l'attaque comme s'il s'agissait du tir d'une arme de type Coup par Coup.

#### Cibles Multiples

Quand un personnage attaque plus d'une cible en faisant feu par rafales, le tir sur la seconde cible subit une pénalité de +2.

### TIR AUTOMATIQUE

Des armes capables de tirs pleinement automatiques tireront leurs munitions tant que durera l'action de l'attaquant sur leur gâchette.

Les soldats surnomment "jet de plomb" l'effet qui en résulte. Ouvrir le feu en cadence de tir automatique requiert une Action Complexe.

L'attaquant déclare combien de balles il destine à chacune de ses cibles. Ce groupe de projectiles constitue une "rafale d'arme automatique" et se gère de la même façon que les tirs par rafales commentés plus haut. Chaque cartouche tirée fait subir au groupe entier un modificateur de recul de +1. Des compensateurs de recul peuvent annuler ces pénalités.

On procédera à un seul test, en s'aidant éventuellement de dés de la Réserve de Combat, pour résoudre l'attaque de tous les constituants d'un groupe. L'indice de Puissance de l'arme augmente de 1 point pour chaque cartouche tirée dans une même rafale automatique. Les dégâts infligés, eux, passent au Niveau de Blessure supérieur toutes les 3 balles de la rafale, transformant par exemple une blessure M en G, une G en F, F restant le maximum possible.

La rafale doit comporter au moins trois balles. Si pour des raisons de manque de munitions, cela ne pouvait être le cas, reportez-vous à **Rafales Courtes**, plus haut.

*C'est vraiment le jour de Wedge. Six punks du gang d'Halloween s'en prennent à des passants qu'il trouve (depuis quelques instants) sympathiques. En bon pacifiste, il lance bien sûr un avertissement aux punks, mais est-ce sa faute si son Argot des Rues ne ressemble guère à un langage articulé ?*



D'ailleurs, les interpellés, sans doute abusés par ses quelques armes, interprètent visiblement mal le sens de ses propos amicaux. Ils se dirigent vers lui en sortant couteaux et gourdins avec des regards haineux. D'un geste rapide, Wedge attrape son Ingram Valiant, toujours posé sur le plancher de son camion, et le commute en mode de tir automatique.

Bien que dur à cuire, notre héros n'est pas complètement fou. Il se contente de tirer sur les trois agresseurs les plus proches, en lâchant une rafale de trois balles sur le premier, une autre de trois balles sur le second et une de quatre balles sur le troisième, dans l'espoir de faire fuir les autres.

L'Ingram Valiant possède un Code de Dégâts de 7G, et Wedge a fait installer un compensateur de recul d'indice 3 sur son canon et des rembourrages sur sa crosse, le tout apportant 4 points de compensation de recul. Les punks se trouvent à 20 mètres, ce qui implique un seuil de réussite de base de 4, et sont en train de marcher, ce qui n'apporte aucune modification. Est-il besoin de préciser que Wedge a fait l'acquisition d'un système de visée laser, ce qui donne un bonus de -1 à son seuil de réussite, pour un total de 3 ?

Le premier punk reçoit une rafale de trois cartouches, ce qui augmente le Code de Dégâts de l'arme jusqu'à 10 F mais ajoute un modificateur de recul de 3 points, qui sont compensés par l'arme. Punk 1 : Code de Dégâts 10 F, seuil de réussite : 3.

Le deuxième se voit lui aussi attribuer une rafale de trois cartouches, le Code de Dégâts de l'arme augmentant là-encore jusqu'à un impressionnant 10 F. A présent, six balles ont été tirées, si bien que le modificateur total de recul est de 6. L'arme compense 3 points, ce qui laisse un modificateur de +3. C'est en outre la deuxième cible attaquée au cours de cette Phase de Combat, ce qui rajoute un deuxième modificateur de +2. Punk 2 : Code de Dégâts 10 F, seuil de réussite : 8.

La troisième punk reçoit quant à elle la rafale de quatre projectiles (elle en a de la chance !), qui porte le Code de Dégâts de l'arme de Wedge à 11 F. Le modificateur de recul est maintenant de +7 (10-3). La jeune femme étant sa troisième cible dans cette Phase de combat, le tireur rajoute +4 à son seuil de réussite selon la règle des cibles multiples. Punk 3 : Code de Dégâts 11 F, seuil de réussite 14.

Le Maître de Jeu procède à un test de réussite séparé pour chaque rafale et veille à la répartition des dés de la Réserve de Combat de Wedge. Celui-ci n'en manque pas et les attribue principalement à sa dernière rafale en raison de son seuil de réussite plus élevé.

Espérons qu'aucun de ses protégés ne bénéficie de sa générosité légendaire, sous la forme d'une balle perdue, ce que décrivent les paragraphes suivants.

## Cibles Multiples

Quand il décide de faire feu sur plusieurs cibles par rafales d'arme automatique, l'attaquant doit faire passer son "jet de plomb" de l'une à l'autre. Ceci signifie qu'une balle sera considérée comme perdue pour chaque mètre de la distance séparant deux cibles successives. Les Armes Interfacées permettent d'éviter ce gaspillage et ne perdent jamais une balle.

L'attaquant recevra une pénalité de +2 par cible supplémentaire attaquée au cours de la même Phase de Combat.

## BALLES PERDUES (OPTIONNEL)

Un "jet de plomb" passant d'une cible à l'autre engendre parfois des balles perdues qui peuvent frapper des victimes innocentes. Si une cible potentielle se trouve sur la trajectoire d'une balle perdue, le Maître de Jeu devra effectuer un test avec deux dés contre un seuil de réussite de 4 si elle se trouve à courte portée, de 5 à moyenne portée et respectivement de 6 et 9 à longue et extrême portées. Un succès au moins signifie qu'on résout cette attaque de façon normale mais en ajoutant 1D6 succès supplémentaires au tireur.

Si plus d'une victime potentielle se trouve dans la ligne de tir, déterminez aléatoirement l'ordre suivant lequel elles pourraient

être touchées. Souvenez-vous que chaque mètre séparant deux cibles engendre une balle perdue, mais aussi que cela ne se produit jamais avec les armes interfacées.

## MUNITIONS

La plupart des armes à feu ont été conçues pour accepter une grande variété de munitions, dont les plus fréquentes, outre les projectiles standard, sont les balles-fléchettes, explosives et gel.

### Balles-Fléchettes

Au lieu de placer une seule balle solide dans la cible, les balles-fléchettes, dont l'ogive est fissurée, se fragmentent à son contact en un grand nombre de débris métalliques qui s'éparpillent dans les chairs. Ces munitions, particulièrement meurtrières contre les victimes non protégées, s'écrasent sur les matériaux solides et donc font preuve de peu d'efficacité contre les cibles revêtues d'une protection.

En termes de jeu, elles infligent des dommages supplémentaires à une cible non protégée, augmentant les dégâts d'un niveau de blessure. Ainsi, un Ares Predator de Code de Dégâts 9M agira avec ces balles comme une arme 9G contre des victimes dépourvues d'armure.

Comme cela a été précisé plus haut, les balles-fléchettes se comportent moins bien contre des cibles protégées, étant donné qu'elles se fragmentent contre la première substance suffisamment solide rencontrée. Doublez l'indice de Protection Ballistique de la cible ou son indice de Protection d'Impact (le plus important) (voir **Barrières**, page 98). Doublez aussi l'indice de Barrière de tout obstacle entre le tireur et sa cible rencontré par une de ces balles (voir page 104).

Les armures dermales procurent une protection moins efficace. Outre le bonus apporté à l'Attribut de Constitution de la victime, elles annulent simplement l'aggravation des dégâts dus aux particularités de ces munitions.

### Balles Explosives

Les balles explosives, semblables d'aspect à des munitions standard, se fragmentent et explosent au contact de la cible. En termes de jeu, elles augmentent d'1 point l'indice de Puissance d'une arme.

Un obstacle, une porte ou un pare-brise par exemple, se trouvant sur leur trajectoire, s'oppose cependant à leur passage comme s'il possédait un indice de Barrière égal au double de sa véritable valeur, mais résiste aux dégâts comme s'il n'avait que la moitié de son indice de Barrière (voir **Barrières**, page 98).

Malheureusement, ces munitions, très instables, peuvent exploser à la sortie, voire à l'intérieur du canon de l'arme. Ceci se produit dès que les dés apportés par la Compétence utilisée par le tireur n'engendrent que des un, même si l'attaque aurait abouti à un succès grâce aux dés de sa Réserve de Combat. Le tireur subit alors une attaque au Code de Dégâts égal à celui des munitions standard. Ne tenez pas compte des modifications propres aux balles explosives. Le malchanceux peut procéder à un test de Résistance aux Dégâts, mais sans l'aide de dés de sa Réserve de Combat. Jetez 1D6 pour déterminer le nombre de succès de cette "attaque". Inutile de préciser que celle projetée par le tireur n'a pas abouti.

### Balles Gel

Conçues pour stopper une cible sans la blesser, du moins sérieusement, les balles gel se présentent sous la forme de balles standard, mais de texture semi-rigide. Cela engendre leur écrasement au moment de l'impact et la distribution de leur énergie cinétique sur une surface de contact plus importante. Les balles gel possèdent un indice de Puissance de 2 points inférieur à



## CARACTERISTIQUES DES ARMES A FEU

	Type	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Prix
<b>PISTOLETS</b>							
Streetline Spécial	PP	8	6 (c)	CC	4L	0.5	100¥
Walther Palm Pistol	PP	9	2 (o)	CC	4L	0.25	200¥
Bereta Model 101T	PLe	5	12(c)	SA	6L	1.0	350¥
Colt America L36	PLe	6	11(c)	SA	6L	1.0	350¥
Fichetti Security 500	PLe	7	12(c)	SA	6L	1.0	400¥
Fichetti Security 500a	PLe	6	25(c)	SA	6L	1.25	450¥
Ares Predator	PL	5	15(c)	SA	9M	2.25	450¥
Ares Viper Slivergun	PL	6	30(c)	SA/TR	9M(f)	2.0	600¥
Browning Max Power	PL	6	10(c)	SA	9M	2.0	450¥
Remington Roomsweeper	PL	8	8(m)	SA	9G(f)	2.5	300¥
Ruger Super Warhawk	PL	4	6(cy)	CC	10M	2.5	300¥
<b>ARMES SPECIALES</b>							
Narcoject Pistol	PLe	7	5(c)	SA	**	1.5	600¥
Narcoject Rifle	SH	4	10(c)	SA	**	3.25	1.700¥
Defiance Super Shock	PLe	4	4(m)	SA	10G	2	1.000¥
<b>PISTOLETS MITRAILLEURS</b>							
AK-97 SMG/Carabine	PM	4	30(c)	SA/TR/TA	6M	4	800¥
Heckler & Koch HK227	PM	4	28(c)	SA/TR/TA	7M	4	1.500¥
HK 227 Variant	PM	5	28(c)	SA/TR	7M	3	1.200¥
Uzi III	PM	5	24(c)	TR	6M	2	600¥
<b>FUSILS</b>							
Remington 750	FS	3	5(m)	SA	7G	3.0	600¥
Remington 950	FS	2	5(m)	SA	9G	4.0	1.300¥
Ranger Arms SM-3	FP	-	6(m)	SA	14G	4.0	4.000¥
Enfield AS-7	SH	3	10(c)	SA/TR	8G	4	1.000¥
Defiance T-250	SH	4	5(m)	SA	10G	3	1.400¥
AK-97	FA	3	38(c)	SA/TR/TA	8M	4.5	700¥
AK-98	FA/LG	-	38(c)	SA/TR/TA	8M	6.0	2.500¥
FN HAR	FA	2	35(c)	SA/TR/TA	8M	4.5	1.200¥
<b>MITRAILLEUSES LEGERES</b>							
Ingram Valiant	MLe	-	Bande 50(c)	TR/TA	7G	9	1.500¥
<b>ARMES LOURDES</b>							
Generic MMG	MM	-	40(c)	TA	9G	12	2.500¥
Generic HMG	ML	-	40(c)	TA	10G	15	4.000¥
Assault Cannon	Canon	-	20(c)	CC	18F	20	6.500¥

### Remarques

**Type** : Décrit la catégorie à laquelle appartient une arme. PP signifie Pistolet Petit Calibre, PLe Pistolet Léger, PL Pistolet Lourd, PM Pistolet Mitrailleur, FS Fusil de Sport, FP Fusil de Précision, SH Shotgun, FA Fusil d'Assaut, MLe Mitrailleur Légère, MM Mitrailleur Moyenne, ML Mitrailleur Lourde et LG lance-grenades. Ces désignations permettent d'associer une portée à chaque arme grâce au Tableau des Portées des Armes, page 88.

**Dissimulation** : Permet de se représenter la facilité avec laquelle on peut dissimuler une arme. On utilisera ce chiffre comme seuil de réussite lors de tests de Perception destinés à faire remarquer une arme cachée, sous une veste par exemple.

Pour une recherche très poussée, une fouille rapide par exemple, on utilisera la moitié de l'indice de Dissimulation comme seuil de réussite (voir **Perception**, page 185).

**Munitions** : Désigne le nombre de munitions portées par l'arme, et le type de recharge qu'elle peut accepter. (c) signifie chargeur détachable, (O) canon ouvrable, (m) magasin interne, (cy) barillet cylindrique, "Bande" bande de munitions (voir **Recharger une Arme**, page 95).

**Mode** : Donne les cadences de tir possibles pour chaque arme. CC signifie Coup par Coup, SA Semi-Automatique, TR Tir par Rafales et TA Tir Automatique (voir la Table de **Modes de Tirs**, page 92).

**Dégâts** : Indique le Code de Dégâts standard d'une arme ; plus l'indice de Puissance d'une arme sera élevé et plus il sera difficile à la cible de résister à ses dégâts. La lettre à droite de l'indice de Puissance précise le degré de gravité standard des blessures infligées. L signifie Léger, M Moyen, G Grave et F Fatal (voir **Code de Dégâts**, page 110).

La présence d'un (f) signifie que les règles relatives aux balles-fléchettes, page 93, peuvent être utilisées.

**Poids** : Indique la masse de l'arme en kilogrammes.

**Prix** : C'est le prix de base, en nuyen, de l'arme.



l'indice standard de l'arme et le même Code de Dégâts que celle-ci, mais les dommages qu'elles infligent sont de type Etourdissement et non Physique.

Les balles gel possèdent une meilleure chance de projeter une cible à terre (voir **Puissance d'Impact**, page 91).

## RECHARGER UNE ARME

La plupart des armes à feu présentées dans **Shadowrun** font appel à des munitions contenues dans un chargeur, mais ceci n'est pas une règle absolue. Quelques-unes ont des systèmes de chargement différents : les munitions peuvent être stockées dans un barillet cylindrique pour les revolvers, directement dans l'arme grâce à une ouverture du canon, ou dans un magasin interne. Les mitrailleuses nécessitent parfois des chargeurs, mais plus souvent des bandes de quelques dizaines de balles. Enfin, le rechargement de lance-roquettes/missiles a lieu par ouverture de l'arme.

Chacun de ces systèmes correspond à une durée de rechargement plus ou moins longue.

Une fois les armes à feu rechargées, elles sont considérées comme prêtes à tirer (voir **Actions**, page 83).

## Chargeurs Détachables

Identifiés par un (c) sur la Table des Armes à Feu, ces chargeurs ne requièrent qu'une Action Simple pour être insérés dans l'arme ou ôtés de celle-ci.

En une Action Complexe, un personnage pourra placer dans un chargeur un nombre de balles égal à son indice de Rapidité.

## Canons Ouvrables

L'ouverture du canon d'une arme et l'insertion de deux cartouches à l'intérieur nécessitent une Action Complexe. Les armes utilisant ce système de chargement, notées par un (0) sur la Table des Armes, font généralement appel à un système de basculement du canon sur pivot, situé non loin du dispositif de mise à feu.

## Magasins Internes

Les armes utilisant ce mode de stockage de munitions sont identifiées par un (m) sur la Table des Armes. Le tireur devra dépenser une Action Complexe pour pouvoir charger un nombre de balles égal à son indice de Rapidité. Leur insertion a généralement lieu par l'intermédiaire d'une fente sur le dos ou le côté de l'arme.

## Barillet

Les armes désignées par un (cy) font appel à un système de chargement par barillet cylindrique. Les revolvers en constituent la majorité. Le tireur devra renoncer à une Action Complexe afin de pouvoir insérer dans le barillet un nombre de balles égal à son indice de Rapidité.

Des barilletts spécialement configurés à des fins de rapidité permettent l'insertion du nombre maximum de balles (voir **Accessoires pour Armes à Feu**, page 240), en une seule Action Complexe.

## Bandes de Munitions

Les armes désignées par "bande" et plus particulièrement les mitrailleuses utilisent des bandes de munitions. Il s'agit de balles liées l'une à l'autre pour former des bandes de longueur variable, alimentant l'arme de façon continue jusqu'à épuisement total.

Insérer une bande de munitions dans une arme nécessite une Action Complexe. Les bandes elles-mêmes pourront être rechargées au rythme d'un nombre de balles égal à la moitié de l'indice de Rapidité du tireur par Action Complexe.

## SHOTGUNS

Les Shotguns décrits dans le chapitre **Équipement**, page 236, font appel à des balles mais peuvent aussi tirer des cartouches remplies de plomb, dont l'utilité a fortement chuté depuis l'apparition des protections renforcées individuelles.

Appliquez néanmoins la règle des balles-fléchettes pour obtenir le Code de Dégâts des cartouches de chasse (voir page 93).

Celles-ci délivrent un cône de petits fragments de plomb, qui s'élargit au sortir du canon de l'arme et permet donc de toucher plusieurs personnes en un seul tir, mais avec une efficacité moindre, étant donnée la dispersion des fragments avec la distance. Le nombre de personnes pouvant être atteintes par un seul tir dépend de l'Angle du Cône.

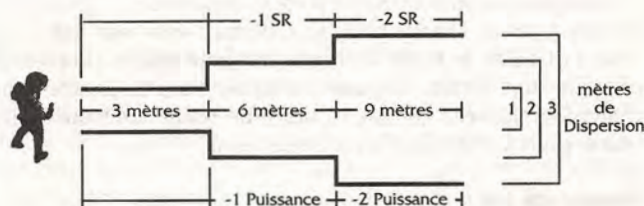
Le possesseur d'un Shotgun peut régler l'Angle du Cône de plomb, lui donnant un indice compris entre 2 et 10.

Pour un nombre de mètres égal à l'indice ci-dessus parcouru par ses munitions, le cône possèdera un rayon d'efficacité d'un mètre (c'est-à-dire une section d'un mètre de rayon). Par exemple, un Shotgun d'Angle de Cône 2 pourra atteindre toute personne se trouvant à un mètre de l'axe des plombs si ceux-ci ont parcouru deux mètres depuis le canon de l'arme, toute personne se trouvant à deux mètres de l'axe si celui-ci a parcouru quatre mètres, etc.

Si l'angle avait été fixé à 5, la salve aurait touché toute personne se trouvant à un mètre de l'axe après 5 mètres de parcours des plombs, à deux mètres après 10 mètres de parcours, 6 mètres après 30, etc.

A chaque fois que le rayon de la section du cône de feu augmentera d'un mètre, la Puissance de l'arme diminuera d'1 point, ainsi que le seuil de réussite de l'attaquant. Ainsi, dans le cas du premier exemple (cône d'indice 2) un tir subirait un modificateur de -2 au seuil de réussite et à l'indice de Puissance à 6 mètres de distance. Il en irait de même pour le second exemple (Cône d'indice 5) mais cette fois-ci à quinze mètres de distance. A vingt mètres, les modificateurs seraient pour ce dernier -3 au SR, -3 pour la Puissance.

Quand l'indice de Puissance a diminué jusqu'à être nul, le tir est devenu totalement inefficace.



EXEMPLE DE DISPERSION D'UN TIR DE SHOTGUN

Toute personne, objet ou être vivant, ami ou ennemi, se trouvant à l'intérieur du cône de plomb constitue une cible potentielle. Afin de résoudre cette attaque, le tireur devra procéder à un SEUL test de Réussite, et chaque cible effectuera un test de Résistance aux Dégâts, comparant ses succès à ceux obtenus par l'attaquant au cours de son test. Voir **Résoudre un Combat à Distance**, page 87.

Chaque cible potentielle située entre l'arme et un personnage à l'intérieur du cône de feu apportera un dé supplémentaire à la personne pour son test de Résistance.

Ainsi, un Shadowrunner pris dans un cône de plomb mais "protégé" par 3 de ses amis situés entre lui et l'arme, bénéficiera de 3 dés supplémentaires pour effectuer son test de Résistance.



## CARACTERISTIQUES DES ARMES DE TRAIT

Type	Dissimulation	Force minimum	Code de Dégâts	Poids	Prix
<b>Arcs</b>					
Arc Standard	2	1+	(For+2)M	1	100¥ x For mini
Flèches	3	NA	Idem Arc	1	10¥
<b>Arbalètes</b>					
Légères	2	3	6 L	2	300¥
Moyenne	2	4	6 M	3	500¥
Lourde	NA	5	8 G	4	750¥
<b>Armes de Jet</b>					
<b>Non-Aérodynamiques</b>					
Couteau de Lancer	9	NA	(For)L	.25	20¥
<b>Aérodynamiques</b>					
Shuriken	8	NA	(For)L	.25	30¥

Pour un supplément de 10% au prix d'achat, le possesseur d'un Shotgun interfacé pourra faire adapter sur cette arme un dispositif de réglage cybernétique de l'Angle de Cône.

Un Shotgun Interfacé n'apportera qu'un modificateur de -1 au seuil de réussite quand l'arme fait feu avec de telles cartouches. Des lunettes connectées ou des dispositifs de visée laser n'apporteront aucun avantage.

## ARMES DE TRAIT

Les arcs, arbalètes et armes de Jet suivent la même procédure de combat que les armes à feu (voir **Résolution d'un Combat à Distance**, page 87). Toutefois, quelques règles particulières s'appliquent à ce type d'armes.

### Indice de Force Minimum

L'utilisation des arcs et des arbalètes exige d'un tireur une Force minimum. En ce qui concerne l'arc, si le tireur ne dispose pas de la Force requise, chaque point de différence entre son indice de Force et celui de Force minimum apportera un modificateur de +1 au seuil de réussite. La Force minimum permet aussi de déterminer la portée et le Code de Dégâts d'un arc.

Si le tireur ne possède pas la Force minimum requise pour utiliser une arbalète, chaque point de différence entre son indice de Force et l'indice de Force Minimum de l'arme obligera le tireur à consacrer une Action "Préparer une Arme" supplémentaire pour charger un nouveau carreau. L'indice de Force Minimum d'une arbalète sert à déterminer la portée de l'arme.

### Armes de Jet

Les armes de Jet ne nécessitent aucune force minimum, elles font appel à la force du tireur pour la détermination du Code de Dégâts et de la portée.

## Type d'Armes de Trait

Vous trouverez ci-dessous une liste de quelques armes à projectiles utilisées dans l'univers de **Shadowrun**. Cette liste non exhaustive est purement indicative. Vous remarquerez qu'un personnage peut choisir l'indice de Force Minimum d'un arc au moment de l'achat de cette arme.

## GRENADES

Armes peu fiables et de précision douteuse, les grenades peuvent tout de même engendrer des dégâts spectaculaires si elles sont utilisées correctement. Un personnage pourra soit les lancer à la main, soit les projeter à l'aide d'un lance-grenades. Quoi qu'il en soit, faire atterrir la grenade le plus près possible de la cible doit constituer la priorité n° 1 de l'attaquant. Les grenades, du fait de leur forme et du mode d'attaque, rebondissent après avoir touché le sol et sont donc soumises à la règle de la dispersion. Plus le tir sera précis, et moindre sera la dispersion.

Résoudre une attaque à la grenade nécessite deux étapes. Il s'agit, au cours de la première, de déterminer à quelle distance de la cible se trouvera la grenade après avoir rebondi. La seconde permettra de calculer les dégâts infligés par l'explosion de la grenade.

### Atteindre la Cible

Avant de déterminer la position finale de la grenade, l'attaquant doit désigner la cible qu'il a choisie. Il devra procéder à un test de Réussite basé sur sa Compétence de Combat la plus adaptée contre un seuil de réussite déterminé à l'aide de la table ci-dessous. L'attaquant pourra utiliser des dés de sa Réserve de Combat.

Après avoir mesuré la longueur séparant le tireur de sa cible, vous trouverez le seuil de réussite de base correspondant au-dessus de la colonne de portée appropriée. Ce seuil est soumis

## TABLE DE PORTEE DES GRENADES

Type	SEUILS DE REUSSITE				Dispersion
	4 Courte	5 Moyenne	8 Long	9 Extrême	
Standard	0-For x 3	For x 3 à For x 5	For x 5 à For x 10	For x 10 à For x 20	1D6 mètres
Aérodynamique	0-For x 3	For x 3 à For x 5	For x 5 à For x 20	For x 20 à For x 30	2D6 mètres
Lance-Grenade	*5-50	51-100	101-150	151-300	3D6 mètres

\*Voir Portée Minimum des Lance-Grenades, page 97.

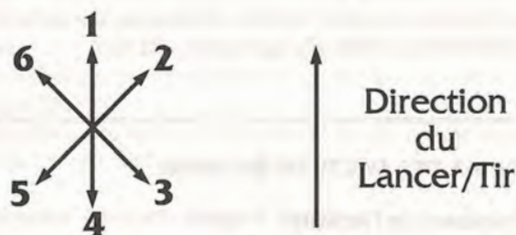


aux mêmes modificateurs que ceux du **Combat à Distance** (voir page 87). Comptez le nombre de succès obtenus.

### Dispersion

Le Maître de Jeu doit maintenant déterminer la dispersion de la grenade. Chaque succès obtenu lors du test de Dispersion permet de réduire la distance séparant la cible et la grenade après rebond.

Le jet d'1D6 permettra, grâce au diagramme de dispersion ci-dessous, de déterminer la direction prise par la grenade après rebond par rapport au centre du réseau de flèches. Chacune d'entre elles correspond à une direction possible pour la grenade et, vous l'avez deviné, le centre du réseau symbolise la cible choisie. Un résultat de 1 sur le D6 signifiera que la grenade a dépassé la cible, la survolant ou roulant à côté d'elle (elle l'a échappé belle !), tandis qu'un 4 signifiera que la grenade a rebondi vers l'attaquant (Oh ! Oh !).



### DIAGRAMME DE DISPERSION

Après avoir déterminé la direction de dispersion, le Maître de Jeu doit maintenant calculer la distance de base, précisée par la colonne "Dispersion" de la Table de Portée des Grenades.

Après avoir lancé le nombre de dés indiqué, l'attaquant réduira la distance de base grâce aux succès excédentaires obtenus. Chacun d'entre eux permettra de réduire cette distance de 2 mètres dans le cas des grenades standard et de 4 mètres dans le cas de grenades aérodynamiques ou projetées par un lance-grenades. Si le calcul donne un résultat nul ou négatif, la grenade a explosé dans les pieds de la cible, dans le cas contraire, l'explosion a eu lieu à une distance égale au résultat final.

### Portée Minimum des Lance-Grenades

La plus courte portée des lance-grenades ne peut être inférieure à 5 mètres. En effet, par mesure de sécurité les mini-grenades utilisées ont été conçues pour ne pas exploser avant d'avoir parcouru 5 mètres, même si un impact se produit entre temps.

Un personnage pourra déconnecter cette sécurité très facilement en dehors d'une situation de combat, mais nous lui conseillons tout de même de relire le diagramme de Dispersion.

### Effet de souffle

La détermination des dégâts constitue la dernière étape d'une attaque à la grenade. Ces armes délivrent leur pouvoir destructeurs dans une zone d'effet de dimensions variables, affectant tous les objets et les personnes, amies ou ennemis, s'y trouvant. La distance entre le point d'explosion et la victime potentielle est d'une importance cruciale pour déterminer la gravité des dégâts. La distance atténue l'effet de souffle d'une explosion, mais cette réduction du Code de Dégâts varie avec le type de grenades, comme l'indique la table qui suit.

A l'instar des autres types d'armes, l'indice de Puissance de la grenade indique la probabilité avec laquelle elle causera des dommages effectifs à la cible et diminue avec la distance séparant une victime du point d'explosion. Ainsi, un corpo se trouvant à 3 mètres du point d'explosion d'une grenade offensive subira une

### TABLE DES DEGATS DES GRENADES

Type	Code de Dégâts	Réduction indice de Puissance
Offensive	10G	-1 par mètre
Défensive	10G	-2 par mètre
Concussion	12M (Etourdissement)	-1 par mètre

attaque de Code 7G, à six mètres, le Code aurait été réduit à 4G. Si la grenade avait été défensive, notre corpo aurait subi une attaque de Code 4G dans le premier cas, mais se serait trouvé hors de la zone d'effets dans le second.

La détermination des dégâts totaux a lieu de la façon habituelle, mais l'indice de Puissance de l'effet de souffle constitue le seuil de réussite du test de Résistance de la victime, qui pourra bénéficier de dés de sa Réserve de Combat. Les blessures subies diminueront ou augmenteront d'un niveau de gravité tous les deux succès de différence entre le jet du défenseur et celui de l'attaquant.

### Effet de Souffle et Barrières

Quand une grenade explose près d'une barrière, un mur ou une porte par exemple, comparez l'indice de Puissance restante du souffle (pensez à la distance) au double de l'indice de Barrière de l'objet, fourni par la Table en page suivante. Si l'indice de Puissance est supérieur à l'indice de la Barrière, le souffle produit par l'explosion traversera l'obstacle mais verra son indice de Puissance diminué d'une valeur égale à l'indice de la Barrière.

Si, par contre, l'indice de Barrière l'emporte, le souffle de l'explosion ne traversera pas. Il pourra par contre être réfléchi **dans un espace confiné** (voir ci-dessous)

### Explosifs

Si un personnage fait appel à sa Compétence d'Explosifs pour placer des charges explosives, on considérera simplement l'indice de Barrière et non le double de cette valeur. L'apprenti artificier devra procéder à un test d'Explosifs contre un seuil de réussite de 2. Le nombre de succès obtenus s'ajoutera à l'indice de Puissance des explosifs.

### Explosifs dans un Espace Confiné

Il arrive parfois que des grenades explosent dans des espaces réduits, comme des locaux de bureaux ou des couloirs. Le Maître de Jeu devra déterminer si toutes les Barrières (des murs principalement) à proximité résistent au souffle. Consultez **Effets de Souffle et Barrières** (ci-dessus). Si les parois ou les portes résistent, elles réfléchissent le souffle. Sinon, déterminez les effets du souffle comme cela a été expliqué dans le paragraphe **Effets de Souffle et Barrières** (ci-dessus).

Si le mur résiste, l'onde de choc se réfléchit sur le mur suivant la direction opposée à celle empruntée avant réflexion.

Si l'onde réfléchie possède suffisamment de Puissance pour atteindre un ou plusieurs personnages, ceux-ci seront touchés par le souffle.

Si un personnage a déjà subi l'attaque du souffle de l'explosion et est frappé par l'onde réfléchie, l'attaque à laquelle il sera soumis au retour de l'onde possèdera un indice de Puissance égal à l'indice de la première attaque, plus l'indice de Puissance de l'onde réfléchie à cet endroit. Ainsi, par exemple, si un Shadowrunner a déjà subi une attaque due au souffle, d'indice de Puissance 6, et est frappé à nouveau, cette fois par l'onde réfléchie d'indice de Puissance 2, l'attaque due au retour possèdera un indice de Puissance 8.



Cela signifie que dans une pièce de volume suffisamment faible et de construction solide, une explosion peut engendrer des dégâts beaucoup plus terribles que les dégâts standard de l'arme, ceci en raison de réflexions successives de l'onde de choc contre les murs. Le diagramme ci-dessous fournit quelques exemples d'effets d'explosions de grenade dans des espaces confinés.

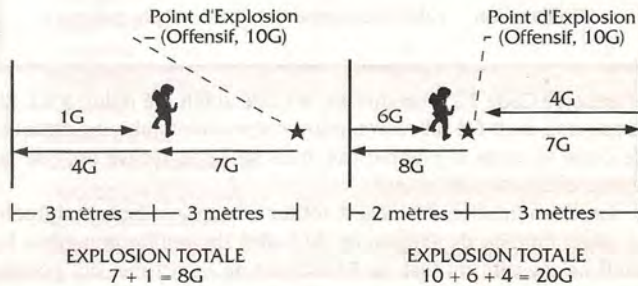


DIAGRAMME D'EXPLOSION D'UNE GRENADE

## BARRIERES

Les circonstances amèneront parfois un personnage à faire feu sur un obstacle "barrière", pour atteindre une cible située de l'autre côté ou percer un trou suffisamment large pour permettre son passage.

La procédure, bien que similaire sur quelques points, présente tout de même certaines différences suivant l'effet recherché.

TABLE DES INDICES DE BARRIERE

Matériel	indice
Verre commun	2
Matériau de faible qualité/Pneus Communs	3
Matériau de moyenne qualité/Verre Ballistique	4
Matériel résistant	6
Verre renforcé ou blindé	8
Matériau fabriqué	12
Matériau manufacturé résistant	16
Matériau résistant/blindé	24
Matériau durci	32

Les portes courantes possèdent un indice de Barrière égal à celui du matériau dans lequel elles ont été fabriquées. Les portes de sécurité possèdent un indice de Barrière égal au double de celui du matériau correspondant.

Les portes en verre utilisent l'indice de Barrière du verre.

### Tirer au travers d'un Obstacle

Un personnage tirant au travers d'un obstacle pour atteindre un ennemi se trouvant de l'autre côté subira une pénalité de +8 du fait qu'il ne voit pas sa cible et tire à l'aveuglette. Si l'obstacle est transparent, cette pénalité ne s'appliquera pas.

Quoi qu'il en soit, le personnage procédera au test de Réussite habituel, mais le défenseur pourra soustraire, en plus de l'indice de la protection dont il s'est revêtu, l'indice de l'obstacle si la Barrière possède un indice supérieur à l'indice de Puissance de l'attaque. Ainsi, par exemple, lorsqu'un personnage bénéficie d'une Protection d'indice 3 et qu'il est situé du bon côté d'un obs-

tacle d'indice de Barrière 4, l'indice de Puissance de l'attaque est diminué de 7.

En outre, si l'indice de Barrière est supérieur à l'indice de Puissance de l'attaque, celle-ci ne peut pénétrer l'obstacle et donc, est stoppée net. Elle occasionne, néanmoins, une diminution de l'indice de Barrière de l'obstacle.

Pour résoudre les coups portés par des armes de mêlée, on considérera que la Barrière fait face avec son indice Normal contre les armes d'écrasement, comme les poings ou les massues, et avec le double de cette valeur contre les armes tranchantes.

### Percer

Des personnages en situation difficile pourront parfois tenter de se frayer un chemin au travers d'un obstacle, une porte le plus souvent, en l'attaquant.

On résoudra cette attaque suivant la règle décrite dans **Effet de Souffle et Barrières** (voir page 97), mais l'obstacle utilisera contre les projectiles d'armes à feu et à distance, un indice de Barrière égal au double de la valeur normale. Malgré sa puissance destructrice, une balle ne crée en effet qu'un trou très petit.

TABLE DES EFFETS DE BARRIERE

Puissance de l'Attaque	Effet
Inférieure à la moitié de l'indice de Barrière ajusté	Pas d'effet, l'obstacle résiste, dégradations mineures en surface.
Egal ou Supérieur à la moitié mais Inférieur à cet indice	Barrière endommagée ; l'indice de Barrière diminue de 1 point.
Supérieur à l'indice de Puissance ajusté	On détermine la différence entre l'indice de Barrière et l'indice de Puissance. Chaque tranche contenant un nombre de points de différence égale à la moitié de l'indice de Barrière réduira cet indice de 1 point et créera un orifice de 50cm de diamètre.

Un matériau attaqué par des armes de corps à corps utilisera le double de son indice de Barrière.

Contre la magie, il bénéficiera du double de son indice de Barrière afin de résister aux Sorts de Combat, mais de la valeur normale de cet indice contre les Sorts de Manipulation.

Une porte de type courant se brisera après que son indice de Barrière a été réduit de moitié. Ce n'est pas le cas des portes de sécurité, dont l'indice de Barrière doit être ramené à 0 avant qu'elles ne cèdent. Utilisez toujours l'indice de Puissance de base de la cartouche, sans tenir compte d'aucun modificateur de rafales ou d'automatique, lorsque vous effectuez la comparaison avec l'indice de Barrière.

## LANCE-ENGINS

Certains personnages acquièrent parfois une bonne maîtrise des équipements militaires lourds tels que les missiles et les roquettes. Ces armes nécessitent un même type de lanceurs, appelé lance-engins



pour des raisons de commodité, certaines différences existent néanmoins entre les roquettes et les missiles.

## Roquettes

Ces projectiles de la forme d'une fusée, constitués simplement d'une enveloppe de métal léger ou de plastique pourvue d'ailerons de stabilisation, d'un système de propulsion, généralement à combustible solide chimique, et d'une tête militaire appartiennent à la catégorie des armes *aveugles*. Elles ne peuvent s'écarter de la trajectoire donnée au moment du tir car elles ne disposent d'aucun dispositif de guidage interne ou externe.

Les roquettes peuvent être réparties en trois catégories : Roquettes, à Haut Explosif (REH), Anti-Personnel (RAP) et Anti-Véhicule (RAV).

## Roquettes à Haut Explosif (RHE)

Ces roquettes, conçues pour délivrer une grande puissance de destruction sur une surface importante, suivent une procédure identique d'atténuation du souffle à celle des grenades, mais sur une zone bien plus vaste. Elles font preuve d'une efficacité limitée contre des cibles bien protégées, telles que les véhicules et installations militaires.

Rappelons que ces roquettes suivent la même règle que les grenades quant au souffle et à ses effets.

## Roquettes Anti-Personnel (RAP)

Conçues, comme leur nom l'indique, pour une efficacité maximum contre des êtres vivants, ces roquettes explosent à une certaine distance du sol, et donc au-dessus de leurs cibles sur qui elles déversent une gerbe de fragments métalliques ou de plastique durci. Les effets atroces de ces armes sur les cibles non protégées sont en tous points similaires à ceux des Balles-Fléchettes.

Particulièrement adaptées à la lutte anti-personnel quand celui-ci ne revêt aucune protection, les RAP font preuve d'une efficacité quasiment nulle contre les obstacles, protections, constructions et véhicules. Les RAP suivent les règles des **Balles-Fléchettes**, page 93.

## Roquette Anti-Véhicule (RAV)

Ces roquettes possèdent une ogive résistante capable de percer un blindage et d'exploser de l'autre côté de cette protection. Bien qu'une déflagration ait lieu au moment de l'impact, sa puissance ne peut être comparée à celle des REH.

Divisez par 2 les indices de Barrière et les indices de Blindage des véhicules soumis à l'attaque d'un tel engin (arrondissez à l'unité inférieure).

## Missiles

Les missiles diffèrent des roquettes en deux points seulement, mais ceux-ci sont d'importance.

En premier lieu, les missiles disposent d'un dispositif interne de guidage et de poursuite de l'objectif. L'électronique emportée à bord de l'engin assiste le tireur dans l'acquisition de la cible et la mise au but. Tous ces dispositifs font considérer les missiles comme des armes intelligentes. Enfin, deuxième différence, le prix de ces engins est beaucoup plus élevé que celui de simples roquettes.

A l'instar des roquettes, les missiles peuvent être répartis en trois catégories : Haut Explosif (MHE), Anti-Personnel (MAP) et Anti-Véhicules (MAV). Les charges contenues dans le missile suivent les mêmes règles que leurs homologues roquettes.

## Tir d'un Missile ou d'une Roquette

Le tir de Roquettes sera résolu de la même manière que celui du Lance-Grenades (voir **Grenades**, page 96).

## TABLE DES ROQUETTES/MISSILES

Type	Code de Dégâts	Réduction indice de Puissance	Distance de Dispersion
REH/MHE	16F	-1 par mètre	2D6 mètres
RAP/MAP	16F	-2 par mètre	2D6 mètres
RAV/MAV	16F	-8 par mètre	2D6 mètres

Les Missiles fonctionnent différemment, car ils possèdent un indice d'Intelligence qui reflète la sophistication de leur électronique interne et qui entraîne trois conséquences.

En premier lieu, les circuits de perception et de visée actives des missiles ajoutent au test de Réussite du tireur, un nombre de dés égal à l'indice d'Intelligence de l'engin. Secundo, tirer sur un véhicule fait appel à l'indice de Signature de ce dernier (voir page 104) comme seuil pour le test de Réussite, sans considération de la portée du tir. Si la cible se trouve en zone urbaine, comme par exemple une grande ville ou un ensemble industriel, cet environnement entraînera une pénalité de +2 au seuil de réussite. Tertio, la distance de dispersion d'un missile diminue d'un mètre par point d'Intelligence de l'engin.

Voir le chapitre **Équipement** (page 236), pour plus d'informations concernant l'achat de ces armes.

## Dispersion des Roquettes et Missiles

Tout comme les grenades, les roquettes et les missiles sont sujets à la dispersion, mais chaque succès obtenu lors du test de Réussite de l'attaquant diminuera d'un mètre la distance de dispersion. Chaque point d'Intelligence d'un missile réduit également d'un mètre la distance de dispersion.







## COMBAT AU CONTACT (MELEE)

Les règles du Combat au Contact (Mêlée) s'appliqueront dès que deux personnages décideront de s'affronter à mains nues ou à l'aide d'armes de mêlée. Le combat au contact dans le monde de **Shadowrun** implique quelques mouvements de la part des protagonistes. Il est important de garder à l'esprit que si un simple test permet de résoudre une attaque, celle-ci ne se limite pratiquement jamais à un seul coup porté, mais s'accompagne d'une série d'esquives, de feintes et de contre feintes. Pour des raisons de simplicité, nous appellerons **attaquant** le personnage tentant de porter un coup à sa cible et celle-ci sera nommée **défenseur**.

### RESOLUTION D'UN COMBAT AU CONTACT

La procédure décrite ci-dessous vous permettra de simuler tous les combats au contact. Des explications plus détaillées seront fournies plus loin.

#### 1. Test de l'Attaquant.

L'attaquant procède à un test basé sur la Compétence de Combat qu'il a utilisée et contre un seuil de réussite de 4. Ce dernier peut subir des modifications. L'attaquant est autorisé à utiliser des dés de sa Réserve de Combat. Comptez les succès.

#### 2. Test du Défenseur

Le défenseur effectue lui-aussi un test avec un nombre de dés égal à son niveau dans la Compétence de Combat qu'il a choisie, plus des dés de sa Réserve de Combat s'il le désire, contre un seuil de réussite de 4, qui pourra être ajusté. Dénombrez les succès.

#### 3. Comparaison du nombre de succès

Le personnage ayant obtenu plus de succès que son adversaire réussit à lui porter un coup. En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant.

#### 4. Calcul des Dégâts

Le personnage qui a réussi à toucher son adversaire peut augmenter les dégâts infligés au rythme d'un niveau de gravité tous les deux succès obtenus, lors du test précédent, de plus que le défenseur.

#### 5. Test de Résistance

Le défenseur effectue son test de Résistance, comme toujours basé sur son Attribut de Constitution contre un seuil de réussite égal à l'indice de Blessure de l'arme de l'attaquant.

On diminuera les blessures subies d'un niveau de gravité tous les deux succès obtenus par le défenseur.

### ARMES DE MELEE

Cette catégorie regroupe toutes les armes pouvant être utilisées lors d'un combat au contact, c'est-à-dire dans une situation où les adversaires se trouvent à quelques mètres l'un de l'autre. Un personnage pourra parfois lancer une telle arme pour surprendre son ennemi, mais quand il la brandira et engagera son adversaire en mêlée, on se référera aux Règles du Combat au Contact.

La Table des Armes de Mêlée (page suivante) fournit quelques exemples de ces armes, disponibles dans le monde de **Shadowrun**, ainsi que leurs principaux attributs.



**TABLE DES ARMES DE MELEE**

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Poids	Prix
<b>Armes Tranchantes</b>					
Katana	3	1	(For+3)M	1	1.000¥
Couteau	8	0	(For)L	0,5	30¥
Epée	4	1	(For+2)M	1	500¥
<b>Armes d'Hast/Bâtons</b>					
Arme d'Hast	2	2	(For+3)S	4	500¥
Bâton	2	2	(For+2)M Etourdissement	1	50¥
<b>Armes Contondantes</b>					
Massues	5	1	(For+1)M Etourdissement	1	10¥
Matraque	8	0	(For+2)M Etourdissement	-	10¥
Electro Matraque	4	1	6G Etourdissement	1	750¥
<b>Autres</b>					
Lames digitales	-/10*	0	(For)L	-	4.500/9.000¥
Griffes	-/9*	0	(For)M	-	7.000/11.500¥
Mains Nues	NA	0	(For)M Etourdissement	NA	NA
<b>Fouets/Fléaux</b>					
Fouets monofilament	10	2	10G	-	3.000¥

\* = Indice de Dissimulation en position rétractée.

## Dissimulation

Ce chiffre donne une idée de la difficulté qu'éprouvera un personnage pour cacher une arme, en raison de la taille ou de son poids. Plus le chiffre sera élevé et plus aisément l'arme pourra être dissimulée. Ce chiffre constituera le seuil de réussite de base de tout test de Perception pour toute personne tentant de remarquer une arme dissimulée (voir **Perception**, page 185).

On utilisera seulement la moitié de ce chiffre (arrondi à l'unité inférieure) pour une inspection plus poussée, une fouille par exemple.

L'astérisque à côté du chiffre associé aux Griffes et aux Lames Digitales fournit leur indice de Dissimulation en position rétractée.

## Allonge

Elle permet d'établir une comparaison des longueurs des armes. Plus ce chiffre sera élevé, plus longue sera l'arme. Cela peut se révéler très important en combat. Un personnage disposant d'une arme plus longue que celle de son adversaire direct, verra le seuil de réussite de son test d'Attaquant modifié par un -1 pour chaque point de différence en Allonge en sa faveur. A l'inverse, le seuil de réussite du Défenseur augmentera de +1 par point de différence en Allonge. Les Trolls possèdent une Allonge Naturelle de +1 qui sera ajoutée à l'Allonge de toute arme qu'ils utiliseront au contact.

## Dégâts

Ce code reflète la gravité des Blessures qu'infligera une arme. L'indice de Puissance de la plupart des armes fait appel à la Force de l'utilisateur auquel peut s'ajouter un chiffre, à l'exception des Fouets monofilament dont le principe repose sur la finesse du filament et non sur la force de l'utilisateur.

Quoi qu'il en soit, l'indice de Puissance reflète la difficulté dans laquelle se trouvera la cible pour diminuer la gravité des blessures subies. Ainsi, un indice (For+2) signifie que le test de Résistance du défenseur aura lieu contre un seuil de réussite de base égal à l'Attribut de Force de l'Attaquant plus 2.

La lettre suivant l'indice de Puissance indique le niveau de gravité de base des blessures qu'inflige une arme.

L signifiera Blessure Légère, M Blessure Moyenne, G Blessure Grave et F Blessure Fatale (voir **Code de Dégâts**, page 110, pour plus d'informations).

## Poids

Indique la masse de l'arme en kilogrammes.

## Prix

Il s'agit du prix de base de l'arme en nuyen.

## Test de Réussite de l'Attaquant

L'attaquant procède à un test avec un nombre de dés égal à son niveau dans la Compétence de Combat utilisée, plus éventuellement des dés de la Réserve de Combat.

Le joueur effectue ce test contre un seuil de réussite de 4, ajusté suivant la situation de combat. Consultez ci-dessous, la Table des Modificateurs de Mêlée, suivie d'explications plus poussées.

Chaque dé obtenant un résultat supérieur à ce seuil procurera un succès à l'attaquant. Dénombrez les succès obtenus.

**TABLE DES MODIFICATEURS DE MELEE**

Situation	Modificateurs
Amis luttant aux côtés du personnage	-1 par ami (-4 maximum)
Amis luttant aux côtés de l'adversaire	+1 par ami de l'adversaire (+4 maximum)
Visibilité Réduite	Consultez la <b>Table de Visibilité</b> , page 89
Personnage Blessé	Modificateur dû à la Blessure
Allonge de l'arme du personnage plus importante	-1 par point de différence d'allonge
Allonge de l'arme du personnage moindre	+1 par point de différence d'allonge
Cibles multiples	+2 par cible attaquée
Personnage au-dessus de son adversaire	-1
Adversaire à terre	-2





## Amis luttant aux côtés du personnage/de l'adversaire

Ce modificateur s'applique aux mêlées importantes dans lesquelles s'affrontent plus de deux adversaires. Le personnage recevra le modificateur si lui ou son adversaire bénéficie de l'aide directe de ses amis. Le soulagement de savoir que des amis combattent non loin de soi mais contre son ou ses adversaires directs ne suffit pas pour bénéficier d'un quelconque avantage (voir aussi **cibles multiples**, page 90).

## Visibilité Réduite

Consultez la **Table de Visibilité**, page 89, en utilisant seulement la moitié de la valeur de chaque modificateur, à l'exception de celui dû à l'obscurité totale.

## Personnage blessé

Voir **Dégâts et Guérison**, page 110.

## Allonge

Voir l'explication détaillée des règles concernant l'**allonge** en page 101.

## Cibles multiples

Voir **Cibles Multiples**, page 93.

## Personnage au-dessus de son adversaire

Un personnage dominera son adversaire s'il se trouve à plus de 50cm au-dessus de lui, ou sur un sol solide et stable et son ennemi non, ou enfin si ce dernier se trouve en un endroit étroit et inconfortable sans que cela soit le cas du personnage.

## Adversaire à terre

Ce modificateur s'appliquera si cet adversaire est allongé à terre.

## Test du Défenseur

Le défenseur procède à un test de Réussite de la même façon que l'attaquant et en tenant compte des modificateurs appropriés.

Dénombrer les succès obtenus par le défenseur.

## Comparaison du nombre de succès

Après que les adversaires ont effectué leurs tests de Réussite, le Maître de Jeu comparera les succès obtenus de part et d'autre. Le personnage ayant enregistré le plus de succès a réussi à porter un coup à son adversaire. Soustrayez le nombre de succès du combattant malchanceux à celui de son adversaire et notez le résultat, qui permettra de déterminer la gravité du coup, comme cela sera expliqué plus loin.

En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant qui réussit à toucher le défenseur.

*Tête en plomb/Crâne Fendu et Geist se font face dans une sombre rue de banlieue. Tête en plomb/Crâne Fendu possède un indice de 5 en Combat à Mains Nues, une Constitution de 4 et peut utiliser 4 dés de sa Réserve de Combat. Geist, quant à lui, dispose d'un 4 en Combat à*

*Mains Nues, mais, plus résistant que son adversaire, d'une Constitution d'indice 5. Enfin, il pourra bénéficier de 5 dés de Réserve de Combat. Tous deux procèdent à un test contre un seuil de réussite de 4, car la situation n'apporte aucun modificateur, ils utilisent tous leurs dés de Réserve. Tête en Plomb/Crâne Fendu lance 9 dés et obtient 1,2,2,2,3,3,4,5 et 6, soit 3 résultats supérieurs ou égaux à 4, et donc 3 succès. Geist lance lui-aussi 9 dés (Compétence + Réserve de Combat) et obtient 1,1,2,2,4,4,5,5 et 6, soit 5 succès.*

*Geist ayant enregistré plus de succès que son adversaire, il réussit à le toucher. Si tous deux avaient obtenu le même nombre de succès, Geist aurait tout de même touché Tête de Plomb/Crâne Fendu. Enfin, si ce dernier avait obtenu plus de succès, il aurait bien sûr atteint Geist.*

## Calcul des Dégâts

Le personnage qui a obtenu le plus de succès peut choisir d'augmenter les dégâts infligés à son adversaire.

Si c'est le cas, les blessures augmenteront d'un niveau de gravité tous les deux succès de différence avec le score de son adversaire. En cas d'égalité, l'attaquant infligera les dégâts standard de l'arme.

*Geist a enregistré deux succès de plus que Crâne Fendu. Son attaque possède un Code de Dégâts 4M en Etourdissement (Geist a en effet une Force de 4) et peut utiliser ses deux succès excédentaires pour porter ce code à 4G.*

## Test de Résistance aux dégâts

Le personnage touché par l'attaque peut maintenant essayer de limiter la casse. Pour cela, il devra procéder à un test basé sur son indice de Constitution contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'arme, moins l'indice des protections qu'il a revêtues.

*Crâne Fendu lance 4 dés de Constitution contre un seuil de réussite de 4 (la Force de Geist) moins 2 en raison de la protection d'impact qu'il porte. Cela donne un seuil de réussite final de 2. Il obtient 1,2,4 et 6, soit 3 succès.*

*La blessure diminuera d'un niveau de gravité tous les deux succès obtenus. Crâne Fendu en a enregistré trois, il pourra donc réduire d'un niveau de gravité la blessure subie. Il réduit donc les dégâts à une blessure moyenne. Si Crâne Fendu avait obtenu un succès de plus, il n'aurait finalement souffert que d'une blessure légère.*

## Cibles Multiples

Un personnage peut attaquer plus d'une cible en une Action Complexe. Chaque attaque fera appel à un nombre de dés correspondant à la Compétence d'Attaque utilisée, plus un certain nombre de dés de la Réserve de Combat s'il le désire. Le Maître de Jeu appliquera une pénalité de +2 au seuil de réussite pour chaque cible supplémentaire de l'attaquant au cours de cette Phase de Combat. Si, par exemple, un Shadowrunner a décidé de frapper deux ennemis en une seule Phase de Combat, il effectuera sa première attaque normalement mais subira une pénalité de +2 pour la seconde. Le personnage devra répartir ses dés de Réserve de Combat entre ses deux attaques.

## Adversaires Multiples

Des personnages peuvent être surpassés en nombre au cours d'un combat. Dans cette situation défavorable, le nombre d'amis à proximité immédiate revêt une importance capitale. On comptera les autres individus situés à moins d'un mètre du personnage et qui participent au même combat que lui.

Avoir à ses côtés six alliés mais qui combattent chacun de leur côté, n'apportera aucune aide à un personnage. Pour lui être d'un quelconque secours, ils devront combattre le ou les mêmes adversaires que lui. Le Maître de Jeu dénumbrera les "amis" dans chaque camp. Chaque "ami" de différence apportera un bonus de



-1 au camp qui en totalisera le plus grand nombre, et une pénalité de +1 à l'autre. Ces modificateurs devront être compris entre -4 et +4.

Le nombre d'amis peut bien sûr diminuer au fur et à mesure que l'affrontement évolue et que les combattants se font plus rares.

## Coups Ajustés

Des personnages peuvent décider de viser pour pouvoir atteindre un point vulnérable (voir "Viser", page 91).

## Esquive Totale (optionnel)

Face à des armes surpuissantes, il est préférable de concentrer toute son attention sur sa propre défense. Un personnage choisissant cette option ne pourra consacrer aucun dé de sa Réserve de Combat à un test d'Attaque, afin de pouvoir en bénéficier pour ses tests de Résistance.

L'attaque aboutira à un échec automatique si, au cours du test de Résistance, le défenseur obtient, avec ses seuls dés de Réserve de Combat, plus de succès que n'en a obtenu l'ennemi avec tous ses dés au cours de son test d'Attaque. Le Code de Dégâts de l'arme n'a aucune influence.

## Projection et chute

Un coup puissant peut projeter un combattant en arrière ou à terre. A chaque fois qu'il encaissera un coup, un personnage devra effectuer un test de Constitution contre un seuil de réussite égal à l'indice de Force de l'attaquant, et obtenir un nombre de succès supérieur à un seuil limite. Ce seuil est fixé à la moitié (arrondie à l'unité inférieure) de la valeur des dégâts subis. (1 pour une blessure Légère, 2 pour une Moyenne et 3 pour une Grave). Si la cible obtient quelques succès, mais en nombre inférieur au seuil limite elle reculera d'un mètre en arrière. Si elle se trouve dans l'incapacité de reculer, elle combattra avec un malus de +2 au seuil de réussite.

Si la cible est incapable d'obtenir des succès, le choc la projettera à terre en position allongée.

Par exemple, un Shadowrunner recevant un Coup d'Épée et une blessure moyenne devra obtenir plus de 2 succès pour pouvoir rester où il se trouve. S'il n'en obtient qu'un ou deux, il reculera d'un mètre. Enfin, s'il n'en obtient aucun, il tombera à terre.

## Maîtriser un adversaire

Il est parfois nécessaire de maintenir un adversaire sous son contrôle sans le blesser ni le faire plonger dans l'inconscience. Pour cela, l'attaquant devra maîtriser son adversaire en combat.

Maîtriser un adversaire suit la procédure du combat au contact normal, mais on appliquera un modificateur supplémentaire de +2 au seuil de réussite et tous les dégâts infligés seront du type Etourdissement. Quand l'un des deux personnages subit des dégâts amenant la colonne Etourdissement du Moniteur de Condition à un niveau correspondant à l'Inconscience, on considérera que son adversaire a réussi à le maîtriser et à le placer sous son contrôle. La victime ne sombrera jamais vraiment dans l'Inconscience sous l'effet de cette attaque, dont les dégâts disparaîtront au rythme d'une case par minute si le contrôle n'est pas maintenu.

Le personnage maîtrisant son adversaire peut essayer de maintenir le Moniteur de Condition de la cible à son niveau actuel (c'est-à-dire garder l'adversaire sous son contrôle) en procédant à un test contre la Rapidité, la Force ou la compétence Combat à Mains Nues du défenseur (la plus faible des trois).

Chaque succès obtenu remplit une case de la colonne Etourdissement du Moniteur de Condition de la cible.

Celle-ci pourra tenter de résister en procédant au même test que ci-dessus, mais avec un seuil de réussite augmenté de +2 en raison des "blessures". Le personnage maîtrisant son adversaire pourra effectuer ce test à volonté (en tenant compte des limitations d'actions possibles par Phase de Combat).

Le personnage victorieux doit annoncer son intention de maîtriser son adversaire au début de ce combat. Il pourra décider à tout moment de cesser de maîtriser son adversaire et de revenir à un mode de combat habituel. Si tel devait être le cas, cela annulerait tous les dégâts infligés par l'attaque à la colonne Etourdissement Moniteur de Condition de la cible. Il n'est pas nécessaire que tous les protagonistes d'un combat tentent de maîtriser leur adversaire. Tous les modificateurs dus aux "blessures" infligées par le maintien sous contrôle s'appliquent pleinement. On ne pourra maîtriser un adversaire qu'à l'aide des armes provoquant des dégâts en Etourdissement.

## Fouet Monofilament

Cette arme peu commune dans les rues des villes des années 2050, provoque un effet d'intimidation certain. Bien qu'il ne soit pas vraiment monomoléculaire, le monofilament du fouet inflige de cruelles blessures. L'arme consiste en un manche court qui permet à son utilisateur de rentrer le monofilament quand il n'a pas à combattre avec. La longueur du monofilament, environ deux mètres, donne à l'arme une Allonge de +2.

Le mouvement du fouet, la présence d'un lest au bout du fil et le danger que représente le monofilament lui-même rendent très difficile et risqué le maniement de cette arme. Si la cible d'une attaque avec cette arme obtient au cours de son test de Résistance, plus de succès avec uniquement ses dés de Réserve de Combat que l'agresseur avec tous ses dés, celui-ci risque d'être blessé par sa propre arme. Ceci ne peut se produire si le Maître de Jeu a décidé de ne pas adopter la règle optionnelle de l'Esquive Totale. Au cas où cette règle serait appliquée, en cas d'échec automatique, l'attaquant devra effectuer un test de Combat à l'Arme contre un seuil de réussite de 6. S'il n'en obtient aucun succès, l'attaquant sera touché par son arme.

L'attaquant, devenu cible, devra alors procéder à un test de Résistance (dés de Constitution plus des dés de Réserve de Combat) contre le Code de Dégâts Standard de l'arme, 10G. La gravité de la blessure diminuera d'un niveau tous les deux succès obtenus.

Une protection d'impact peut bloquer une attaque au fouet, mais on ne prendra en compte que la moitié de l'indice de cette protection (arrondie à l'unité inférieure). On multipliera par 2 l'indice des Barrières attaquées par cette arme.

## ARMES DE COMMOTION OU ARMES ASSOMMANTES

Cette catégorie regroupe à la fois les électro-matrasques et les Tasers. Bien que les premières soient des armes de mêlée et les secondes non, toutes suivent le même principe de fonctionnement. Leur efficacité repose non sur l'énergie cinétique délivrée par un coup, mais sur la décharge d'électricité qu'elles délivrent au contact de la cible, occasionnant des dégâts en Etourdissement. Le maniement des Electromatrasques (combat au contact) et des Tasers (combat à distance) obéit aux règles normales de combat.

La décharge libérée lors d'une attaque réussie plongerla la victime dans un état d'étourdissement profond pendant un certain nombre de Tours de Combat.

Ce nombre est égal à l'indice de Puissance de l'arme, moins la moitié (arrondie à l'unité inférieure) de l'indice de toute protection revêtue, et moins le nombre de succès enregistrés par le Défenseur lors d'un test de Constitution ou de Volonté (la valeur la plus élevée) contre un seuil de réussite de 4.

Pendant toute la période de désorientation, tous les seuils de réussite de la victime seront augmentés de +2.

Les protections d'Impact peuvent bloquer l'attaque des armes de commotion, mais on ne prendra en compte que la moitié de leur indice de Protection, arrondi à l'unité inférieure.



## VEHICULES ET COMBAT

Bien que **Shadowrun** ne soit pas un jeu de combat de véhicules, il arrive souvent à de nombreux personnages d'être impliqués dans un tel affrontement.

## ATTRIBUTS DES VEHICULES

Les véhicules possèdent, comme les Shadowrunners, des Attributs, mais qui fonctionnent sur une autre base que ceux des personnages et ne peuvent leur être comparés.

Vous trouverez ci-dessous les explications relatives aux Attributs de Maniabilité, Vitesse, Résistance, Signature et Pilote Automatique, utilisés pour décrire les caractéristiques des véhicules.

- La **maniabilité** donne une idée de la capacité de manœuvre et de l'agilité d'un véhicule. Plus ce chiffre sera élevé et plus le véhicule sera difficile à manœuvrer.

- La **vitesse** se présente en deux nombres séparés par une barre. Le premier se réfère à la vitesse de croisière en mètres par Tour de Combat du véhicule, le second à sa vitesse maximum.

Multipliez ce nombre par 1,2 pour obtenir les deux vitesses du véhicule en kilomètres par heure hors d'une situation de combat.

- La **résistance** reflète la solidité de la structure du véhicule et donne aussi une idée de sa taille.

- Le **blindage** permet au véhicule de résister à des tirs ou autres dommages. Il agit à la fois comme une protection revêtue et comme un indice de Barrière (voir **Armes, Véhicules et Magie**, page 108, pour plus d'informations).

- La **signature** représente la vulnérabilité d'un véhicule face à des dispositifs de détection thermique ou électronique.

- Le **pilote automatique** représente la capacité de ce dispositif pour contrôler le véhicule et détecter des dangers qui entraveraient sa course.

## INTERFACES DE CONTROLE

Afin de devenir un Interfacé, un personnage devra pouvoir utiliser un dispositif cybernétique appelé Interface de Contrôle du Véhicule (ICV). Cet appareillage permet à un Interfacé de piloter cybernétiquement un véhicule, soit en se branchant directement sur lui, soit en se connectant à une console de contrôle à distance.

Cet interface procure au pilote une Réserve de Contrôle et des bonus à la Réaction et à l'Initiative.

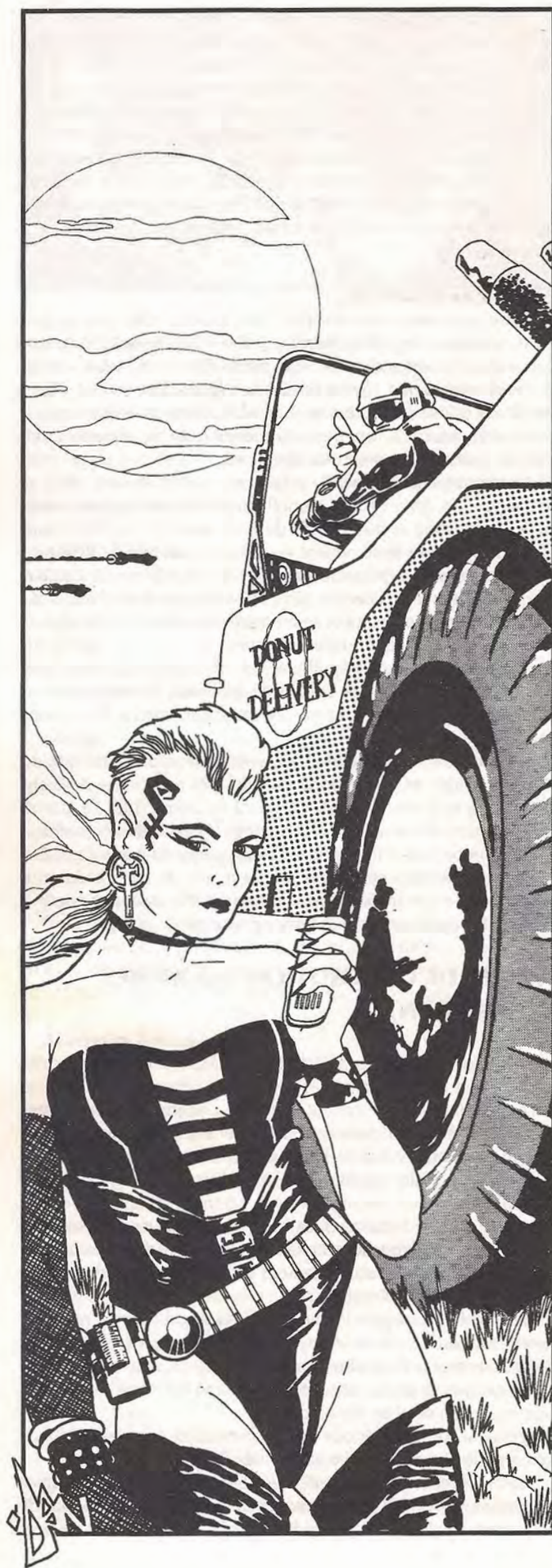
## Initiative des Véhicules Interfacés

Un Interfacé ne bénéficiera des bonus à la Réaction et à l'Initiative qu'à partir du moment où il contrôlera cybernétiquement son véhicule, que ce soit directement ou à distance. D'autres bonus à la Réaction et à l'Initiative, dus à des équipements cybernétiques différents ou à la magie, ne pourront être appliqués ici.

## Actions et Commande d'un véhicule

Quel que soit le nombre de véhicules sous le contrôle d'un Interfacé à un moment donné, commander l'un d'entre eux requiert une Action Complexe. Si, par exemple, il contrôle deux modules de surveillance, il ne pourra donner des consignes qu'à l'un d'entre eux en une Action Complexe. Toutefois, si plus d'un véhicule reçoit un ordre identique, tel que "quittez cet endroit", ou "attaquer cette personne" par exemple, l'Interfacé pourra les commander comme s'ils formaient un groupe.

Si un module ou un véhicule de Patrouille à Distance possède un Pilote Automatique, l'Interfacé peut lui donner un ordre d'une phrase tel que "Encerle cette zone", "Abats quiconque passera par cette porte" ou "Suis cette voiture" etc... Gardez à l'esprit que





plus l'ordre donné sera détaillé et complexe, plus grande sera la probabilité de voir le pilote automatique sombrer dans la confusion. Le Maître de Jeu devra noter la complexité de l'ordre donné à l'aide de la **Table des Seuils de Réussite**, page 68, puis informer le joueur de l'Interfacé du seuil de réussite du test, et lui laisser le choix de continuer ou de diminuer le degré de complexité de son ordre. Il est plus que probable que la technologie des années 2050 permette de produire des ordinateurs obéissant à la voix de l'utilisateur. On considérera aussi que l'Interfacé connaît parfaitement les capacités de son pilote automatique.

Le Maître de Jeu procédera alors à un test, lançant un nombre de dés égal à l'indice du Pilote Automatique contre le seuil de réussite cité plus haut. Un seul succès suffit pour que le Pilote Automatique exécute les instructions, les succès excédentaires donnent à ce dispositif une plus grande souplesse d'interprétation de l'ordre donné (au bénéfice de l'Interfacé). Le Maître de Jeu pourra même, s'il le désire, permettre à l'Interfacé de décider de la réaction du pilote automatique face à une situation qui s'opposerait à l'accomplissement de l'ordre reçu.

Considérez le pilote automatique comme un "chien savant", c'est-à-dire comme un chien très intelligent et très bien entraîné, capable d'obéir à des ordres de complexité variable. Plus l'indice du Pilote Automatique sera élevé, et plus le "chien savant" sera fûté.

## TERRAIN

Le type de terrain traversé par un véhicule exerce une grande influence sur ses performances. Une voiture de sport parcourra une distance plus importante en fonçant sur une ligne droite dégagée qu'en roulant dans les rues surchargées et tortueuses d'un centre urbain. De même, un avion volant par temps clair se déplacera plus rapidement que s'il est pris dans une tempête.

Dans **Shadowrun**, les différents terrains possibles sont répartis en quatre catégories : Libre, Normal, à Espace Limité et à Espace Restreint. Mais un Terrain à Espace Restreint pour une voiture ne sera pas du même type pour un avion (il reste tout de même quelques découvertes technologiques à faire).

- Un **Terrain Libre** consiste en un espace ou une route plan, sans bâtiment ni arbre ou autre obstacle.

Une autoroute en constitue un bon exemple pour une voiture. Pour un avion, il s'agira d'un ciel totalement dégagé et pour un navire une mer d'huile.

- Un **Terrain Normal** est un lieu dégagé mais comportant quelques obstacles, par exemple une route sinueuse ou la campagne proche des villes. Pour un avion, cela consistera en un ciel faiblement couvert et pour un navire en une mer légèrement agitée.

- Le **Terrain à Espace Limité** regroupe des lieux rendant le déplacement des véhicules plus problématique, par exemple des sous-bois, des collines ou des routes de banlieue. De mauvaises conditions climatiques, telles que le brouillard, la pluie ou l'obscurité transformeront un Terrain Normal en un Espace Limité. Pour un avion, il y aura une couverture nuageuse importante, accompagnée de pluie et, pour un navire, la mer sera agitée.

- Le **Terrain à Espace Restreint** est celui des conditions de déplacement que l'on peut trouver dans le labyrinthe urbain, une forêt dense ou des terrains accidentés. La bruine, un fort éblouissement ou une faible luminosité transformeront un terrain à Espace Limité en un Espace Restreint. La fumée, un brouillard épais ou l'obscurité totale changeront un Terrain Normal en Terrain à Espace Restreint. Un vent violent provoquera l'apparition d'un Terrain à Espace Restreint pour un avion ou un navire.

Le Maître de Jeu devra vérifier l'état du terrain pour chaque véhicule réalisant une action au cours d'une Phase de Combat et l'évolution possible du type de terrain avec le temps.

## COMBAT DE VEHICULES

**Shadowrun** est avant tout un jeu de rôle et les règles décrivant le combat de véhicules reflètent cela. Elles privilégient la rapidité et la simplicité plutôt qu'une simulation très détaillée, mais lourde, des poursuites entre véhicules.

Beaucoup d'actions possibles et leurs conséquences ont été simplifiées pour une plus grande facilité de jeu. Par exemple, on considérera que la vitesse des véhicules impliqués est fonction du type de véhicule lui-même et du terrain sur lequel ils sont censés évoluer. Leur vitesse exacte ne sera jamais chiffrée exactement. On fait donc appel au bon sens des joueurs et du Maître de Jeu.

### Tour de Combat d'un Véhicule

Les véhicules sont soumis à la même procédure de Tour de Combat que les personnages faits de chair et de sang. Utilisez la séquence du **Tour de Combat** donnée page 78, mais ajoutez les sous-parties suivantes :

#### 1. Détermination de l'Initiative

Avant de déterminer l'Initiative, passez par les étapes A et B ci-dessous pour tous les interfacés. Ensuite seulement, déterminez l'Initiative normalement.

##### A. Allocation de Dés de la Réserve de Contrôle

L'interfacé doit décider du nombre de dés de sa Réserve de Contrôle qu'il va employer pour la fin du Tour de Véhicule, ainsi que de celui qu'il compte utiliser pour le test de Position.

##### B. Test de Position

Faites un test de Position, comme indiqué ci-dessous, pour tous les véhicules impliqués dans le Tour de Combat. Chaque pilote doit réaliser un test de la Compétence en Véhicule appropriée, en utilisant s'il le souhaite, des dés de sa Réserve de Contrôle, contre un seuil de réussite égal à la Maniabilité du véhicule modifié par le type de terrain pratiqué.

Le résultat de ce test dépend du nombre de succès obtenus et de la manœuvre tentée : fuite, combat ou poursuite.

#### 2. Résolution des Actions

Le Maître de Jeu veillera à la résolution de toutes les actions annoncées, mais suivra les précisions apportées plus loin dans **Résolution des Actions**, page 106.

#### 3. Début d'un nouveau Tour de Combat

Les interfacés doivent, selon la manœuvre, tenter d'effectuer ou non un test de Fuite avant que ne débute un nouveau Tour.

##### A. Test de Fuite (Fin du Tour)

Les interfacés qui ont choisi de tenter une manœuvre de fuite au cours du test de Position peuvent maintenant essayer de s'échapper définitivement (voir **Tests de Fuite**, page 107, pour plus d'informations).

### Répartition des Dés de la Réserve de Contrôle

Un personnage interfacé, et donc disposant d'une Réserve de Contrôle, doit décider du nombre de dés de cette Réserve qu'il va consacrer au test de Position, et donc du nombre de dés qui resteront disponibles pour des actions ultérieures.

Bien que la Réserve de Contrôle se régénère complètement au début de chaque action du personnage, le joueur ôtera de ce total les dés utilisés pour le test de Position et ce, jusqu'à la fin du Tour de Combat.

### Test de position

Au début de chaque Tour de Combat et avant la Détermination de l'Initiative, les pilotes doivent effectuer un test de Position pour leurs véhicules. Ce test a pour but de déterminer la position relative



de tout engin engagé dans le combat. Chaque pilote ou conducteur dispose de trois alternatives, le Combat, la Poursuite ou la Fuite.

**Fuite :** Un pilote manœuvre son véhicule afin d'échapper à un combat ou à des poursuivants. Son objectif est d'augmenter la distance séparant son engin de ceux de ses adversaires, afin qu'il puisse s'échapper définitivement.

**Poursuite :** A l'opposé de l'action précédente, le pilote tente d'empêcher la fuite d'un opposant en le prenant en chasse.

**Combat :** Un pilote choisissant cette alternative a décidé de se placer dans une position de tir favorable afin de cribler l'adversaire de balles.

Des pilotes ennemis déterminent en secret le type de leur action à venir, ne le dévoilant qu'après avoir effectué leur test de Position.

Pour réaliser ce test, ils lancent un nombre de dés égal à la Compétence de Pilotage appropriée contre un seuil de réussite égal à la Maniabilité du véhicule concerné, modifiée par l'état du terrain pratiqué. Tout pilote interfacé pourra augmenter ses chances de réussite lors de ce test en utilisant certains ou la totalité des dés de la Réserve de Contrôle alloués au test de Position lors de l'étape précédente, c'est-à-dire l'allocation des dés de réserve.

Dénombrez les succès obtenus de part et d'autre. Ce que chaque camp pourra faire avec ces succès dépendra de la manœuvre tentée.

## MODIFICATEURS DU TEST DE POSITION

Terrain	Modificateur
Libre	0
Normal	+1
Espace Limité	+2
Espace Restreint	+4

## Véhicule en Fuite

Chaque succès obtenu lors du test de Position permet au véhicule en fuite de parcourir un nombre de mètres égal à sa vitesse de croisière. Ainsi, le pilote d'un véhicule de vitesse de croisière 20 qui obtient quatre succès lors de son test de Position peut déplacer son appareil de quatre-vingt mètres.

De plus, un pilote peut dépenser une de ses actions pour mener une attaque sur ses poursuivants tous les deux succès obtenus lors du test de Position, si ses armes le lui permettent. Ainsi, s'il a obtenu 6 succès au cours du test de Position, il pourra mener 3 attaques contre ses suiveurs, ceci dans la limite des actions disponibles au cours de ce Tour. S'il ne peut plus accomplir que deux actions pendant ce Tour de Combat, l'une des trois attaques autorisées par le test de Position sera perdue. Ce ne serait pas le cas s'il disposait encore de 3 actions pour ce Tour. Le véhicule en fuite pourra ensuite tenter d'échapper définitivement à la poursuite et au combat (voir **Test de Fuite**, page 107). Notez le nombre de succès obtenus lors du test de Position car cela affectera le test de Fuite.

## Poursuite

Les véhicules poursuivants utilisent les succès décomptés lors du test de Position de la même façon que dans le cas précédent, à ceci près que chacun permet à leur pilote de rapprocher son appareil de sa cible d'un nombre de mètres égal à la vitesse de croisière de son engin. Là encore, il pourra tenter une attaque tous les deux succès obtenus lors du test de Position, avec les mêmes limitations que le fuyard.

Notez le nombre des succès obtenus lors de ce test, cela vous servira lors du test de Fuite, à la fin du Tour de Combat.

## Combat

En choisissant cette option guerrière, un pilote manœvrera son véhicule de telle sorte qu'il puisse attaquer de la façon la plus efficace possible.

Un pilote désirant privilégier le combat pourra effectuer une attaque par succès obtenu lors du test de Position. Deux de ces succès lui permettront aussi de se rapprocher ou de s'éloigner de sa cible d'un nombre de mètres égal à la vitesse de croisière de son engin.

## Distance relative

Quand un véhicule s'approche d'un autre, ayant parcouru une plus grande distance au cours du Tour de Combat, son pilote peut choisir la distance finale qui les séparera.

Mettons que deux appareils débutent le Tour de Combat à 20 mètres l'un de l'autre. Celui qui s'enfuit parcourt 30 mètres, tandis que son poursuivant en franchit 45. Ce dernier a réussi à gagner 15 mètres sur sa proie et se trouve désormais à 5 mètres d'elle. Son pilote peut cependant choisir la distance finale les séparant, laquelle sera comprise entre 5 (qui correspond au gain maximum) et 20 mètres (la distance initiale entre les deux engins).

Des véhicules écartés de moins d'un mètre courent le risque d'entrer en collision. Toutefois, ceci ne se produira que si un des pilotes consacre une Action Complexe à emboutir son adversaire. Voir **Percuter un véhicule**, page 107.

## Véhicules Aériens et Terrain

Quand une situation implique plusieurs types de véhicules, par exemple un hélicoptère pourchassant une moto, il est vraisemblable qu'elle implique aussi plusieurs terrains. Le Maître de Jeu devra tenir compte de paramètres tels que la hauteur des buildings. Revenons à notre hélicoptère poursuivant sa moto. Si la scène se passe dans des rues de banlieue, la moto évoluera au travers d'un Terrain à Espace Limité alors que l'hélicoptère se déplacera en Terrain Libre. Par contre si la moto file à travers les rues du centre d'une métropole, c'est-à-dire un Terrain d'Espace Restreint, l'hélicoptère aura affaire à ce même type de terrain, du fait qu'il devra évoluer entre les gratte-ciels, trop hauts pour qu'il puisse les survoler sans perdre de vue sa cible.

## Détermination de l'Initiative

Voici venu le moment de déterminer l'Initiative des véhicules impliqués dans l'action. On utilisera les règles normales pour cela. Les personnages interfacés pourront bénéficier des bonus à la Réaction et à l'Initiative apportés par leur équipement cybernétique. Tenez également compte des dégâts subis par le véhicule et qui réduisent la Réaction réelle du pilote.

Un interfacé obtiendra un seul score d'Initiative quel que soit le nombre d'engins contrôlés au même moment. Ce score sera le plus faible de ceux obtenus pour tous ces véhicules. Bien évidemment, si ceux-ci ont subi un même niveau de dégâts, ils apporteront le même modificateur à l'Initiative. Si ce n'est pas le cas, c'est celui du véhicule le plus endommagé qui sera pris en compte.

## Résolution des Actions

Les personnages pouvant agir au cours de ce Tour de Combat résoudront leurs actions durant leurs Phases d'Action. Souvenez-vous que chaque pilote ne peut accomplir qu'un nombre limité d'attaques contre le ou les véhicules ennemis, nombre fonction des succès obtenus lors du test de Position.

Il doit aussi consacrer au moins une Action Complexe, peu importe laquelle, à contrôler son véhicule. Aucun test n'est nécessaire pour cela, le sacrifice d'une Action Complexe suffit. Si le pilote ne consent pas à en dépenser une pour garder la maîtrise de son appareil, il devra effectuer un test d'Accident (voir la **Table des tests d'Accident**, page 107).



Il pourra utiliser des dés de la Réserve de Contrôle pour se donner une meilleure chance lors de ce test et contre les attaques à venir mais pas pour résister à des sorts de magie de combat ou aux dégâts infligés par le crash.

Les dés de la Réserve de Contrôle peuvent servir dans tout test de Maniabilité.

## Tests d'Accident

Un Maître de Jeu procédera à un test d'Accident dès qu'un véhicule aura subi des dégâts Graves. Le test, basé sur la Compétence de Pilotage appropriée, sera réalisé contre un seuil de réussite égal à la Maniabilité du véhicule en difficulté. Le pilote pourra utiliser des dés de sa Réserve de Contrôle pour se donner une meilleure chance de réussite.

S'il n'obtient aucun succès, ce sera l'accident ! La vitesse de croisière du véhicule permettra de déterminer l'indice de Puissance du crash, égal à cette vitesse divisée par 10 (le tout arrondi à l'unité inférieure), mais aussi le niveau des dégâts.

Consultez la **Table d'Impact** ci-dessous :

**TABLE DES TESTS D'ACCIDENT**

Terrain	Modificateur
Libre	-1
Normal	0
Espace Limité	+2
Espace Restreint	+4

**TABLE D'IMPACT**

Vitesse	Niveau de Dégâts
1-20	Léger (L)
21-60	Moyen (M)
61-200	Grave (G)
201+	Fatal (F)

Le test de Résistance du véhicule fera appel à la Résistance de ce dernier et à la moitié, arrondie à l'unité inférieure, de son indice de Blindage contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'impact. On soustraira à cette dernière l'indice de Blindage du véhicule, mais pas celui de Résistance, tout comme dans des combats standard. La gravité des dégâts reçus diminuera d'un niveau tous les deux succès obtenus lors du test d'Accident. Le pilote NE pourra PAS utiliser de dés de sa Réserve de Contrôle pour ce test.

Les passagers ont une grande chance de partager le destin du véhicule. Si le test de Résistance de ce dernier élimine les dégâts, ses occupants en seront quittes pour une bonne frayeur. Dans le cas contraire, ils subiront une attaque de Puissance identique à celle de l'accident, avec un même niveau de blessure que celui du véhicule APRES son test de Résistance. Par exemple : des passagers se trouvent à bord d'une voiture qui s'écrase contre un arbre. L'auto subit une attaque de niveau standard F, mais son test de Résistance ramène les dégâts à un niveau final M. Ses occupants subiront une attaque de code M avec un indice de Puissance égal à celui de l'accident.

Les passagers résisteront (ou pas) aux dégâts de la même manière qu'au cours d'un combat au contact. Les dés de la Réserve de Combat ne pourront cependant pas être utilisés au cours de ce test, et seules les protections d'Impact permettront aux personnages de diminuer la Puissance de l'attaque.

Un véhicule accidenté sera automatiquement immobilisé jusqu'à la fin de ce Tour de Combat, ce qui éliminera tous les gains de distance réalisés lors du test de Position.

Un pilote devra aussi procéder à un test d'Accident s'il ne

consacre pas au moins une action au contrôle de son appareil au cours d'un Tour de Combat. Un accident aura automatiquement lieu dès qu'un véhicule subira des dégâts suffisants pour le détruire.

## Percuter un véhicule

Quand la distance entre deux véhicules devient inférieure à un mètre, un des deux pilotes peut décider de percuter l'appareil de son adversaire. En d'autres termes, il essaie de forcer l'autre à effectuer un test d'Accident.

Pour résoudre le choc, le Maître de Jeu effectuera un test pour chacun des véhicules, jetant un nombre de dés égal à la Compétence de Pilotage du conducteur, à laquelle s'ajoutera la Résistance et la moitié (arrondie à l'unité inférieure) de l'indice de Blindage du véhicule, moins son indice de Maniabilité.

L'indice de Résistance de l'engin adverse, plus la moitié de son indice de Blindage, moins tout modificateur dû au terrain, constituent le seuil de réussite de ce test.

Appliquez le modificateur dû au terrain dans lequel évolue le véhicule poursuivant.

Le pilote qui obtient le moins de succès doit effectuer un test d'Accident ; en cas d'égalité, aucun des adversaires n'est suffisamment déséquilibré pour risquer l'accident.

**TABLE DE PERCUSSION DES VEHICULES**

Terrain	Modificateur
Libre	0
Normal	-2
Espace Limité	-3
Espace Restreint	-4

## Test de Fuite

Un pilote peut tenter d'échapper définitivement à ses poursuivants. Comparez le nombre de succès obtenus par chacun des protagonistes au cours du test de Position. Si le suiveur en a eu plus que le fuyard, celui-ci n'aura pas à effectuer le test de Fuite : il ne parviendra pas à semer l'ennemi.

Par contre, si c'est lui qui a obtenu le plus de succès, il pourra tenter d'échapper à la poursuite. Son chasseur devra procéder à un test de Fuite, afin de contrer ses manœuvres et de ne pas le perdre de vue. On soustraira les succès du poursuivant et de ceux du poursuivi, le résultat constituant le seuil de réussite du test de Fuite. Ce seuil subira des modifications suivant le type de terrain pratiqué.

**MODIFICATEURS DU TEST DE FUITE**

Terrain	Modificateur
Libre	-4
Normal	-2
Espace Limité	0
Espace Restreint	+2

Le poursuivant peut choisir de procéder au test en utilisant le plus élevé des indices d'Intelligence des passagers pouvant voir l'appareil en fuite. S'il n'obtient aucun succès, le véhicule poursuivi a réussi à s'enfuir.

## Début d'un nouveau Tour

Débutez un nouveau Tour de Combat en allouant des dés de la Réserve de Contrôle au test de Position.





## ARMES, VEHICULES ET MAGIE

Les armes utilisent le même Code de Dégâts contre les véhicules (cibles dures) et les personnages (cibles molles) mais il est nécessaire d'y apporter quelques modifications et limitations.

Pour les véhicules *sans* blindage, c'est-à-dire avec un indice de Blindage nul, la résistance fait à la fois office de protection ballistique et d'impact, et réduit l'indice de Puissance de l'attaque. Cette précision mise à part, le calcul des dégâts subis par l'arme suit la procédure classique. Toutefois, on diminuera systématiquement la gravité des dommages standard d'un niveau. Ainsi, une arme occasionnant des dégâts F sur une cible molle infligera des dégâts G sur une cible dure, G deviendra M, et M deviendra L. Une arme de Code de Dégâts L sera donc incapable d'endommager un véhicule, à moins qu'elle n'utilise des munitions spéciales ou que le tireur ne vise un point vital. Voir **Viser**, page 91.

Pour les véhicules possédant un indice de Blindage, celui-ci fait l'effet d'un indice. Ainsi, si la Puissance de base de l'arme de l'assaillant, non modifiée par un tir en rafales ou en automatique, ne dépasse pas l'indice de Blindage du véhicule, ses coups ne pourront pas traverser le blindage.

Les grenades et autres explosifs obéissent aussi à ces règles, mais pas les roquettes et missiles anti-véhicules car ils possèdent une ogive blindée leur conférant la capacité de percer le blindage. Si ces armes voient leur indice de Puissance diminuer normalement en raison du Blindage et de la Résistance de la cible, elles conserveront cependant le même Code de Dégâts contre les véhicules que les cibles molles, sans réduction de leur gravité.

Quand vient le moment de résister aux dégâts, le pilote du véhicule cible lance un nombre de dés égal à la Résistance de son engin, plus la moitié de son indice de Blindage, contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'attaque, moins les indices de Résistance et de Blindage de son appareil. Un pilote interfacé pourra utiliser des dés de sa Réserve de Contrôle (en nombre inférieur à l'indice de Maniabilité du véhicule).

### Tir sur des Cibles Mobiles

Quand un pilote décide de tirer sur une cible qui se déplace, le Maître de Jeu devra consulter le tableau ci-dessous et appliquer le modificateur au seuil de réussite du tir.

Comparez la vitesse du véhicule en train de faire feu, ou à bord duquel se trouve le tireur, à la vitesse de la cible.

On considérera que les attaquants immobiles possèdent une vitesse de 5. Si vous appliquez les règles du Combat de Véhicules (page 105), comparez alors les vitesses de croisière des véhicules.

#### TABLE DES TIRS SUR CIBLES MOBILES

Vitesses Relatives	Modificateur
Vitesse de la cible inférieure ou égale à celle de l'attaquant	0
Vitesse de cible inférieure au double de celle de l'attaquant	+2
Vitesse de la cible de 2 à 3 fois plus importante	+4
Vitesse de la cible plus de 3 fois plus importante	+6

### Eclatement des Vitres du véhicule

Bien que les systèmes de résolution des combats et de calcul des dégâts de véhicules ne tiennent pas compte, dans **Shadowrun** des localisations spécifiques, il est parfois nécessaire de savoir si les vitres d'un véhicule se sont brisées.

On considérera que celles d'un véhicule civil se cassent ou explosent dès que ce véhicule a subi des dégâts Moyens. Les véhicules militaires et de sécurité disposent souvent de vitres blindées qui ne seront détruites qu'en cas de dégâts Graves.

Les appareils en vol dont les verrières sont brisées doivent immédiatement descendre à une altitude plus riche en oxygène et plus saine pour les passagers. Du fait qu'aucune des règles de **Shadowrun** concernant les véhicules ne tient compte de l'altitude, cette précision fait simplement partie des petites frayeurs qui donnent du piment au *roleplaying*.



## Sorts de Combat contre des Véhicules

Seuls les sorts de Combat engendrant des dégâts physiques peuvent affecter des véhicules. Les sorts Mana attaquent en effet l'esprit des êtres vivants, alors que les sorts Physiques s'occupent des objets et de la partie matérielle des créatures.

Un sort de Combat Physique lancé contre un véhicule possédera un seuil de réussite de 8 en raison de la nature hautement technologique et électronique de l'engin. Celui-ci devra résister aux dégâts au cours d'un test de Résistance aux sorts standard, de la même manière que toute personne à l'intérieur de ce véhicule devra tenter de résister aux succès du magicien. Le nombre de dés utilisés pour le test de Résistance du véhicule sera égal à son Attribut de Résistance, plus la moitié de celui de Blindage. La Puissance du sort en constituera le seuil de réussite.

Un joueur pourra consacrer des dés de Défense à la protection de son véhicule. Il semble en tout cas que dans de telles situations, il soit préférable de consentir ce petit sacrifice (voir **Dés de Défense Magique**, page 132).

Si le magicien ayant lancé le sort obtient un plus grand nombre de succès lors du test de réussite du sort, que le véhicule lors du test de Résistance au sort, il réussit à infliger des dégâts à sa cible. On calculera ces dégâts de la même façon que ceux des personnages.

Nous conseillons au Maître de Jeu et aux joueurs de se référer au chapitre Magie, et plus précisément au paragraphe **Les Sorts et l'Espace Astral**, page 149. Il leur semblera alors évident que du fait que l'aura des véhicules, qui les rend vulnérables aux sorts, est limitée et rudimentaire, attaquer un tel engin avec un sort de Combat n'est pas une tâche facile, d'où le seuil de réussite élevé.

On considérera un véhicule comme une seule entité. Les roues et le pare-brise, par exemple, bien que séparés et faits de matériaux différents, sont liés par le fait qu'ils appartiennent au même appareil. Du fait que l'ensemble de celui-ci se manifeste dans l'espace astral sous l'aspect d'une aura unique, le magicien ne pourra en viser un point spécifique. Ainsi, tous les sorts, même ceux qui n'affectent normalement qu'une cible, tels "Projectile Magique", attaqueront le véhicule de la même façon qu'un sort.

## Sorts de Manipulation contre des Véhicules

Les sorts de Manipulation infligeront des dégâts à un véhicule, de la même manière qu'une arme, mais ils ne subiront pas de réduction de la Puissance et du Code de Dégâts.

### Percuter un Mur

Parfois, un véhicule percute un obstacle sans que son conducteur le souhaite vraiment. Dans certaines situations, le Maître de Jeu procédera à un test d'Accident, mais il devra quelquefois utiliser un système différent pour déterminer les effets de l'impact.

Imaginons que Nick Nightmare sorte sa moto de course "Aurora" et fonce dans la nuit, au travers des rues de Seattle, sa petite cervelle remplie de projets de débauches plus ou moins légaux. Il ne sait pas qu'un apprenti-magicien a dressé un sort de Barrière sur son chemin. Avec un rictus prémonitoire, Nick, incapable de voir l'obstacle, le percute à pleine vitesse. Ce qui va lui arriver dépend de la nature du sort de Barrière.

Si le magicien a lancé une Barrière Mana, Nick risque d'avoir quelques problèmes. En effet, son Aurora n'étant qu'une machine sans vie, elle traverse la Barrière sans problème. Par contre, pour lui, ce sera une toute autre paire de manches.

Nick heurte la barrière Mana comme s'il s'agissait d'un mur, et à une vitesse égale à celle de sa moto avant le choc. Le Maître de Jeu doit considérer la Barrière comme un véritable mur doté d'un indice de Barrière égal à la Puissance du sort. Le pauvre Nick va au-devant de sérieux problèmes. L'attaque possède une puissance égale à la vitesse du véhicule en mètres par Tour de Combat, divisée par 10. Donc, si Nick fonçait à pleins tubes, c'est-à-dire à 210 mètres par Tour de Combat, il encaisse un joli choc de Puissance 21. S'il avait limité sa

vitesse à 70 mètres par tour, cette Puissance n'aurait plus été que de 7, rendant plus faciles les tests de Résistance à venir. Cette règle permet aussi de simuler le choc frontal de deux véhicules ; dans ce cas on additionne leurs vitesses pour obtenir la Puissance du choc. Le Maître de Jeu calcule les dégâts comme au cours d'un test d'Accident et suit la même procédure de détermination du Code de Dégâts, lui-aussi basé sur la vitesse.

Si l'accident avait eu lieu au cours d'un Tour de Combat, c'est-à-dire comme aboutissement d'une des actions d'un magicien ingénieux, on aurait alors considéré que la vitesse de croisière du véhicule constituait la Puissance du choc.

En heurtant la barrière, le pauvre Nick subit donc l'équivalent d'une attaque de Code 21F. Il peut procéder à un test de Résistance aux Dégâts et, s'il a eu conscience du choc à temps, utiliser des dés de sa Réserve de Combat. S'il n'avait roulé qu'à 70 mètres par Tour de Combat, il n'aurait encaissé qu'un choc de code 7G.

Les protections revêtues par Nick ne lui serviront à rien car le sort est de type Mana et donc ignore toute forme d'armure.

Consultez **Effets de Souffle et Barrières**, en page 97, pour calculer les dégâts subis par la Barrière. Les sorts dont l'indice de Barrière (Puissance) diminue jusqu'à devenir nul disparaissent. Dans le cas contraire leur Puissance se régénère automatiquement dès l'action suivante du Magicien.

Si Nick avait voyagé dans une voiture non ouverte, le véhicule et lui auraient tous deux traversé la Barrière Mana sans subir aucun dommage.

Au cas où le magicien aurait porté son choix sur un sort de Barrière Physique ou si, tout simplement, Nick avait perdu le contrôle de sa moto pour foncer sur un mur, son Aurora ne serait pas non plus sortie de l'accident intacte. Elle aurait elle aussi percuté l'obstacle et on aurait résolu ce choc avant de passer au cas de Nick. Toute la procédure serait restée identique à celle expliquée plus haut, mais le véhicule aurait effectué un test de Résistance, avec en bonus la moitié de son Attribut de Blindage arrondie à l'unité inférieure.

Si l'obstacle s'était rompu sous l'impact de la moto (c'est-à-dire si son indice avait été réduit à 0), Nick aurait dû effectuer un test d'Accident, comme expliqué en page 107. Si, par contre, la Barrière avait résisté, Nick et ses éventuels passagers auraient enduré une attaque de Puissance identique à celle subie par sa moto, mais d'un niveau de gravité inférieur.

## DEGATS SUR VEHICULES

Les véhicules possèdent eux aussi un Moniteur de Condition indiquant les différents niveaux de dégâts possibles : Léger, Moyen, Grave et Fatal. Tout comme un personnage est frappé de pénalités du fait de ses blessures, un véhicule fera preuve de moins d'efficacité après avoir subi des dommages.

La table ci-dessous fournit les modificateurs à prendre en compte. Le Maître de Jeu appliquera ceux indiqués à tous les seuils de réussite des tests effectués par le véhicule.

Les modificateurs d'Initiative réduisent la Réaction effective du personnage contrôlant l'engin endommagé. Enfin, les modificateurs de Vitesse réduisent à la fois les vitesses de croisière et maximale.

### MODIFICATEURS DUS AUX DEGATS SUR VEHICULES

Dégâts du Véhicule	Seuils de Vitesse	Initiative	Réussite
Légers	+1	-1	Pas de changement
Moyens	+2	-2	75%
Graves	+3	-3	50%



## DEGATS ET GUERISON

Ce ne sera pas forcément une surprise pour vous, mais nous devons vous dire que les personnages de **Shadowrun** peuvent être blessés. Le type des blessures, leur gravité et leurs conséquences sur une personne varient beaucoup.

### TYPES DE BLESSURES

Les blessures occasionnent deux types de dégâts : les Dégâts Physiques et les Dégâts Etourdissants. Le Maître de Jeu ou les joueurs devront les traiter séparément.

#### Dégâts Physiques

Les Dégâts Physiques constituent le type de blessures le plus dangereux. Il s'agit en effet des plaies engendrées par les armes à feu, les explosions, les armes tranchantes ou d'estoc et la plupart



des sorts de magie. Si le Code de Dégâts d'une arme ne comporte aucune précision sur le type de dégâts infligés, c'est-à-dire Physiques ou Etourdissants, cette arme causera des blessures physiques. Les armes infligeant des dommages Etourdissants seront toujours indiquées comme telles.

Comme vous pouviez vous y attendre, les Dégâts Physiques sont aussi ceux qui nécessitent le plus long délai de guérison.

#### Dégâts Etourdissants

Ce sont le plus souvent des contusions, de la fatigue musculaire et autres douleurs de même sorte, dues généralement à des coups de poings, de pieds, d'armes contondantes, à des grenades à concussion, au lancement des sorts ou aux effets. Si une arme inflige des dégâts Etourdissants, son Code de Dégâts l'indiquera systématiquement.

### CODES DE DEGATS

Comme cela a été précisé à loisir au cours de ce chapitre, toutes les armes possèdent un Code de Dégâts, qui indique la difficulté qu'éprouvera la cible à résister à leurs blessures et le niveau de gravité de celles-ci.

Pour des raisons de clarté, nous allons récapituler les différentes notions permettant le calcul des dégâts.

Le Code de Dégâts d'une arme est constitué de deux parties : un nombre indiquant la Puissance et une lettre pour le Niveau de Dégâts.

Les Codes de Dégâts se présentent toujours sous la forme : 4L, 10M, 6F et ainsi de suite.

#### Puissance

La Puissance d'une arme constitue la première partie d'un Code de Dégâts. Le Maître de Jeu et les joueurs utiliseront ce nombre comme seuil de réussite pour tout test de Réussite permettant d'échapper ou de résister aux blessures infligées par l'arme. Ce seuil pourra subir des modifications dues soit à des indices de Protection, soit à des indices de Barrière.

#### Niveau de Dégâts

Le Niveau de Dégâts constitue la seconde partie du Code de Dégâts d'une arme. Il reflète la gravité de base des blessures qu'elle cause.

Il en existe quatre : L pour Léger, M pour Moyen, G pour Grave et F pour Fatal.

Ainsi, un personnage atteint par une arme possédant un Niveau de Dégâts donné (L, M, G ou F) subira une blessure Légère, Moyenne, Grave ou Fatale. Toutefois, ce niveau de dégâts pourra augmenter ou diminuer avant que les blessures ne soient réellement infligées au personnage. Nous appellerons ce processus qui a lieu par étapes, Evolution du Niveau de Dégâts.

L'attaquant, utilisant les succès qu'il aura enregistrés lors de son test de Réussite, pourra augmenter ce niveau d'un cran tous les deux succès obtenus.

Ainsi, un Shadowrunner utilisant une arme de Niveau de Dégâts de base M et ayant obtenu 4 succès lors de son test de Réussite pourra augmenter ce niveau jusqu'à F. (2 succès pour le faire passer de M à G et 2 pour le faire passer de G à F).

La cible, ou défenseur, essaiera de faire l'inverse, désireuse bien sûr d'abaisser ces Dégâts. Elle pourra réduire les dégâts d'un niveau tous les deux succès obtenus lors du test de Résistance. Ainsi, un autre Shadowrunner ayant obtenu 4 succès contre l'attaque d'une arme infligeant des dégâts de niveau G, ne subira plus qu'une blessure Légère (2 succès pour passer de G à M et 2 autres pour passer de M à L).

Le Maître de jeu comparera les succès enregistrés par l'attaquant et le défenseur. Celui qui en aura obtenu le plus pourra faire



évoluer le Code de Dégâts à l'aide de la différence (voir **Résolution d'un Combat à Distance**, page 87, et **Résolution d'un Combat au Contact**, page 100, pour plus de précisions sur les processus régissant ces combats).

Si le Niveau de Dégâts d'une arme a été réduit jusqu'à Léger et si le défenseur dispose de 2 succès supplémentaires pour diminuer encore la gravité de cette blessure, l'arme ne lui infligera aucun dégâts. A l'autre extrémité du Moniteur de Condition, une arme ne pourra causer des blessures de niveau plus grave que Fatal.

## CALCUL DES DEGATS

Une fois que le code de dégâts a atteint son niveau final, le personnage subit les blessures restantes. On reporte ces dommages dans son Moniteur de Condition présenté ci-dessous, qui comporte deux colonnes, Physique et Etourdissement. On note les dégâts physiques sur la colonne "Physique" et les dégâts étourdissants sur la colonne "Etourdissements".

Le nombre de cases remplies dépend du Niveau de Dégâts final de l'arme. Un bref coup d'œil sur la table ci-dessous vous permettra de constater qu'un individu jusqu'alors intact, subissant des dommages physiques ou étourdissants, devra noircir une case de la colonne appropriée du Moniteur de Condition si l'arme lui a infligé une Blessure Légère, trois cases dans le cas d'une Blessure Moyenne, six dans le cas d'une Blessure Grave et dix pour une Fatale.

Les dégâts sont cumulatifs. Prenons l'exemple d'un personnage ayant déjà rempli trois cases dans une des deux colonnes (Blessure Moyenne) et qui se voit à nouveau infliger une Blessure Moyenne. Son joueur devra noircir trois autres cases, portant ainsi le total à 6, ce qui correspond à une Blessure Grave. Si le personnage n'avait subi qu'une Blessure Légère, il aurait fallu cocher une case supplémentaire, pour un total de 4, et si la dernière blessure avait été Grave, il y aurait eu finalement 9 cases de noircies.

MONITEUR DE CONDITION									
Inc. = Inconscience									
		Etourd. Léger		Etourd. Modéré		Etourd. Grave		Etourd. Fatal	
Etourdissement		+1 SR -1 Init.		+2 SR -1 Init.		+3 SR -3 Init.		Inc.	
		+1 SR		+2 SR		+3 SR		Inc. Voir Mort	
Physique		Blessure Légère		Blessure Modérée		Blessure Grave		Blessure Fatale	
SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES <input type="text"/>									

### TABLE DES NIVEAUX DE DEGATS

Type de Dégâts	Nombre de Cases Remplies
Légers	1
Moyens	3
Graves	6
Fatals	10

### Dépasser la capacité du Moniteur de Condition

Que se passe-t-il quand le nombre total de cases à cocher dans une colonne (Etourdissement ou Physique) dépasse 10 ?

S'il s'agit d'un étourdissement, les dégâts supplémentaires sont reportés sur la colonne physique. Si, par exemple, un personnage ayant déjà subi un Etourdissement Grave (6 cases) reçoit un nouveau Etourdissement Grave, il faut d'abord remplir les 4 cases



restantes dans la colonne Etourdissement, puis cocher les 2 cases manquantes dans la colonne Physique. Si cette dernière colonne avait déjà enregistré des blessures, il faudrait quand même remplir de nouvelles cases (dans notre exemple : 2) et considérer les dégâts reportés comme une nouvelle blessure physique. Quand la colonne Etourdissement est entièrement cochée, le personnage tombe également inconscient. Il ne reprendra connaissance que lorsque les dégâts étourdissants auront été soignés et donc effacés de la colonne Etourdissement. Voir **Guérison**, page 112.

Ses problèmes deviendront sérieux quand il aura rempli toutes les cases de sa colonne Physique. Saturer cette dernière signifie que le personnage est pratiquement mort.

Une mort instantanée ne se produira néanmoins qu'au moment où il dépassera la capacité limite de cette colonne, soit 10 cases, d'un nombre de cases supérieur à son Attribut de Constitution. Si un personnage encaisse des dégâts totaux correspondant à un nombre de cases supérieur à son Attribut de Constitution +10, il meurt.

Alors que s'il a complètement rempli la colonne Physique, mais sans dépasser le seuil fatidique décrit plus haut, il pourra survivre en recevant rapidement des soins médicaux. Si cette condition ne peut être réalisée, le joueur de ce personnage malchanceux remplira une case supplémentaire toutes les 10 minutes de temps de jeu. Quand le nombre de cases noircies dépassera l'Attribut de Constitution du personnage +10 (voir **Premiers Soins et Blessures Fatales**, page 115, pour les règles se rapportant à l'aide médicale apportée aux personnages dans cette situation).

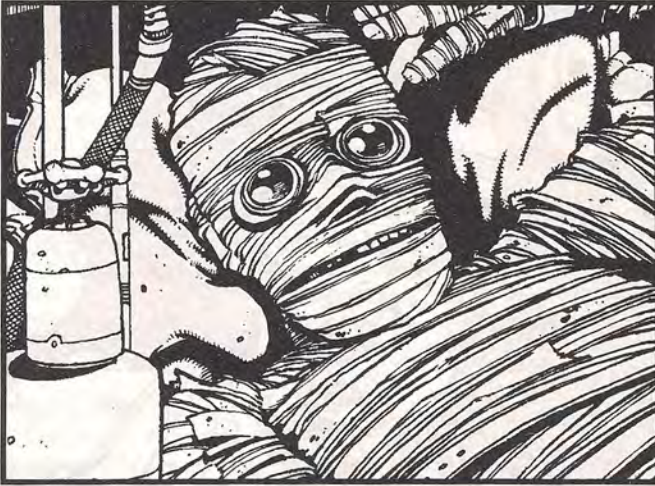
## MODIFICATEURS DE CONDITION

Quand les dégâts imposés à un personnage dépassent certains niveaux du Moniteur de Condition, ce personnage subit quelques désagréments. Cela simule les effets des blessures sur ses capacités. Les Modificateurs de Condition d'une même colonne ne se cumulent pas. On considérera seulement le plus important d'entre eux à un moment donné. Par contre, les modificateurs de colonnes différentes sont cumulatifs. Ainsi, un personnage souffrant d'une Blessure Physique Légère et d'un Etourdissement Moyen recevra les modificateurs correspondants (+2/-2 pour l'Etourdissement et +1/-1 pour les dégâts physiques, soit un total de +3/-3).

Les Modificateurs de Condition fournis par la **Table des Modificateurs dus aux Dégâts**, page suivante, reflètent l'impact des blessures sur les facultés et Compétences d'un personnage, ainsi que sur son score d'Initiative.

Le **Modificateur de Blessure** constitue une pénalité quasi universelle qui est valable pour presque tous les seuils de réussite





## MONITEUR DE CONDITION

Etourdissement	Etourd. Léger	Etourd. Modéré	Etourd. Grave	Etourd. Fatal
	+1 SR -1 Init.	+2 SR -1 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc.
Physique	+1 SR -1 Init.	+2 SR -1 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc. Noire Mort
	Blessure Légère	Blessure Modérée	Blessure Grave	Blessure Fatale

**SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES**

des tests effectués par le blessé, à l'exception de ceux lui permettant d'éviter ou de résister à des blessures.

Le **Modificateur d'Initiative** est appliqué au score d'Initiative après le lancement des dés. S'il réduit le score jusqu'à 0 ou moins, le blessé ne pourra entreprendre aucune action au cours de ce Tour de Combat.

## TABLE DES MODIFICATEURS DE CONDITION

Niveau de Dégâts	Modificateur de Blessure	Modificateur d'Initiative
Intact	Néant	Néant
Léger	+1	-1
Moyen	+2	-2
Grave	+3	-3
Fatal	- Inconscient ou proche de la mort -	

## GUERISON

Guérir prend du temps, et plus un personnage est blessé, plus long sera son temps de guérison.

La guérison des dégâts Physiques et Etourdissants a lieu suivant des procédures et à des vitesses différentes.

### Guérison des Dégâts Etourdissants

La guérison des dégâts Etourdissants constitue plus un processus de reprise de ses esprits qu'une véritable guérison, car les dommages Etourdissants ne sont pas de véritables blessures. Le temps que met une personne à récupérer de ce type de dégâts dépend de leur quantité et du résultat d'un test de Volonté ou de Constitution (celui de ces deux attributs qui est le plus élevé). Pour se remettre le personnage devra jeter un nombre de dés égal à son indice de Constitution ou de Volonté contre un seuil de

réussite de 2, ajusté suivant le modificateur de condition approprié, Physique ou Etourdissement, qui le pénalise à ce moment.

Récupérer une case de dégâts en Etourdissement nécessite un temps de base de 60 minutes, divisé par le nombre de succès obtenu lors du test précédent. A la fin de cette période, le Shadowrunner étourdi aura retrouvé une case de sa colonne Etourdissement, et les dommages correspondants auront disparu. En cas d'évanouissement dus à des dégâts Etourdissants Fatals, le personnage ne reprendra conscience qu'au moment où le Niveau de Dégâts aura été réduit jusqu'à Grave. Pour récupérer de ce type de dommages, il faut se reposer totalement. Si quoi que ce soit interrompt cette pause, le processus de récupération avorte et le personnage doit à nouveau procéder à un test de Volonté ou de Constitution, en tenant compte de sa condition à ce moment-là. Cependant, le résultat ne pourra être meilleur que celui du premier test. Seul le repos permet d'éliminer les dégâts Etourdissants. Aucun traitement médical ne permet vraiment de s'en remettre.

Les Pansements dermoactifs stimulants apportent au problème une solution temporaire, mais il ont des effets secondaires à long terme (voir "**Pansements Dermoactifs Stimulants**", page 252). Nul traitement magique ou sort connu n'est en ce domaine plus efficace que la médecine.

### Guérison des Dégâts Physiques

Guérir de blessures nécessite bien plus de temps que se remettre d'un simple évanouissement.

Bien que les plaies puissent souvent cicatriser sans assistance médicale, ce n'est pas toujours le cas.

A la fin d'une aventure, ou au cours de celle-ci si les Shadowrunners disposent d'une période d'inaction suffisamment longue, chaque personnage blessé effectuera un test de Constitution contre un seuil de réussite dépendant de son niveau de blessure du moment. Le personnage ne pourra recourir qu'à son Attribut de Constitution, la cybernétique ne pouvant lui apporter aucune aide.

## TABLE DE DEGATS

Niveau de Dégâts	Seuil de Réussite
Léger	2
Moyen	4
Grave	6

S'il obtient au moins un succès, il pourra guérir sans assistance médicale. Dans le cas contraire, il devra recevoir des soins plus ou moins intensifs. Des Blessures Fatales nécessiteront toujours une assistance médicale.

Les effets des **Premiers Soins** et de la **Guérison Magique** (page 115) devront être appliqués avant qu'on procède au test ci-dessus.

### Degrés de Guérison

Toute guérison a lieu par étapes, dont chacune réduit d'un niveau les blessures du convalescent. Après une étape de guérison, un niveau Fatal devient Grave, Grave devient Moyen et ainsi de suite. Avec la guérison d'un Niveau de Dégâts, la colonne physique du Moniteur de Condition descend jusqu'au point le plus élevé du niveau.

On considérera donc que le Moniteur de Condition Physique d'un personnage gravement blessé ne possède plus que 3 cases remplies après une Etape de Guérison, quel qu'ait été le nombre de cases occupées dans le Niveau de Dégâts "Grave".

Si la guérison prend du temps, elle coûte aussi de l'argent quand on fait appel à un médecin. Le tableau suivant vous permettra de déterminer la durée nécessaire à la guérison d'un Niveau de Blessure.



## TABLE DES DUREES DE GUERISON

Niveau de Blessure	Temps de Base	Durée minimum	SR	Niveau de Vie minimum
Fatal	30 jours	3 jours	10	Hospitalisation
Grave	20 jours	2 jours	8	Elevé
Moyen	10 jours	1 jour	6	Moyen
Léger	24 heures	2 heures	4	Bas

Afin de déterminer la durée exacte nécessaire de cette guérison, effectuez un test basé sur la Constitution du blessé contre le seuil de réussite correspondant à son état, fourni par la Table des Durées de Guérison ci-dessus. Si un médecin, c'est-à-dire une personne disposant d'une réelle Compétence médicale, et non simplement de la Biotech, s'occupe du patient, consultez la table des Modificateurs du seuil de réussite du Médecin.

## MODIFICATEURS DU SEUIL DE REUSSITE DU MEDECIN

Situation	Modificateur
Soins Intensifs (en hôpital uniquement)	-2
Cure Magique de Longue Durée	-2
Conditions (une seule applicable)	
Hors Hôpital ou Clinique	+2
Mauvaises Conditions	+3
Conditions Terribles	+4
Le patient est un Magicien	+2
Attribut de Constitution du Patient *	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou plus	-3
Attribut de Volonté du Patient *	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10 ou plus	-3

\* en ignorant toute modification basée sur la cybernétique ou des sorts de magie.

Si le personnage ne possède pas le niveau de vie minimum nécessaire pour guérir convenablement, le Maître de Jeu devra le pénaliser par des modificateurs supplémentaires correspondant à ses véritables conditions de vie, à sa discrétion. On peut financer les soins à la journée. Pour savoir si des soins journaliers entrent dans les capacités financières d'un personnage, divisez son salaire mensuel par 30 (voir **Niveau de Vie**, page 189, pour plus d'informations).

Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus lors du test de Constitution, le résultat vous fournira la véritable durée de la convalescence. Quel que soit le nombre de succès obtenus ou la qualité des soins apportés, cette durée ne pourra être inférieure à la durée minimum indiquée sur la Table des Durées de Guérison.

## Coût des soins médicaux

Un médecin est sans doute une âme noble, mais il travaille rarement pour rien. Consultez la Table de Coût des Soins Médicaux ci-dessous pour déterminer la somme à déboursier.

## Blessures Fatales et Lésions Permanentes

Des Blessures Fatales peuvent occasionner des lésions permanentes à un organe vital ou à un membre, voire entraîner un déséquilibre biologique. Effectuez un test de Constitution (en

## TABLE DE COÛT DES SOINS MEDICAUX

Service	Prix
Premiers Soins d'un Infirmier :	
Blessure Fatale	400¥
Blessure Grave	200¥
Blessure Moyenne	100¥
Blessure Légère	50¥
Intervention d'un Médecin :	
Blessure Fatale	400¥ par jour
Blessure Grave	200¥ par jour
Blessure Moyenne	100¥ par jour
Blessure Légère	50¥ par jour
Hospitalisation :	
Honoraires du médecin compris	500¥ par jour
Soins Intensifs	
(Blessure Fatale seulement)	1.000¥ par jour

tenant compte de la Protection normale du blessé) contre un seuil de réussite de 4. Si le personnage a utilisé un pansement "Dernière Chance", le Maître de Jeu appliquera un modificateur de +2 au seuil de réussite.

**0 Succès :** Pas de chance. Un organe vital, une partie du corps ou un système organique du personnage a subi de graves dégâts. Une autre personne possédant la compétence Biotech doit s'occuper en permanence du blessé, même si l'état de ce dernier a été stabilisé. Multipliez par 2 la durée totale du processus de guérison. L'organe ou la partie touché doit être remplacé, ce qui nécessite une intervention très contraignante et l'apport d'un substitut organique (voir **Remplacements Organiques**, page 114. Lancez 1D6 pour déterminer les effets durables de cette blessure.

Résultat du Dé	Perte Définitive
1	1 point de Constitution
2	1 point de Force
3	1 point de Rapidité
4	1 point d'Intelligence
5	1 point de Volonté
6	1 point de Réaction

Les points d'Attribut perdus de cette manière ne pourront être récupérés normalement, bien que des apports cybernétiques ou autres, puissent compenser cette perte. Un point d'Attribut perdu de cette façon ôte un point du maximum Racial de cet attribut pour le personnage.

**1 Succès :** Un membre, un œil ou une oreille du personnage a subi des dégâts irréversibles, rendant sa guérison impossible et un remplacement cybernétique ou naturel nécessaire. Cela augmentera le coût de la guérison et certainement la période durant laquelle le personnage sera incapacité (à cause de la disponibilité des transferts). Amis Maîtres de Jeu, augmentez de 50% le temps de base de la guérison. Ce remplacement nécessitera une intervention chirurgicale contraignante et l'implantation d'un substitut organique ou cybernétique (voir **Remplacements Organiques**, page 114).

Résultat du Dé	Perte
1	Bras Droit
2	Bras Gauche
3	Jambe Droite
4	Jambe Gauche
5	Une Oreille (lancez 1D6 : 1-3 oreille droite, 4-6 oreille gauche)
6	Un œil ( 1D6 : 1-3 œil droit, 4-6 œil gauche)



**2 succès ou plus :** Le personnage n'a pas subi de lésion permanente à un membre ou un organe.

### Remplacements Organiques

Lorsqu'une personne perd un membre ou une autre partie du corps, elle doit parfois patienter longtemps avant qu'un substitut ne soit disponible. En particulier, les patients désirant une structure d'ADN identique à la leur devront attendre que la croissance de l'organe ou du membre de remplacement ait pris fin (bien sûr, un Contrat Doc Wagon "Platine" stipule que le client pourra bénéficier à partir du troisième mois après signature, de transplantations immédiates de substituts prélevés sur un donneur).

Les parties greffées possèdent différents degrés de compatibilité avec le patient. Au bout d'un certain temps ou sous l'effet de tensions importantes (par exemple d'autres Blessures Fatales), elles peuvent s'avérer défaillantes et rendre nécessaire un nouveau remplacement. Le Maître de Jeu devra décider de la possibilité de telles défaillances. Soyez clément et ménagez vos joueurs.

#### TYPES DE SUBSTITUTS ORGANIQUES

Partie du Corps Concernée	Temps de Base de Croissance	Prix
Œil ou Petit Organe	3 semaines	7.500¥
Organe de Grandes Dimensions	5 semaines	15.000¥
Main/Pied	6 semaines	15.000¥
Membre	8 semaines	25.000¥

Il existe plusieurs qualités, disponibilités et compatibilités pour chaque type de substitut organique. Le clonage d'un organe ou d'un membre, reproduisant exactement l'original, assure bien évidemment les meilleures qualité et compatibilité. La pire solution reste celle apportée par les transplants de seconde main (prélevés sur une autre personne ; il vaut mieux ne pas se poser trop de questions !).

#### TABLE DES SUBSTITUTS ORGANIQUES

Type	Disponibilité	Compatibilité	Prix
Clonage	Culture	100%	Base x 2
Type-0	3 sur 6	90%	Base
Type G	5 sur 6	75%	Base x 0,8
Seconde Main	Toujours	3D6 x 5%	Base x 0,4

Compatibilité	Probabilité de Rejet lors d'une activité intense
100%	Aucune chance
90-99%	3 ou moins sur 2D6
70-89%	4 ou moins sur 2D6
40-69%	5 ou moins sur 2D6
10-39%	6 ou moins sur 2D6

Des processus de clonage spéciaux autorisent une croissance forcée de ces transplants. Le joueur du Shadowrunner handicapé doit choisir l'indice de Croissance du substitut, 10 maximum, par lequel on divisera le Temps de Base nécessaire à sa culture.

Ce processus augmente le prix de l'organe, dont le coût de base est multiplié par l'indice de Croissance Forcée. Sa probabilité de défaillance à plus ou moins long terme croît elle aussi, l'indice de Croissance Forcée étant ajouté au pourcentage des chances de rejet.

### Remplacements Cybernétiques

Les Shadowrunners préfèrent parfois le métal à la chair et portent leur choix sur des équipements cybernétiques pour restaurer l'intégrité de leur corps et en remplacer les parties perdues.

Voir **Chirurgie Elective**, pour les implants cybernétiques, ci-dessous.

#### Chirurgie élective

Un patient sortira rarement intact d'une intervention chirurgicale. Les risques de mourir sur la table d'opération sont quasiment nuls en 2050, mais une personne entrant dans une clinique pour se faire implanter une armure dermale ne pourra le lendemain participer à un tournoi de football américain. La récupération prend du temps.

Une opération de chirurgie esthétique mineure occasionnera une Blessure Légère. Cette catégorie regroupe toutes les interventions qui ne causent aucune perte en Essence et qui n'entraînent que des modifications légères de l'individu, c'est-à-dire n'affectant pas les yeux, les organes ou le système nerveux.

Ainsi, une opération du nez ou une modification de la forme de l'oreille causeront au patient une Blessure Légère. Une intervention mineure plus contraignante provoquera une Blessure Moyenne ; qu'il s'agisse de greffes d'implants cybernétiques n'entraînant pas une perte d'Essence supérieure à 0,4 ou d'une opération à but esthétique affectant la totalité des systèmes oculaire, musculaire ou nerveux. La pose d'une crête rétractile (et donc de connections nerveuses) ou une greffe totale de la peau appartiennent à cette catégorie.

Une intervention vraiment sérieuse infligera au patient une Blessure Grave. Ceci est valable pour toute greffe d'implant cybernétique engendrant une perte d'Essence comprise entre 0,41 et 0,99, comme le remplacement organique d'un membre ou une transplantation oculaire. Les substituts oculaires resteront aveugles jusqu'à guérison totale des dommages dus à cette chirurgie.

Enfin, une opération très contraignante causera une Blessure Fatale au patient, mais l'état de ce dernier sera stabilisé et il n'aura pas à craindre pour sa vie. Nous entendons par "opérations très contraignantes" les interventions engendrant la perte de plus d'1 point d'Essence ou les transplantations d'organes. Elles peuvent se révéler particulièrement néfastes aux magiciens en leur faisant perdre des points d'Attribut de Magie.

Calculez le coût en Essence de tout l'équipement cybernétique implanté au cours de la même opération sur un personnage pour déterminer la Blessure subie. Une autre greffe d'implants sera impossible jusqu'à guérison complète des dégâts de cette intervention, alors autant tout faire en même temps.

### PREMIERS SOINS

Quand aucune assistance médicale professionnelle n'est disponible, la compétence Biotech peut vous sauver et vous permettre de recevoir les Premiers Soins. Cela réduira la gravité de tout dommage, à l'exception des Blessures Fatales. Dans ce dernier cas, les Premiers Soins stabiliseront l'état du blessé jusqu'à ce qu'un médecin prenne le relais.

La Biotech ne s'applique qu'aux blessures physiques. Seule une période de repos conséquente annulera les dégâts étourdissants.

Pour être efficaces, les Premiers Soins doivent être appliqués avant qu'une heure ne se soit écoulée après la blessure. Quels que soient les succès obtenus au cours du test de Premiers Soins, l'utilité de ces derniers devient nulle si le personnage a reçu des Soins Magiques.

Pour dispenser efficacement des Premiers Soins, procédez à un test en Biotech contre un seuil de réussite dépendant du Niveau de Blessure actuel de leur bénéficiaire. Vous le trouverez dans la table suivante, de même que les modificateurs correspondant à la situation du blessé.



**SEUIL DE REUSSITE DES PREMIERS SOINS**

Catégorie de Blessure	Seuil de Réussite	Durée de l'Intervention
Légère	4	10mn
Modérée	6	20mn
Grave	8	30mn
Fatale	10	Spéciale

**Modificateur du Seuil de Réussite**

Situation	Modificateur
Le Patient est Magicien	+2
Conditions Mauvaises	+1
Conditions Terribles	+3
Constitution du patient	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Pas de Médikits Disponibles	+4

Si le personnage prodiguant les Premiers Soins obtient plus d'un succès, il réduira d'un niveau la gravité des blessures de son "patient". Les Premiers Soins ne peuvent faire plus, quel que soit le nombre de succès obtenus. Ceux-ci permettent néanmoins de diviser la durée de base de l'intervention, le résultat étant le nombre de minutes de traitement continu nécessaire.

Tout événement interrompant ce traitement annulera tout le processus de "Premiers Soins", qui devra être repris dans son entier.

Les Premiers Soins ne réduisent pas les Blessures Fatales, mais les stabilisent. Consultez **Premiers Soins et Blessures Fatales** dans le paragraphe qui suit pour plus d'informations. La stabilisation de l'état de santé d'un patient ayant subi une Blessure Fatale nécessite un traitement ininterrompu jusqu'à ce qu'une assistance médicale professionnelle prenne le relais.

**Premier soins et blessures fatales**

Des règles spécifiques entrent en action quand un personnage, souffrant d'une Blessure Fatale, reçoit les Premiers Soins. Ceux-ci ne le soigneront pas vraiment mais stabiliseront vraiment son état de santé. Malgré tout, le malheureux court toujours le risque de trépasser pendant l'application du traitement.

Procédez là aussi à un test de Biotech. Si l'apprenti-infirmier obtient un succès ou plus, il réussit à stabiliser l'état de santé du blessé, qui n'aura plus à remplir une case de son Moniteur de Condition toutes les dix minutes, comme indiqué dans **Dépasser la Capacité d'un Moniteur de Condition**, page 111.

Par contre, en cas d'échec, le malheureux devra effectuer un test de Constitution contre un seuil de réussite de 10. L'obtention d'un succès ou plus signifiera qu'il réussit à stabiliser lui-même ses blessures. Un nouvel échec entraînera sa mort dès que le nombre fatidique de cases de la colonne Physique du Moniteur de Condition aura été dépassé. Là encore, consultez **Dépasser la Capacité d'un Moniteur de Condition**, page 111, pour plus de précisions.

Une assistance professionnelle, une fois au chevet du blessé, permettra un nouveau test de Biotech et en cas de malchance, un autre de Constitution. L'expression "assistance professionnelle", désigne toute source de traitement médical mieux équipée,

comme un hôpital ou une clinique, ou disposant d'un indice de Compétence en Biotech plus élevé (un ambulancier, Doc Wagon fera l'affaire) que le personnage ayant administré les Premiers Soins.

**Pansements "Dernière Chance" (Traumatismes), Antidouleur**

Les blessés sentant leur mort imminente disposent avec ces équipements d'une ultime alternative pour tenter de stabiliser leur état. Ces pansements adhésifs, après avoir été disposés au niveau du cœur de l'apprenti-cadavre, délivrent des doses très précises de médicaments extrêmement puissants. Cela donne au blessé la possibilité de procéder à un nouveau test de Constitution, contre un seuil de réussite de 4 cette fois-ci, auquel s'ajoutent les indices de tout armure dermale et système de filtration du sang implanté dans le corps du patient (tous deux limitent le flux du médicaments).

L'obtention de succès stabilise l'état du blessé et stoppe le remplissage des cases de la colonne Physique de son Moniteur de Condition. Les pansements "Dernière Chance" doivent constituer l'ultime alternative d'un personnage car, s'ils permettent de lui sauver la vie, ils entraînent également des effets secondaires hautement désagréables (voir **Blessures Fatales et Lésions Permanentes**, page 113).

**MAGICIENS ET BLESSURES**

Les magiciens apprécient les blessures moins encore que les êtres normaux. En effet, les médecins et chirurgiens éprouvent plus de difficultés à traiter les lésions de ces patients particuliers car ils ne peuvent utiliser leur matériel hautement technologique sur eux ni leur administrer de médicaments très puissants sans courir le risque de détruire une partie de leur Attribut de Magie. Un magicien peut recevoir des soins sans souffrir la pénalité de +2 (voir la Table du Seuil de Réussite des Premiers Soins) mais risque donc de perdre des points d'Attribut de Magie et doit procéder à un test pour éviter cela.

Chaque fois qu'un magicien subit une Blessure Fatale ou est soigné sans que la pénalité de +2 soit appliquée, il est en grand danger de perdre de sa puissance magique. Lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Attribut de Magie du patient, celui-ci perd 1 point de Magie de façon *définitive*. Si un magicien subit une Blessure Fatale et reçoit des soins sans que la pénalité de +2 soit appliquée, lancez deux fois les dés.

Si son état nécessite le remplacement d'un membre ou d'un organe, le substitut organique doit être un clone de la partie détruite, cultivé à partir de ses propres tissus. Une structure ADN différente, même si elle provient de tissus d'un autre magicien, réduira la capacité du patient à manipuler l'énergie magique et diminuera automatiquement son Attribut de Magie d'1 point. Cette perte pourra n'être que temporaire, un substitut non cybernétique pouvant ainsi être lui-même remplacé par un autre membre ou organe cultivé à partir des propres tissus du patient. Une fois greffé, ce nouvel ajout régénérera les points de Magie perdus, mais l'opération accompagnant son implantation causera une Blessure chirurgicale Fatale au magicien, qui courra ainsi le risque de perdre des points d'Attribut de Magie de façon *définitive*.

**Guérison magique**

Pour être efficace, les sorts de Traitement doivent survenir moins d'une heure après la blessure a été reçue. Les sorts de Soins pourront en revanche être lancés à tout moment.

Une utilisation concluante d'un de ces sorts interdit le lancement ultérieur de sorts de Soins ou de Traitement supplémentaires, ou le recours aux Premiers Soins.



# MAGIE

***La magie ne se limite plus aux lapins blancs, aux fleurs en plastique ou au port du smoking. Elle est devenue le pouvoir.***  
**- Arthur Garrett, Président du Département des Sciences Occultes, UCLA**

**P**eu de gens ont l'audace d'affirmer qu'un autre événement de l'histoire du monde eut plus de conséquences que le retour de la magie. Un beau matin, l'univers se réveilla pour découvrir que les règles et les limites du réel avaient changé. La Terre avait connu l'Eveil, et ses habitants durent réapprendre à vivre.

Les personnages de **Shadowrun** peuvent choisir leur conception de la magie parmi les trois proposées ; celles du chaman, du magicien hermétique ou de l'adepte physique. Quel que soit leur choix, il est définitif. Ils ne pourront donc faire machine arrière.

Le personnage qui opte pour la tradition chamanique devient un *chaman*. Les chamans tirent leurs pouvoirs des liens qu'ils tissent avec le monde de la nature et avec leurs propres émotions, leur volonté et leur foi. Des images animales, des totems personnifient ces liens et influencent le caractère et la façon de vivre des chamans.

La tradition hermétique mène à la carrière de *mage*. Le mage conçoit l'univers comme un ensemble de forces et d'énergies qui peuvent être manipulées à l'aide de symboles et formules de pouvoir complexes. La magie hermétique repose sur l'observation, la théorisation, l'expérimentation et une exécution rigoureuse. Son approche est donc plus intellectuelle que celle de la magie chamanique, basée sur l'intuition et l'improvisation. Les mages, étant des érudits, possèdent des bibliothèques et du matériel qui les aident dans leurs recherches et leurs expériences.

Enfin, la magie physique permet de devenir un *adepte physique*, personne qui recherche la perfection et l'harmonie corporelles et tente de les atteindre par la maîtrise totale de son corps. Les Compétences de l'adepte physique se limitent donc souvent au domaine corporel, ce qui généralement lui suffit.







Les personnages de **Shadowrun** possédant un indice d'Attribut Magie sont considérés comme des magiciens. Ce titre implique des pouvoirs magiques à un certain niveau, que ce soit dans les domaines chamanique ou hermétique. Les règles traitent souvent indifféremment de ces deux possibilités. Quand elles concerneront uniquement une de ces deux traditions, nous utiliserons les termes *magies* ou *chamans*. Quant à celles concernant la magie physique, elles interfèrent rarement avec celles régissant les deux autres formes de magie.

La voie choisie par le personnage détermine la facilité avec laquelle il apprend des sorts et les types d'esprits qu'il peut invoquer. Elle fixe aussi des restrictions à ses actes. Le choix du personnage influence ainsi sa conception de l'existence, ses relations avec autrui et ses motivations pour étudier la magie.

Les magiciens, peu importe la tradition à laquelle ils appartiennent, peuvent être séparés en deux catégories de base :

- les "vrais" magiciens, qui ont accès à toutes les possibilités offertes par la voie choisie ;
- les *adeptes*, qui ne peuvent utiliser que certaines formes de magie et dans des limites strictes.

Pour incarner un magicien à part entière, un joueur doit choisir un personnage humain au cours de la Création d'un Personnage (page 40 - 48) et placer la Magie en priorité A, ou opter pour un métahumain avec la Magie en priorité B.

S'il veut jouer un adepte, il doit créer un personnage humain et donner à la Magie la priorité B, ou un métahumain avec la Magie en priorité C. Voir **Adeptes**, page 124 - 127, et **Création d'un Personnage**, page 40 - 48, pour plus d'informations :

## LA TRADITION CHAMANIQUE

Les chamans tirent leur magie du monde naturel et de la puissance des émotions. Jusqu'à l'Eveil, les érudits du monde entier tournaient le chamanisme en dérision, estimant qu'il ne s'agissait que d'un culte primitif voué à la nature. Quand la magie réapparut, ces primitifs "arriérés" surent utiliser leur nouveau pouvoir pour se venger des gouvernements et des corporations qui les opprimaient depuis si longtemps.

Le chamanisme s'était même implanté dans les villes au moment de la grande vogue de l'occultisme, à la fin du 20ème siècle. Avec le retour de la magie, les "chamans urbains" prouvèrent que les antiques traditions s'appliquaient tout aussi bien dans les rues que dans les plaines.

Les chamans considèrent que l'univers est un être vivant. Les animaux, les plantes, les pierres et notre Mère la Terre elle-même sont autant d'alliés potentiels qu'ils peuvent contacter grâce à la magie. Avant l'Eveil, ils n'y parvenaient qu'en prenant des drogues hallucinogènes, en chantant et dansant des heures durant sur le rythme hypnotisant des tambours ou en s'infligeant des tortures corporelles. Bien que les chamans de 2050 chantent et dansent encore, quelques paroles et gestes suffisent à présent pour que leur magie se manifeste.

Les chamans vivent en harmonie avec la nature et le souffle qui l'habite. Ils luttent pour la préservation et l'équilibre de leur environnement, qu'il s'agisse des contrées sauvages s'étendant au





nord-ouest du Pacifique, de l'immensité du Sahara, de la majesté des humides forêts amazoniennes ou de l'écosystème étonnamment complexe d'une ville moderne. La nature est partout à la fois, dans les roches et les rivières, les arbres et les animaux, le béton, les néons, l'acier et les hommes.

## TOTEMS

Pour devenir un chaman, il faut avoir un totem. Celui-ci représente l'idéal que le chaman doit atteindre. Coyote, par exemple, incarne diverses qualités et défauts, Ours aussi. Ils symbolisent tous deux une attitude et une façon de vivre. La vie du chaman est donc centrée sur ses idéaux, et le totem lui fournit un modèle à suivre. Il représente la perfection que le chaman tente d'approcher en calquant son attitude sur celle de cet animal.

La longue tradition du masque chamanique montre la force des liens unissant le chaman à son totem. Avant l'Eveil, les chamans avaient coutume de porter des masques à l'image de leur animal. Ils étaient rudimentaires ou au contraire travaillés avec soin, suivant le niveau culturel de la tribu du chaman, mais possédaient toujours un grand pouvoir. Lorsqu'il en portait un, le chaman devenait l'incarnation du totem. La frontière séparant la perfection et la chair imparfaite disparaissait, et le chaman ne faisait plus qu'un avec son totem.

Les masques ne sont plus nécessaires aujourd'hui. Quand un chaman fait appel à la magie, son aspect se modifie suivant la puissance du sort utilisé pour se rapprocher de celui de son totem. Plus la magie est puissante, plus la ressemblance est frappante. La métamorphose n'est jamais complète, mais les effets en sont quand même évidents.

Si par exemple un chaman Aigle décide de lancer un sort mineur, ou sans trop de rapports avec ce totem, ses traits deviendront simplement plus acérés ou son chant ressemblera au cri du grand oiseau. Un sort plus puissant transformera ses doigts en serres, ses yeux seront perçants tels ceux d'un rapace. Enfin, un sort d'une très grande puissance modifiera totalement ses traits, sa tête prenant l'aspect de celle d'un aigle royal. Même sans masque chamanique, le totem influence la vie, les gestes et la façon de se vêtir du chaman.

A la différence du mage hermétique, le chaman ne pourra jamais délaisser, même temporairement, la voie qu'il a choisie sans provoquer le courroux de son totem. Le totem dicte le mode de vie, et la vie répond du totem.

## LE CHOIX DU TOTEM

Dans le monde de **Shadowrun**, le choix n'appartient pas au chaman mais au totem. Souvent très tôt dans sa vie, le futur apprenti chaman ressent l'appel du totem, au cours d'un événement ou d'un accident qui permet la prise de contact. Bien que la personne concernée puisse mettre longtemps à réaliser et analyser ce qui s'est passé, le totem l'attendra et la guidera sur sa nouvelle voie.

Bien sûr, en termes de jeu, le joueur est libre de choisir le totem de son personnage au cours de sa création. Ce choix reste définitif. Souvenez-vous que c'est le totem qui décide, et même si les apparences semblent parfois prouver le contraire, il ne se trompe jamais.

Le joueur doit sélectionner un totem sauvage ou urbain. Les totems sauvages tels qu'Ours, Loup ou Aigle représentent des animaux vivant la plupart du temps à l'écart des villes, les totems urbains des bêtes pouvant évoluer dans les cités des hommes sont, par exemple, Rat, Chien ou Raton Laveur.

Des centaines d'animaux sont des totems potentiels mais, pour des raisons de place, nous n'en avons décrits que quelques-uns. Les joueurs désirant créer un autre totem sont

libres de définir ses caractéristiques, avantages et restrictions avec l'aide de leur Maître de Jeu.

Son totem apporte au chaman des côtés positifs mais aussi des limitations dans son utilisation de la magie et son comportement. Le chaman dispose de dés supplémentaires pour lancer les sorts qui relèvent des pouvoirs de son totem, mais doit en retirer pour ceux peu compatibles avec ces pouvoirs. Ces bonus ou malus, appelés Modificateurs Totémiques, interviennent aussi lors de l'utilisation des Compétences d'Invocation pour invoquer ou banir les Esprits de la Nature.

En fait, on peut les considérer comme des modificateurs liés à la situation. Par exemple : Vole comme le Vent, chaman corbeau, a droit à 2 dés supplémentaires pour les sorts de Manipulation, mais en perd 1 pour les sorts de Combat. Il, dispose donc de 2 dés supplémentaires dans sa Réserve de Magie quand il jette un sort de Manipulation mais en a 1 de moins s'il s'agit d'un sort de Combat : ces dés ne sont ajoutés, ou retirés, *qu'à l'instant du lancement du sort*. Si par exemple la Réserve de Magie a été totalement dépensée, mais que le Modificateur Totémique donne 2 dés pour un sort donné, ces 2 dés pourront servir à jeter ledit sort à tout moment. Par contre, s'il reste des dés dans la Réserve de Magie mais que le Modificateur Totémique en ramène le total à 0, le lancement de ce sort peu compatible avec le totem ne pourra bénéficier de dés supplémentaires.

Il est préférable que le joueur choisisse un totem qui lui semble facile à incarner. Un chaman Ours, par exemple, sera plutôt réfléchi, pondéré et adoptera une démarche maladroite et lente jusqu'au moment où il lui faudra réagir rapidement. Un chaman Rat aura souvent l'air sale et adorera les lieux obscurs. Il sera toujours à l'affût d'une issue de secours mais se battra féroce-ment quand il sera fait... comme un rat.

Les joueurs noteront que le totem n'est pas seulement un ours ou même l'ours. C'est Ours, l'archétype de tous les ours du monde. Ce totem n'est pas un simple animal mais l'essence même, l'esprit de cet animal. La liste ci-dessous fournit un minimum de précisions sur chaque totem. Elle n'est en aucun cas limitative.

### TOTEMS

#### Sauvages

Aigle  
Alligator  
Corbeau  
Coyote  
Hibou  
Lion  
Loup  
Ours  
Raton Laveur  
Requin  
Serpent

#### Urbains

Alligator  
Chat  
Chien  
Coyote  
Hibou  
Rat  
Raton Laveur  
Serpent

### Aigle

**Caractéristiques :** Aigle est le souverain des cieux, l'oiseau qui s'approche le plus de l'astre du jour. A chaque aurore, il contemple le lever du soleil. Maître des plus hauts sommets, Aigle est fier et solitaire. Rien de ce qui se passe sur la Terre qu'il survole ne lui échappe.

**Environnement favori :** Montagnes.

**Avantages :** + 2 dés pour les sorts de Détection ; + 2 dés pour l'invocation d'esprits du vent.

**Restrictions :** Un chaman Aigle ne tolère aucune action mauvaise ou vile. C'est un farouche défenseur de son environnement et



de la nature, qui ne nourrit aucune affection pour la technologie ou ses produits. Il bravera les pires dangers pour venir à bout de ses ennemis, les pollueurs et les avides qui détruisent la nature. Les pertes d'Essence dues au matériel cybernétique sont doublées pour un chaman Aigle, qui ne peut que très mal supporter psychologiquement ces ajouts contre-nature.

## Alligator

**Caractéristiques** : Alligator est un puissant combattant et un grand mangeur. Il est rapide dans le feu de l'action mais fait preuve de léthargie, voire de torpeur, le reste du temps. L'humeur d'Alligator est souvent déplorable, particulièrement quand on le pousse à l'action. Mais il ne lâche jamais sa prise une fois qu'il a mordu et ne se détourne pas de son chemin.

**Environnement favori** : Etangs et rivières en milieu sauvage.

Les légendes parlent à tort ou à raison d'alligators vivant dans les égouts des grandes villes. La magie accordant autant d'importance aux mythes qu'à la réalité, Alligator est donc également un totem urbain.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Combat et de Détection, + 2 dés pour invoquer les esprits des étangs, des lacs ou des rivières (dans le cas où Alligator est un totem sauvage) ou les esprits des cités (pour Alligator en tant que totem urbain).

**Restrictions** : Alligator est paresseux et vorace à la fois. Quand il mange, il aime engloutir d'énormes quantités de nourriture pour ensuite sombrer dans l'inaction. Un chaman Alligator Shadowrunner aura un faible pour les jobs bien payés qui lui permettront de vivre à l'aise et tranquille jusqu'à ce que la récompense touchée ait fondu. Sa voracité l'empêchera de consentir le moindre prêt ou d'accepter un délai de paiement. Quand il sera sur un coup, il foncera droit devant lui et fera rarement preuve de subtilité. Pour pouvoir se retirer d'un combat ou cesser une poursuite, il devra réussir un test de Volonté avec un seuil de réussite de 6. Enlevez un dé pour le lancement de tout sort d'Illusion.

## Chat

**Caractéristiques** : Chat est vaniteux, rusé, furtif et parfois cruel. Il aime découvrir des secrets mais ne les partage pas volontiers. C'est pourquoi on le nomme Celui qui Chasse Seul. Totem urbain, Chat aime vivre au



milieu des humains, que ce soit en leur compagnie ou comme chasseur solitaire trouvant son gibier dans les rues. Les chamans Chat sont solitaires et donc très indépendants.

**Environnement favori** : Urbain.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts d'Illusion, + 2 dés pour invoquer les esprits des cités.

**Restrictions** : Même au cours d'un combat désespéré, Chat s'amusera avec son adversaire. Il menacera, soufflera, feintera, montrant sa supériorité sur son ennemi, lancera les sorts les plus tape-à-l'œil, combattra de la façon la plus provocante et commettra bien d'autres actes déplacés avant la mise à mort. Tant qu'il n'aura pas été blessé, un chaman Chat devra effectuer un test de Volonté avec un seuil de réussite de 6 chaque fois qu'il lancera un sort de Combat. En cas d'échec, il jettera le sort occasionnant le moins de dégâts. Pourtant, ce petit jeu cessera à la première plaie. Chat est méticuleusement propre et soucieux de sa personne. S'il est sale ou mal habillé, cela le perturbera tant qu'il devra ajouter 1 à tous ses seuils de réussite.

## Chien

**Caractéristiques** : Chien est loyal envers sa famille et ses amis. Il combattra furieusement pour défendre ses biens et ses compagnons, mais sera rarement agressif en dehors de son territoire. Chien aime les gens et veut les défendre contre la magie mauvaise et les esprits dangereux qu'il affrontera sans pitié. Une fois qu'un chaman Chien a accordé sa loyauté ou son amour à quelqu'un, il ne revient plus sur ses sentiments même si l'individu concerné s'en montre indigne. Les chamans Chien tenteront par tous les moyens de protéger l'humanité des magiciens malfaisants.

**Environnement favori** : Urbain.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Détection, + 2 dés pour l'invocation d'esprits du foyer ou des champs.

**Restrictions** : Chien est obstiné et entêté. Pour qu'un chaman Chien accepte de s'écarter d'un plan ou d'une tactique qu'il avait prévu, son joueur devra réussir un test de Volonté avec un seuil de réussite de 4. Chien déteste tant l'imprévu qu'accepter ce changement nécessitera pour lui une Action Complexe.

## Corbeau

**Caractéristiques** : Corbeau est un filou rusé à l'esprit tortueux. Mais il est aussi le métamorphoseur et le responsable des changements. Il est la



contradiction incarnée, tantôt cupide, tantôt généreux.

**Environnement favori** : Partout en plein air.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Manipulation, + 2 dés pour l'invocation d'esprits du vent.

**Restrictions** : Les chamans Corbeau sont obèses ou très maigres, mais dans tous les cas, ils sont toujours affamés et gloutons et ne parviennent presque jamais à refuser une offre de nourriture. Corbeau n'aime pas se battre, préférant laisser d'autres que lui ressentir les joies du combat. Retirez 1 dé pour les sorts de Combat. Ajoutez + 1 à tous ses seuils de réussite quand il ne se trouve pas à ciel ouvert.

### Coyote

**Caractéristiques** : Coyote est le Grand Escroc. Il est imprévisible, tour à tour courageux et lâche, ami merveilleux ou cruel farceur qui vous conduit vers les pires dangers. C'est aussi le Grand Magicien. Un chaman Coyote est trop indépendant pour se sentir lié par autre chose que sa parole. Tout comme celle du légendaire Grand-Père Coyote, sa curiosité est sans limites, et il est souvent cupide mais aussi téméraire, prenant de grands risques par pur plaisir.

**Environnement favori** : Partout sur la terre ferme.

**Avantages/Restrictions** : Aucun. Un chaman Coyote n'acceptera jamais de limitations de ce genre. Il est au-delà des lois et seul maître de sa destinée.

### Hibou

**Caractéristiques** : Hibou est un guetteur silencieux et sage, avaré de paroles mais à l'œil acéré. Il règne en maître sur les cieux nocturnes et de là trouve toujours sa proie. Hibou se montre aimable avec ses compagnons et terrible avec ses ennemis. Il est sans défense à la lumière du jour.

**Environnement favori** : Partout, dans les régions urbaines comme sauvages.

**Avantages** : + 2 dés pour toute sorcellerie ou invocation accomplie la nuit.

**Restrictions** : Quand le chaman Hibou est exposé à la lumière du soleil, ajoutez + 2 à tous ses seuils de réussite. Et même s'il est à l'abri des rayons solaires, de jour, ses seuils de réussite pour la magie sont augmentés de 2.

Il ne peut apprendre des sorts que la nuit.



### Lion

**Caractéristiques** : Lion est un combattant puissant et valeureux. Il ne fait cependant guère preuve de subtilité, préférant les méthodes directes. Lion aime tendre des embuscades, attaquer par surprise. Il apprécie alors que d'autres accomplissent une partie de ses tâches, ce qui lui permet de ménager ses forces pour prendre l'offensive plus tard. Tout ce qui menace sa famille ou son clan le menace personnellement.

**Environnement favori** : Prairies.

**Avantages** : + 2 dés aux sorts de Combat, + 2 dés pour l'invocation d'esprit des prairies.

**Restrictions** : Enlevez 1 dé pour les Sorts de Soins. Sa vanité poussera Lion à toujours exiger la plus grosse part du butin, particulièrement quand sa prestance ou sa condition physique pourront en bénéficier.

Il se doit de vivre bien et exige de son entourage respect et loyauté.

### Loup

**Caractéristiques** : Loup est un chasseur et un combattant. Il est le frère de tous les membres de sa meute, et sa loyauté envers sa compagnie et sa progéniture est extrême. Comme le dit la légende, Loup gagne tous ses combats sauf le dernier, où il meurt.

**Environnement favori** : Forêts, prairies ou montagnes.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Détection et de Combat, + 2 dés pour l'invocation d'esprits de la forêt ou des prairies (au choix du joueur).

**Restrictions** : Un chaman Loup reste fidèle jusqu'à la mort à ses amis et sa famille, et rien ne saurait le contraindre à trahir ces liens ou à faire preuve de lâcheté. Rien ne pourrait non plus le pousser à abandonner une personne placée sous sa protection ou à rejeter une responsabilité acceptée. Néanmoins, Loup peut devenir fou furieux en cas de blessure.

### Ours

**Caractéristiques** : Le corps d'Ours est puissant et sa démarche lente, mais il peut se déplacer rapidement quand le besoin s'en fait sentir. Il semble maladroit et peu soucieux des choses qui l'entourent, quoique vivant en parfaite harmonie avec le monde et son environnement. Son élocution est aussi traînante que sa fureur guerrière est grande. Ours est un des plus puissants totems en ce qui concerne les soins, adoré dans les cultures chamaniques partout où on peut trouver des



ours, que ce soit en Amérique du Nord, en Europe Centrale ou du Nord, ou encore en Asie. Ours aime soigner les gens. A moins qu'un chaman Ours ait de bonnes raisons de ne pas secourir une personne malade ou blessée, il ne pourra faire autrement que de lui apporter son aide.

**Environnement favori** : Forêt.

**Avantages** : + 2 dés pour tous les sorts de Soins, + 2 dés pour invoquer les esprits des forêts ;

**Restrictions** : Un chaman Ours, comme un chaman Loup, peut devenir fou furieux s'il est blessé. A chaque blessure, il devra effectuer un test de Volonté avec un seuil de réussite de 4. Sa rage aveugle durera 3 tours, moins 1 tour pour chaque succès obtenu. Si le joueur obtient 3 succès ou plus, son personnage parviendra à se contrôler.

Un chaman frénétique attaquera la personne la plus proche avec l'arme la plus puissante à sa disposition, qu'elle soit physique ou magique. Sa fureur s'éteindra une fois qu'il aura tué ou réduit à l'impuissance un ennemi, ou au bout du nombre de tours déterminé.

## Rat

**Caractéristiques** : Rat est un voleur furtif, trop égoïste pour partager quoi que ce soit, même avec ses compagnons. Il n'aime guère les combats et leur préfère la fuite. Rat accompagne l'homme partout où ce dernier s'implante, car qui d'autre serait suffisamment généreux pour le nourrir de la sorte ?

**Environnement favori** : Urbain.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Détection et d'Illusion, + 2 dés pour l'invocation d'esprits de l'homme.

**Restrictions** : Les chamans Rat sont le plus souvent sales et d'aspect négligé. Rat manque de courage, mais quand il est contraint au combat, il se bat pour tuer. Il n'apprécie guère les actions franches et la pleine lumière, préférant murmurer ses sorts dans les ténèbres ou attaquer à distance depuis une cachette. Enlevez 1 dé pour les sorts de Combat.

## Raton Laveur

**Caractéristiques** : Voleur astucieux, Raton Laveur se joue des pièges pour en dérober l'appât. Ses pattes, habiles et rapides à la fois, lui permettent d'échapper à tous les périls. Raton Laveur se battra s'il y est contraint, mais choisira le plus souvent la stratégie et la ruse.



**Environnement favori** : Partout, sauf dans le désert.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Manipulation, + 2 dés pour l'invocation des esprits des cités.

**Restrictions** : Le chaman Raton Laveur est un solitaire. Comme Coyote, son intense curiosité le pousse à ignorer le danger s'il s'agit d'apprendre de nouveaux secrets. Raton Laveur peut se montrer avide (il s'agit d'un totem voleur) mais ne dérobera que les objets les plus précieux, jugeant indignes de lui les menus larcins et les vols à main armée. Enlevez 1 dé pour les sorts de Combat.

## Requin

### Caractéristiques

Requin est un chasseur froid et impitoyable, dont la fureur sanguinaire au combat est bien connue. C'est un errant, qui se déplace sans cesse et possède tous les secrets de l'océan. Requin peut être adoré par des chamans issus de peuplades des bords de mer. Parmi eux les Kahunas des Iles Hawaï, les Mikos du Japon, les Houngans haïtiens, les Angekoks esquimaux, de même que les Américains d'Origine vivant sur les côtes du Pacifique et les quelques aborigènes australiens survivants.

**Environnement favori** : Près de ou dans la mer.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Combat ou de Détection, + 2 dés pour l'invocation d'esprit de la mer.

**Restrictions** : Un chaman Requin peut devenir fou furieux s'il est blessé au cours d'un combat ou s'il tue un adversaire. Quand une de ces deux conditions sera remplie, le joueur du chaman devra effectuer un test de Volonté avec un seuil de réussite de 4. La crise durera 3 tours, moins 1 tour par succès obtenu. Ainsi, 3 succès permettront au chaman de se contrôler.

Un chaman Requin frénétique attaquera l'être vivant le plus proche avec ses armes les plus meurtrières (physiques ou magiques) ou s'acharnera avec sauvagerie sur le corps de sa dernière victime, continuant à lui lancer des sorts ou à le hacher menu. Même quand il n'est pas en proie à la folie furieuse, un chaman Requin pense que le seul bon ennemi est un ennemi mort. Une fois provoqué ou engagé dans un combat, il ne perd pas son temps en vains palabres ou menaces et frappe, généralement pour tuer.



## Serpent

**Caractéristiques** : Serpent est un sage prodigue de soins, capable de pénétrer en des lieux cachés et d'accéder ainsi à de nombreux secrets. Il est de bon conseil, mais demande un salaire pour l'aide fournie. Serpent se fond très bien dans les milieux dans lesquels il se déplace et peut abuser les sens de ses ennemis.

**Environnement favori** : Partout, sauf dans les montagnes.

**Avantages** : + 2 dés pour les sorts de Soin, d'Illusion et de Détection. En tant que totem sauvage, + 2 dés pour l'invocation d'un des esprits de la terre (au choix du chaman). En tant que totem urbain, + 2 dés pour l'invocation d'un des esprits de l'homme (au choix du Chaman).

**Restrictions** : Serpent évitera le combat sauf si cela lui est impossible ou s'il chasse pour manger. Enlevez 1 dé pour *tout* sort lancé au cours d'un combat. La découverte de secrets constitue l'obsession des chamans Serpent, qui sont prêts à courir d'énormes risques pour elle.

## Totems Insectes

Les totems Insecte sont rares dans la tradition chamanique, ce pourquoi ils n'apparaissent pas dans la liste fournie. Ils sont souvent maléfiques ou dangereux, comme les joueurs expérimentés de **Shadowrun** ont déjà pu le constater.

## INCARNER UN CHAMAN

Un joueur ayant un personnage chaman devra veiller à ce que son comportement soit compatible avec le totem choisi. Si tel n'était pas le cas, les liens unissant le chaman à son totem pourraient se briser, avec des conséquences fâcheuses allant jusqu'à l'impossibilité d'utiliser la magie totémique. Nous conseillons à un joueur hésitant à restreindre la liberté d'action de son personnage de choisir le totem Coyote, qui accorde plus de liberté que les autres à ses chamans. Cela ne signifie pas qu'un chaman Chat n'aura jamais de bons amis, mais qu'il n'aura aucune tendance à révéler au premier venu son code de télécom ou ses secrets les plus précieux. De même, un chaman Requin ne tuera pas systématiquement tous ceux qui le regarderont de travers, mais il ne se retirera pas d'un combat sous prétexte qu'un compagnon aura été blessé.

Les chamans restent des êtres humains et un totem n'est pas un dieu, même s'il en est proche. Il n'impose pas de dogme sévère. Le totem est important parce qu'il est la source de la magie du chaman. Nous conseillons aux Maîtres de Jeu de se montrer cléments, en ne relevant pas les manquements peu importants et peu fréquents aux restrictions totématiques. Par contre, si un chaman adopte régulièrement un comportement peu conforme au caractère de son totem, le Maître de Jeu devra prendre des sanctions à son encontre. Au début, elles se limiteront à la perte de 1 point de l'Attribut de Magie du chaman.

Celui-ci pourra retrouver ses pouvoirs perdus s'il reprend la voie de son totem. Toutefois, il lui faudra peut-être pour être purifié, accomplir une **Shadowrun** adaptée audit totem.

## LA LOGE MEDECINE

La loge médecine est le lieu sacré du chaman. Dans ce petit monde isolé, il peut avoir accès à une magie puissante et communiquer avec les esprits. C'est là qu'il cache ses objets précieux, que leur pouvoir soit réel ou purement symbolique. La loge médecine relie le monde du chaman à celui de la magie et des esprits.

Elle doit être adaptée à son totem. Un chaman Ours, par exemple, établira la sienne dans les bois, tandis que celle d'un chaman Rat sera située n'importe où dans une ville. Une loge peut être un appartement, une caverne ou un simple campement à l'air

libre du moment qu'elle possède des limites clairement définies et tracées. Elle doit couvrir une surface d'au moins 3 mètres de long sur 3 de large, plus si elle est commune à plusieurs chamans.

A la loge médecine correspond un indice fonction des capacités du chaman, de ses ressources et du temps dont il dispose. Un chaman doit apprendre tout nouveau sort dans une loge, et la force de ce sort est obligatoirement inférieure ou égale à l'indice de cette loge. Voir **Apprentissage de Nouveaux Sorts**, page 132.

La plupart des tribus disposent d'une loge médecine permanente nommée hogan, tipi, kiva, caverne ou pueblo selon les cas.

De nombreux chamans se déplacent souvent et emportent donc avec eux les éléments constituant leur loge. Ceux-ci peuvent être des fourrures et des os d'animaux, des tambours, des peintures sur peaux, du sable coloré, des minéraux et des cristaux, etc. Tous peuvent être réutilisés et il n'est pas besoin de les remplacer après usage, à moins que la loge ne soit détruite. Les vendeurs de talismans proposent l'équipement nécessaire pour construire une loge médecine au coût approximatif de 500 ¥ et 2 kilos par point d'indice.

Il est préférable cependant de posséder une loge médecine permanente. Sinon, le chaman doit régulièrement trouver un lieu approprié et en construire une. Chaque point d'indice de la loge représente alors un jour d'installation, le chaman devant accomplir un cérémonial pour lier magiquement la loge à la Terre. C'est pourquoi il est bien plus commode de disposer d'une loge permanente.

Une loge est dédiée à un totem particulier et seuls des chamans liés à ce totem peuvent l'utiliser.

## ESPRITS DE LA NATURE

La capacité d'invoquer les esprits de la nature est l'une des plus puissantes du chaman. Ces esprits personnifient les forces de la nature présentes en un endroit spécifique, et seuls les chamans peuvent les invoquer. Référez-vous à **Invocation d'Esprits de la Nature**, page 139, pour plus d'informations.

## CAPACITES DU CHAMAN

Les chamans peuvent utiliser des **Focus** magiques (pages 136 à 139), lancer des **Sorts** (pages 129 à 133) et pénétrer l'**espace astral** (pages 145 à 150) sans restriction. Ils ont aussi accès à l'**invocation** (pages 139 à 145) mais ne peuvent invoquer tous les types d'esprits.

## LA TRADITION HERMETIQUE

Bien que quelques mages vivent dans les territoires sauvages, la plupart préfèrent les zones urbaines. Leur magie repose sur un ensemble de théories complexes qui expliquent comment les espaces astral et physique interagissent. Ces théories sont sujettes à l'interprétation personnelle, chaque mage ayant sa propre version des faits.

La magie hermétique suscitait déjà beaucoup d'intérêt avant l'Eveil. Quand celui-ci survint et que la magie fonctionna à nouveau, beaucoup de gens venant d'horizons différents étudiaient les disciplines magiques et réagirent à cet événement avec curiosité et surprise, parfois avec un soupçon de méfiance. Nombre d'entre eux s'intéressaient à la magie durant leurs loisirs et travaillaient pour les corporations, ce qui permit à celles-ci de démarrer très tôt dans ce domaine. De nos jours, elles emploient beaucoup de mages mais fort peu de chamans (essayez d'expliquer à Coyote qu'il doit déjeuner en moins d'une heure...).

Les mages considèrent que l'univers est composé d'un système complexe de forces abstraites, dont celles codifiées par les lois physiques et métaphysiques, des plus simples aux plus compliquées.



La magie hermétique traite de la façon dont ces forces interagissent ou s'annulent et peuvent être dominées.

Avant l'Eveil, le mage devait procéder à des cérémonials longs et compliqués pour pouvoir appréhender ces forces. Aujourd'hui, quelques gestes et mots-clés suffisent. Des rituels et des équipements plus élaborés ne sont utiles que dans des situations très spécifiques.

Le mage désire surtout découvrir, par ses propres moyens, la nature cachée de l'univers. Il peut utiliser sa magie pour son propre plaisir, pour les nuyens des corps ou pour augmenter son pouvoir, mais il est avant tout un étudiant dans un domaine exigeant un travail de recherche permanent.

## BIBLIOTHEQUES HERMETIQUES

Les mages consacrent la majeure partie de leur temps à leurs recherches. Leurs activités, l'apprentissage de nouveaux sorts et l'accomplissement de rituels, par exemple, nécessitent des bibliothèques bien fournies. À chacune est associée une Compétence Magique spécifique. Ainsi, un mage disposera de trois bibliothèques séparées pour la Sorcellerie, l'Invocation et la Théorie Magique. À l'inverse des Compétences, ces bibliothèques hermétiques ne peuvent bénéficier des Concentrations ou des Spécialisations. Par contre, elles sont caractérisées par un indice, qui reflète ce qu'elles contiennent et les informations qu'elles peuvent stocker.

Une bibliothèque de sorcellerie sera indispensable à un mage désireux d'augmenter sa Compétence de Sorcellerie sans connaître les difficultés habituelles (voir **Compétences**, page 191). De même, invoquer des élémentaires lui sera beaucoup plus facile s'il dispose d'une bibliothèque d'invocation (voir **Invocations**, page 139) et l'apprentissage de nouveaux sorts demandera une bibliothèque de théorie magique (voir **Apprentissage de Nouveaux Sorts** page 132).

En 2050, l'imprimerie a quasiment disparu, mais de nombreux mages apprécient le charme démodé d'un vieux livre. Ainsi, ces bibliothèques sont parfois constituées de livres et de listings sur papier. Bien qu'encombrants, ceux-ci peuvent être étudiés partout et ne sont pas tributaires du courant. Le mage peut aussi stocker le contenu de ses bibliothèques sur mini CD (Disques Compacts) mais doit alors disposer d'un lecteur ou d'un ordinateur pour pouvoir y accéder, ou sur puces optiques, comme tout autre type d'information. Il existe des bibliothèques sous forme de banques de données informatiques (voir **Logiciels de Compétence**, page 249), mais elles coûtent très cher et les mages qui en possèdent ne les partagent pas volontiers. Une bibliothèque peut bien sûr regrouper ces trois modes de conservation d'informations.

Plusieurs mages peuvent utiliser une même bibliothèque, et la Section Thaumaturgie de toute grande université ainsi que les Départements Références des corporations permettent à un grand nombre d'entre eux d'enrichir et de mettre en commun leur savoir. Ces endroits leur fournissent presque tous les indices de Bibliothèque dont ils peuvent avoir besoin, mais ceux dont les indices sont supérieurs à 4 sont rares et difficiles d'accès. Bien sûr, seul un mage accrédité peut effectuer des recherches dans ces centres d'études, et il doit s'acquitter d'une taxe horaire d'un nuyen par point d'indice de Bibliothèque.

Une bibliothèque renferme un volume de données égal au carré de son indice multiplié par 100 Mp (Mégapulses), c'est-à-dire qu'un indice 6 en Sorcellerie représente 3600 Mp (soit 3,6 Gigapulses).

Une bibliothèque constituée de papier occupe approximativement un demi-mètre cube pour 100 Mp d'informations et coûte 2.000 ¥ multipliés par son indice au carré, soit 18 m3 et 72.000 ¥ pour un indice 6.

Des informations électroniques ne nécessitent qu'un nombre suffisant de CD ou de puces optiques. Une bibliothèque hermétique peut contenir 100 Mp par CD ou 1000 Mp par puce et coûte son indice au carré multiplié par 1.000 ¥ pour les CD, par 1.200 ¥ pour les puces. Ainsi, un indice de 6, soit 3.600 Mp d'informations,

désigne une bibliothèque de 36 CD ou 4 puces, soit 36.000 ¥ ou 43.200 ¥ respectivement.

Les indices de Bibliothèque ne sont pas cumulables. Mêler une bibliothèque d'indice 3 avec une autre de 2 ne procure pas une bibliothèque d'indice 5, mais seulement de 3 maximum.

## LE CERCLE HERMETIQUE

Un Mage peut avoir besoin d'installer un cercle hermétique dans un lieu adapté, en appartement ou en extérieur, mais de toute façon à l'abri des regards indiscrets et des gêneurs.

Ce cercle trouve son utilité lors du lancement d'un sort ou d'une invocation spécifiques. Si par exemple un mage souhaite accomplir un rituel afin de jeter un sort de Puanteur sur quelqu'un, il devra préparer un cercle hermétique pour cela, mais ne pourra l'employer pour lancer un sort de Masque le lendemain et devra ainsi en tracer un autre. Ces limitations s'appliquent aussi aux invocations. Un cercle prévu pour invoquer un élémentaire du feu ne peut servir à invoquer un élémentaire de l'eau (sans compter l'offense faite à cet élémentaire).

Une fois un cercle installé, le mage peut le réutiliser indéfiniment pour y accomplir la même opération magique. Il peut ainsi invoquer un élémentaire du feu à partir d'un cercle tracé à cet effet, et y revenir le lendemain invoquer un second élémentaire de ce type.

On attribue aussi un indice aux cercles hermétiques. Il n'y a pas de limite à la valeur de cet indice du moment que le mage dispose de suffisamment de temps et de place. Le tracé et l'enchantement d'un cercle exigent un travail ininterrompu d'un nombre d'heures égal à l'indice désiré, et le cercle possédera finalement un diamètre de 3 mètres plus 1 mètre par point d'indice. L'installation d'un cercle hermétique d'indice 6 nécessitera donc 6 heures de travail et une surface de 9 mètres de diamètre.

L'indice du cercle limite la puissance des sorts et des rituels qui y seront jetés. L'invocation d'un élémentaire de Puissance 6 ne peut avoir lieu dans un cercle d'indice inférieur à 6.

Il existe entre le mage et le cercle qu'il a créé un lien qui persiste dans l'espace astral et qu'on peut suivre bien qu'avec quelque difficulté (voir **Pistage Astral**, page 148). Tout comme l'aura des sorts, le style du cercle hermétique peut trahir l'identité de son créateur (voir **Perception Astrale**, page 145, pour plus d'informations).

## ADEPTES

Les adeptes sont des magiciens moins puissants que les précédents et n'ont qu'un choix restreint de Compétences. Tout comme les magiciens à part entière, néanmoins, ils possèdent un Attribut de Magie qui diminue avec les pertes d'Essence ou les blessures mortelles. Trois types d'adeptes existent : adeptes magiciens, chamans et physiques.

## ADEPTES MAGICIENS

Un *adepte magicien* ne peut utiliser qu'une seule Compétence Magique. S'il choisit la Sorcellerie, il sera nommé *sorcier*, tandis que si son choix se porte sur l'Invocation, ce sera un *invocateur*. Les sorciers forment le noyau d'adeptes magiciens le plus important. Quelle que soit la Compétence sélectionnée par l'adepte, il devra se conformer aux règles qui s'y rapportent.

Tout comme les autres magiciens, les adeptes magiciens doivent choisir entre les traditions chamanique et hermétique, et suivre les règles régissant l'apprentissage des sorts et des autres rituels propres à leur tradition. Les chamans bénéficient des avantages et endurent les restrictions totémiques s'ils s'appliquent à la Compétence choisie.



Comme n'importe quel autre magicien, un adepte peut utiliser des Focus s'ils sont en rapport avec sa Compétence.

La différence fondamentale séparant les véritables magiciens des adeptes porte sur l'espace astral, auquel les derniers ne peuvent accéder. Un adepte magicien ne peut utiliser ni la projection ni la perception astrales.

## ADEPTES CHAMANS

Les adeptes chamans forment une caste particulière parmi les adeptes. Comme leur nom l'indique, ce sont des chamans. Ils ne peuvent que lancer les sorts et invoquer les esprits pour lesquels leur totem offre un modificateur positif. Ainsi, un adepte chaman Ours ne pourra jeter que des sorts de Soin et invoquer des esprits des forêts, mais ne bénéficiera pas des avantages totémiques s'y rapportant. Par contre, il devra se plier aux restrictions totémiques.

Un totem comme Coyote, qui n'offre pas de modificateurs, ne peut être choisi, non plus que ceux qui n'apportent que des avantages liés à un endroit ou à des conditions temporelles et non au caractère des sorts.

Les adeptes chamans peuvent utiliser leurs Compétences en Sorcellerie et en Invocation sans restriction pour assurer leur défense, et accéder à la perception et à la projection astrales.

## ADEPTES PHYSIQUES

Un adepte physique s'est fixé pour but l'augmentation des capacités de son corps. Les pouvoirs attribués aux figures légendaires tels que les maîtres des arts martiaux, les guerriers des tribus chamaniques ou les berserkers permettent de penser que de tels adeptes existaient déjà avant l'Éveil. Francis Daniels, un ingénieur Docteur en Physique et ceinture noire 4ème Dan en Aïkido, fut le premier adepte physique reconnu officiellement. Nous devons notre connaissance et notre compréhension des aptitudes des adeptes physiques aux recherches menées par Daniels juste avant qu'il ne meure à Washington en 2030, dans les émeutes qui accompagnèrent la chute du gouvernement des États-Unis.

Quand un joueur crée un adepte physique, ses points d'Attribut de Magie lui servent à améliorer ses Attributs et ses Compétences Physiques, sa Réaction et ses Sens. L'adepte peut aussi "acheter" différentes capacités uniques, semblables aux effets de certains sorts. Ces capacités seront pour lui permanentes.

Ses points d'Attribut de Magie ne diminuent pas avec l'augmentation de ses Compétences, mais fixent plutôt une limite à l'importance et au nombre de ces améliorations (qui ne peuvent dépasser son Attribut de Magie).

L'adepte physique ne peut se servir de Focus, à l'exception des Focus d'Arme. Il n'a pas droit non plus à la projection ni à la perception astrales, à moins que cette dernière ne figure parmi ses Compétences supplémentaires.

### Pouvoirs de l'adepte physique

#### Perception Astrale

**Coût :** 2 points

L'adepte physique peut voir dans l'espace astral grâce à la **Perception Astrale** (page 145.) Cette faculté lui permet d'utiliser la Sorcellerie en **Combat Astral** (voir page 146), mais il reste incapable de lancer des sorts. Cela ne lui donne pas droit à la projection astrale.

#### Sens du Combat

**Coût :** Variable

L'adepte choisissant ce pouvoir possédera une sorte de 6ème sens qui le renseignera sur l'endroit où il se trouve et l'avertira des dangers pouvant menacer sa personne. Chaque niveau de cette aptitude donne des dés supplémentaires à la Réserve de Combat

de l'adepte, ainsi que la possibilité de dépenser des dés de cette Réserve pour ses tests de Réaction dans les situations de surprise (page 86.)

#### SENS DU COMBAT

Niveau	Réserve de combat	Coût
1	1	2
2	2	3
3	3	4

#### Compétence physique améliorée

**Coût :** Variable

Une Compétence spécifique de l'adepte physique bénéficiera de dés supplémentaires, ces dés s'appliquant aussi aux éventuelles Concentrations et Spécialisations choisies par le personnage dans cette Compétence.

Sur le **Réseau des Compétences** donné en page 69, chaque cercle traversé ajoutera +2 aux seuils de réussite, mais enlèvera aussi 1 dé à la Capacité Améliorée. Par exemple, si l'on passe 3 cercles, il faudra ajouter un modificateur de +6, tout en retirant 3 dés à la compétence physique améliorée.

De plus, le nombre de dés supplémentaires procuré par cette faculté et alloué à une Compétence de Combat ne pourra être supérieur à l'indice initial de cette Compétence. Un adepte possédant une Compétence en Armes à Feu de 4 ne pourra par exemple lui ajouter plus de 4 dés.

#### COMPETENCES PHYSIQUES AMELIOREES

Domaine	Coût par dé supplémentaire
Compétences d'Athlétisme	0,25
Discrétion	0,25
Compétences de combat :	
Armes de Contact	0,5
Combat à Mains Nues	0,5
Armes de Jet	0,5
Armes de Trait	0,5
Armes à Feu	1
Armes Lourdes, Artillerie	1

#### Attribut physique amélioré

**Coût :** Variable

Cette aptitude permet à l'adepte physique d'augmenter un Attribut Physique (c'est-à-dire la Force, la Constitution ou la Rapidité) mais pas un Attribut Mental.

#### ATTRIBUTS PHYSIQUES AMELIORES

Indice de l'attribut	Coût par point d'indice supplémentaire
Inférieur ou égal à la moitié du Maximum Racial	0,5 par point d'indice
Jusqu'au Maximum Racial	1 par point d'indice
Jusqu'à 1,5 x le Maximum Racial	1,5 par point d'indice



Au cas où l'adepte désirerait améliorer cet Attribut en sacrifiant des points de Karma (page 191), le coût de cette opération serait calculé à partir de la valeur totale de l'Attribut, c'est-à-dire en comptant les points ajoutés par la magie. Pour celle-ci, l'augmentation dépend de l'écart existant entre la valeur finale de l'Attribut et le maximum racial correspondant.

## Sens physiques améliorés

**Coût** : 0,25 point par amélioration

Ces améliorations incluent la Vision Nocturne ou Thermographique, la Perception Auditive des Basses ou Hautes Fréquences, le Goût ou l'Odorat Ultra-Sensible, etc.

## Réaction améliorée

**Coût** : Variable

La Réaction Améliorée permet d'ajouter des points à l'indice de Réaction de l'adepte physique. Le coût de cette amélioration dépend, là encore, de l'écart entre la Réaction finale et le maximum racial.

L'adepte physique bénéficiera d'une augmentation de son indice de Réaction mais pas de dés d'Initiative supplémentaires.

### REACTION AMELIOREE

Indice de réaction	Coût par point supplémentaire
Inférieur ou Egal à la moitié du Maximum Racial	0,5 par point d'indice
Jusqu'au Maximum Racial	1 par point d'indice
Jusqu'à 1,5 x le Maximum Racial	2 par point d'indice

## Réflexes améliorés

**Coût** : Variable

Les Réflexes Améliorés fournissent des dés supplémentaires à l'Initiative de l'adepte.

### REFLEXES AMELIORES

Dés d'initiative supplémentaires	Coût
1	1
2	4
3	6

## Mains mortelles

**Coût** : Variable

Le combat à mains nues occasionne en principe des dégâts de code (Force) M en Etourdissement. Cette faculté permet à l'adepte de délivrer des coups physiquement dangereux, voire mortels. En combat à mains nues, il pourra choisir d'Étourdir son adversaire de la façon classique ou de se servir de cette capacité, pour laquelle quatre niveaux existent, de (Force) L à (Force) F. Consultez la table ci-dessous pour connaître le coût de chaque niveau de ce pouvoir.

Le joueur devra annoncer s'il décide ou non d'utiliser Mains Mortelles.

Mains Mortelles permet de blesser des créatures normalement invulnérables aux coups non magiques ou disposant de protections magiques, lesquelles sont tout simplement ignorées (voir



**Pouvoirs des Eveillés**, page 214) Vous remarquerez que les effets de Mains Mortelles en combat à mains nues ne peuvent être augmentés par la magie ou les armes, mais peuvent l'être par d'autres Compétences de l'adepte physique.

### MAINS MORTELLES

Niveau	Coût
(Force) L	0,5
(Force) M	1
(Force) G	2
(Force) F	4

## Résistance à la douleur

**Coût** : 0,5 par point

Cette faculté permet à l'adepte d'ignorer tout ou partie des pénalités dues aux dégâts physiques qu'il pourrait subir. Chaque point de Résistance à la Douleur annule les effets d'une case de blessure du Moniteur de Condition, à la fois dans la colonne Physique et la colonne Etourdissement. Ainsi, un adepte avec 3 points de Résistance à la Douleur n'endurera pas de pénalités quand il souffrira de blessures Légères ou Modérées (c'est-à-dire 3 cases de blessures). Toutefois, les effets d'une blessure plus grave seront pleinement appliqués.

Notez par ailleurs que même si un adepte possède une Résistance à la Douleur de 10 (ce qui correspond au nombre de cases du Moniteur de Condition), cela ne le mettra pas à l'abri de l'inconscience ou de la mort dans le cas d'une blessure Fatale. Le personnage combattrait sans montrer de signes d'affaiblissement jusqu'au moment où il s'écroulerait.

La Résistance à la Douleur peut être très utile au personnage s'il veut pouvoir résister à la torture, à la maladie, à la magie ou à d'autres causes de douleur. Ajoutez le nombre de points de cette aptitude aux seuils de réussite de ses adversaires lorsqu'ils tenteront de l'affecter par la souffrance comme dans le cas de la torture, ou ôtez-le quand l'adepte tentera de résister à la douleur, par exemple pour tout test de Volonté ou de Constitution contre les symptômes d'une maladie douloureuse. Répétons que la Résistance à la Douleur n'immunise pas contre les dommages, ni ne les



guérit, mais permet d'éviter ou de limiter les pertes en Initiative ou en Compétences qui pourraient en découler.

Résister à la Douleur n'augmente pas les chances de réussir quelque forme de test de Résistance aux Dégâts que ce soit.

## LES ADEPTES PHYSIQUES ET LA MAGIE

Un adepte physique peut perdre des points d'Attribut de Magie comme tout autre magicien, et ses pouvoirs diminueront en conséquence. Otez 1 point à une de ses aptitudes magiques pour chaque point perdu en Magie.

Une fois que ses points d'Attribut de Magie ont été distribués entre ses facultés magiques, l'adepte ne peut plus augmenter celles-ci, à moins d'y consacrer d'autres points de Magie. Par exemple, si un joueur choisit la faculté Mains Mortelles avec un code de dégâts de (Force) S, il pourra plus tard porter celui-ci à (Force) F s'il sacrifie deux autres points fournis par son Attribut de Magie.

## SORCELLERIE

La sorcellerie donne au magicien la faculté de lancer des sorts, de commander et modeler les forces présentes dans l'espace astral. Les mages et les chamans peuvent lancer des sorts sans limitation, mises à part les restrictions totémiques pour les derniers. La tradition choisie n'exerce pas d'influence sur les caractéristiques et les effets des sorts, mais rend fondamentalement différente la façon de les jeter.

Le mage tire son contrôle sur les forces astrales de formules précises et spécifiques. Son effort, surtout mental, exige une bonne dose de volonté et de gymnastique intellectuelle ; en comparaison, son activité physique est minime. Il peut prononcer quelques mots, esquisser un ou deux gestes ou utiliser de menus objets appropriés, mais sa tâche principale consiste à visualiser l'image multidimensionnelle de la formule du sort. Il l'impose ensuite aux forces disponibles, qu'il modèle, concentre et dirige vers l'effet désiré. Le processus est toujours semblable pour un même sort, à moins qu'un paramètre nécessaire au lancement n'ait changé.

Cela n'est pas le cas pour les chamans, dont la façon de faire appel à la magie diffère d'un essai à l'autre même pour un sort identique. Leur pouvoir provient de leur intuition, d'une improvisation constante et de la compréhension parfaite de l'instant. Le chaman appelle les forces de la nature mais ne les commande pas, car elles sont des alliés puissants, dignes de louanges pour l'aide apportée, et certainement pas de simples outils. Il use de la magie suivant une méthode qui lui est propre et qui doit être adaptée à la situation. Chaque chant, chaque incantation sont uniques, parce que chaque instant est unique. Chaque lancement d'un même sort nécessite donc un processus différent. L'effort principal fourni reste intellectuel. L'aspect physique, gestes, danses et chants est important, mais ces rituels sont souvent voulus par le chaman, qui n'a parfois besoin que d'un murmure pour invoquer les forces de la nature.

Bien que les chamans et les mages utilisent la magie de façon fondamentalement différente, la désignation des sorts et leurs effets demeurent identiques pour les deux traditions. Une Boule de Feu reste une Boule de Feu. Seule la phase roleplaying, durant le lancement du sort, apporte une différence.

## TYPES ET CATEGORIES DE SORTS

Il existe deux types et cinq catégories de sorts. Ceux-ci peuvent appartenir aux types Mana ou Physique, et aux catégories Combat, Détection, Santé, Illusion ou Manipulation. Chaque catégorie inclut un certain nombre de sorts qui lui sont propres (voir **Grimoire**, page 150 pour plus de détails).

### Sorts Physiques

Ces sorts sont efficaces contre les objets ou les êtres physiques. Leur énergie magique se synchronise avec la forme tangible de leur cible, c'est-à-dire sa composition, sa masse, son apparence, son momentum, etc. Seul ce type de sorts peut affecter les objets inanimés tels que les pierres ou les murs, par exemple. Il peut aussi marquer les créatures, mais par l'intermédiaire de leur structure physique. Elles y résistent à l'aide de leur Attribut de Constitution.

Certains objets, réalisés à partir de matériaux particuliers, possèdent une grande résistance aux effets induits par ces sorts. Voir **Lancement des Sorts**, page 129, pour plus d'informations.

### Sorts Mana

Ils affectent l'aspect intangible de leur cible, son esprit et ses émotions, par exemple. Les lancer sur des objets inanimés n'a donc aucun intérêt. Ce sont les seuls sorts efficaces contre les créatures d'essence purement magique. On y résiste à l'aide de l'Attribut de Volonté.

### Sorts de Combat

Ils produisent des effets immédiats et violents. Leur énergie, provenant de l'espace astral et attirée par l'aura de leur cible, se déverse dans le corps de celle-ci, l'attaquant de l'intérieur. Les sorts de Combat passent donc outre toutes les armures et protections physiques non magiques.

Un magicien désireux d'en utiliser un doit être capable de voir sa cible, la savoir à un endroit ne suffisant pas pour l'affecter. Ainsi, des obstacles tel que le verre transparent ne gênent pas le lancement de ces sorts, ce qui ne sera pas forcément le cas pour une plaque de verre opaque ou fumé (voir **Choix de la cible**, page 129 et la liste des **Sorts de Combat**, page 150, pour avoir des informations complémentaires).

Les sorts de Combat peuvent appartenir au type Physique ou Mana.

### Sorts de Détection

Ils ont pour effet d'améliorer les sens ou d'analyser l'environnement. Le magicien, ou tout bénéficiaire de ces sorts, pourra percevoir les choses d'une façon qui serait normalement au-delà de ses possibilités, voir et entendre à de grandes distances, par exemple. Certains permettent de détecter la présence de créatures particulières ou d'ennemis. Voir la liste de ces sorts page 152.

Les sorts de Détection peuvent être de type Physique ou Mana.

### Sorts de Santé

Ils affectent l'état et les capacités du corps. Ils peuvent donc servir à soigner des blessures, éliminer des poisons ou des toxines de l'organisme de leur cible ou modifier temporairement ses indices d'Attributs. Leur liste se trouve page 153.

Ils peuvent, tout comme les sorts précédents, être de type Physique ou Mana.

### Sorts d'Illusion

Ils abusent les sens. Un magicien pourra les utiliser pour duper ses ennemis, faire apparaître des choses sans existence réelle ou en rendre d'autres invisibles, ou par pur divertissement. Voir page 155, pour leur description détaillée.

Les sorts d'Illusion appartiennent, pour la plupart, au type Mana.

### Sorts de Manipulation

Un magicien pourra, par l'intermédiaire de ces sorts, animer, contrôler l'énergie et la matière, et modifier leurs forme et structure. Les sorts de Manipulation, complexes et aux effets puissants, sont difficiles à maîtriser. Ils peuvent permettre de contrôler les émotions et les actions d'une personne, de déplacer des objets à distance, de créer, façonner ou canaliser des énergies telles que la lumière





ou le feu et de modifier l'aspect de leur cible. Leur liste se trouve en page 155. Au contraire des sorts de Combat, les sorts de Manipulation utilisés à des fins violentes ou guerrières produisent des effets bien visibles. Les sorts de Combat frappent leur victime de l'intérieur, ignorant ses protections, ce qui n'est pas le cas de ceux dont il est question ici, qui agissent de l'extérieur. De plus, ils peuvent parfois affecter une cible non visible, (voir **Choix de la Cible**, page 129).

Ces sorts peuvent être de type Physique ou Mana

## COMPOSANTES DES SORTS

Les composantes des sorts affectent leur lancement et influent sur leurs effets. Leur Puissance, Portée, Niveau de Drain, Durée et Exclusivité, expliqués ici, sont décrits plus longuement dans la section **Lancement des Sorts**, page 129.

### Puissance d'un Sort

La Puissance d'un sort quantifie son efficacité. Elle est au minimum égale à 1.

Un magicien apprend toujours des sorts associés à une puissance donnée, ce qui signifie qu'il pourra les lancer en leur conférant une Puissance inférieure mais jamais supérieure. Pour être capable d'en jeter des versions plus puissantes, il devra les réapprendre en leur accordant une Puissance plus importante (voir **Apprentissage de Nouveaux Sorts**, page 132).

Une Puissance plus grande implique des effets plus forts et des tests de Résistance plus difficiles pour la cible, mais aussi un Drain moins facilement supportable pour le magicien. Celui-ci devra donc trouver un équilibre entre l'efficacité d'un sort et sa propre capacité à supporter le Drain qui en résulte, d'où l'intérêt de doser sa Puissance.

La Puissance fixe aussi le nombre des dés qui servent à déterminer le succès du sort. Le magicien peut augmenter ce nombre en utilisant sa Réserve de Magie. Voir **Lancement des Sorts**, page 129.

### Portée

Tous les sorts possèdent une Portée, au-delà de laquelle ils ne sont plus efficaces. Pour la plupart d'entre eux, il s'agit du champ de Vision, ou CDV. Cela signifie que le magicien ne peut lancer son sort que sur une cible qu'il est capable de voir (voir **Focalisateurs de Sorts**, page 137).

D'autres sortilèges, comme ceux de Santé, ne peuvent être jetés qu'au toucher, le magicien devant alors toucher sa cible pour que le sort prenne effet. Si la cible n'est pas d'accord, il devra réussir une attaque en Combat à Mains Nues (voir **Combat au Contact (Mêlée)**, page 100).

Les sorts de Détection possèdent quant à eux une portée limitée et variable dès lors qu'ils se rapportent aux sens du magicien. Quand celui-ci désire lancer un sort de ce type, il doit effectuer un test de Puissance avec un seuil de réussite de 4, ajusté par d'éventuels modificateurs dus aux blessures subies. Le nombre de succès, multiplié par son Attribut de Magie, détermine la Portée maximale en mètres du sort.

### Drain

Le Code de Drain d'un sort reflète la fatigue qu'il peut occasionner à son lanceur. Plus le Code de Drain est grand, plus l'épuisement ressentit risque d'être important.

Les niveaux de Drain possèdent des codes de dégâts identiques à ceux des armes en Etourdissement. En fait, le Drain représente une agression de l'énergie du sortilège dirigée sur le corps du magicien. Les chances d'endurer des dégâts augmentent donc avec l'énergie contenue dans le sort (sa Puissance).

Ces dommages ne s'appliquent normalement qu'à la colonne Etourdissement du Moniteur de Condition (ce sont des dégâts étourdissants), mais si le sort possède une Puissance supérieure à l'Attribut de Magie de son lanceur, celui-ci peut dépasser ses limites physiologiques et risque de subir des dommages physiques de code égal à celui du Drain. On considérera alors la colonne Physique. Ces dégâts se manifestent sous la forme d'une surtension artérielle, de tremblements et déchirures musculaires, etc. Surestimer sa résistance en faisant appel à une magie trop puissante peut donc s'avérer fatal.

On résiste aux dégâts du Drain de la même manière que pour une arme. Le magicien lance ses dés de Volonté contre le niveau du Drain qui se base sur la Puissance du sort. Les succès réduisent le niveau du dégât. Voir **Lancement des Sorts** page 129 et plus particulièrement le **Test de Résistance au Drain**, page 131.

### Durée

Les sorts dans **Shadowrun** peuvent avoir trois durées : Instantanée, Maintenue ou Permanente.

**Les sorts Instantanés** ne nécessitent qu'une Action Complexe pour être effectifs. Ils délivrent leurs effets et disparaissent ensuite, quoique la plupart du temps leurs conséquences subsistent.

Les sorts de Combat et Manipulation appartiennent à cette catégorie.

**Sorts Maintenus.** Leurs effets se prolongent tant que le magicien se concentre sur son sortilège et disparaissent avec la fin, volontaire ou non, de cet effort mental. La concentration accapare tant l'esprit du lanceur que tous ses tests voient leur seuil de réussite augmenté de 2 par sort maintenu. Le nombre de sorts pouvant être maintenus en même temps est égal à la Compétence en Sorcellerie du magicien.

Il est possible de maintenir des sorts tout en se trouvant en état de perception astrale (voir page 145) mais pas en projection astrale (voir page 146).

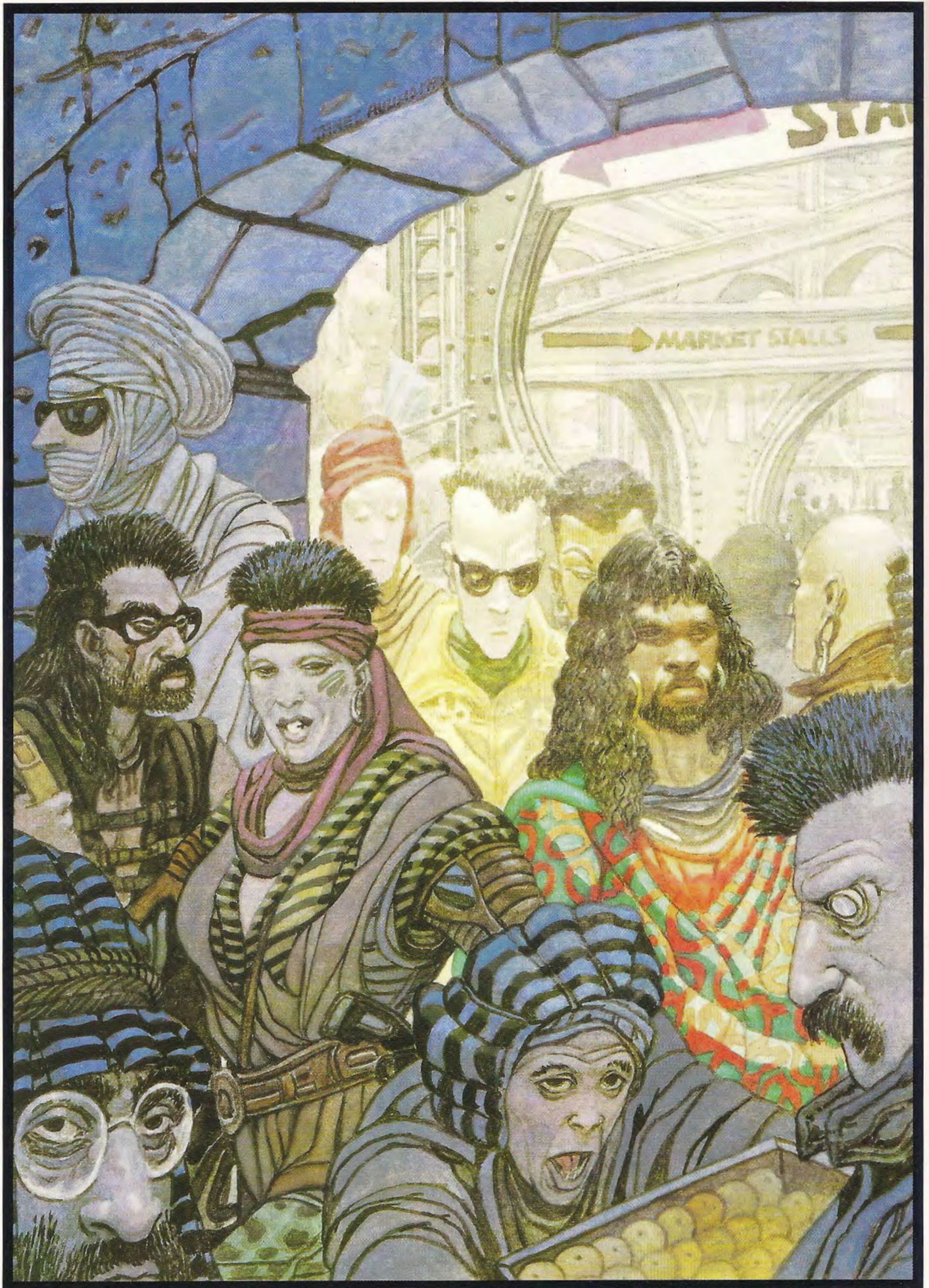
**Sorts Permanents.** Ils doivent être maintenus un certain temps avant que leurs effets ne deviennent réellement permanents. C'est le cas, par exemple, des sorts de Santé. Si le magicien brise sa concentration avant que le temps nécessaire ne soit écoulé, les effets disparaissent.





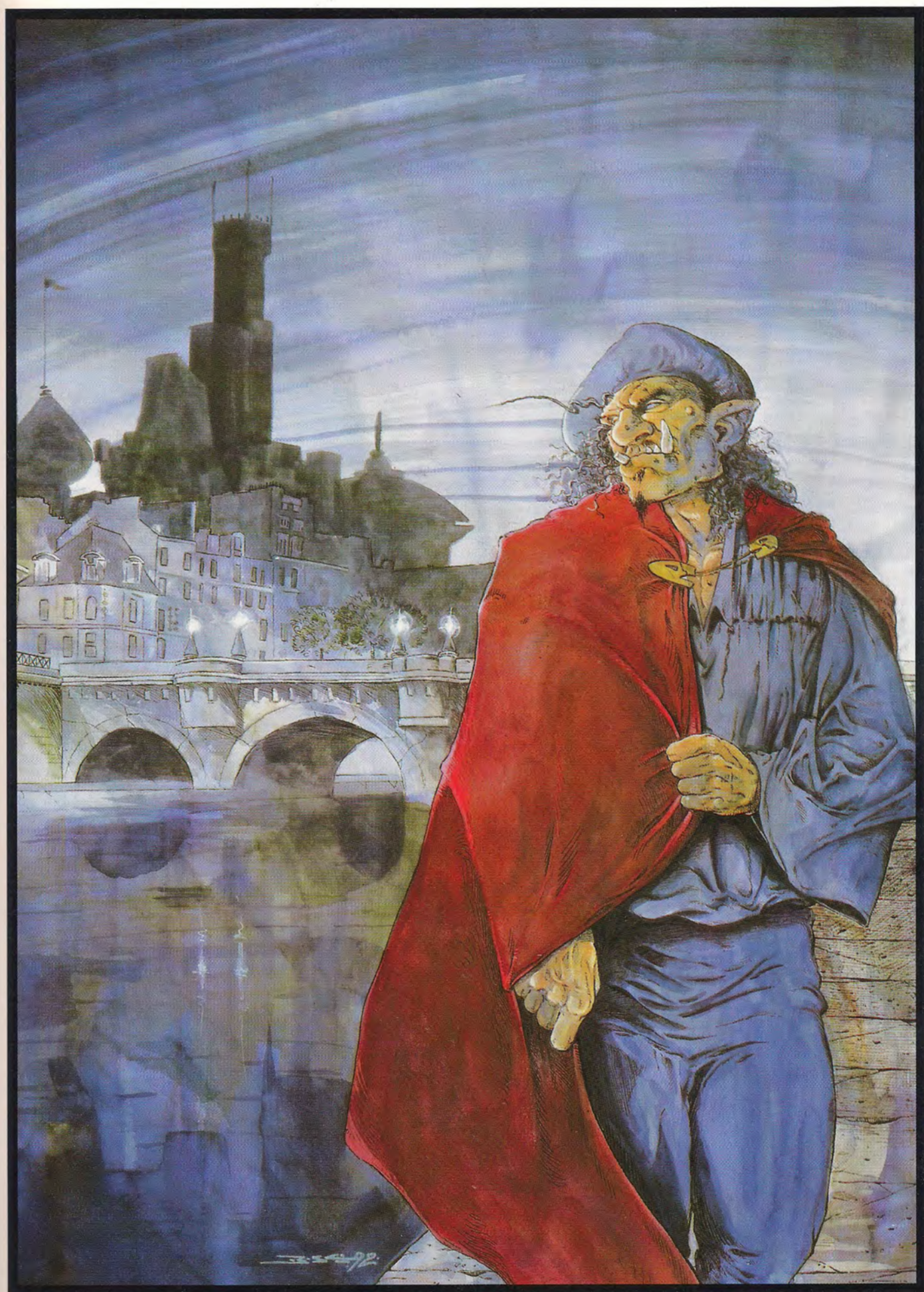
Bain de foule en 2053. Par Jim Nelson





Tout est à vendre dans le grand Bazaar de Damas. Par Janet Aulizio





Adam Aloné, le célèbre artiste, assistant à une représentation exceptionnelle de ses œuvres près du Louvre à Paris. Par Joel Biske





Photo de tournage de "Wunderkrieg", un film de cinéma-vérité/dramaturgie absurdiste, dont les vedettes sont Spiny Vic and the Wonkers, sur la télévision allemande par Satellite. par Jeff Laubenstein





Un shopping tranquille au centre commercial Renraku de Seattle. Par Janet Aulio



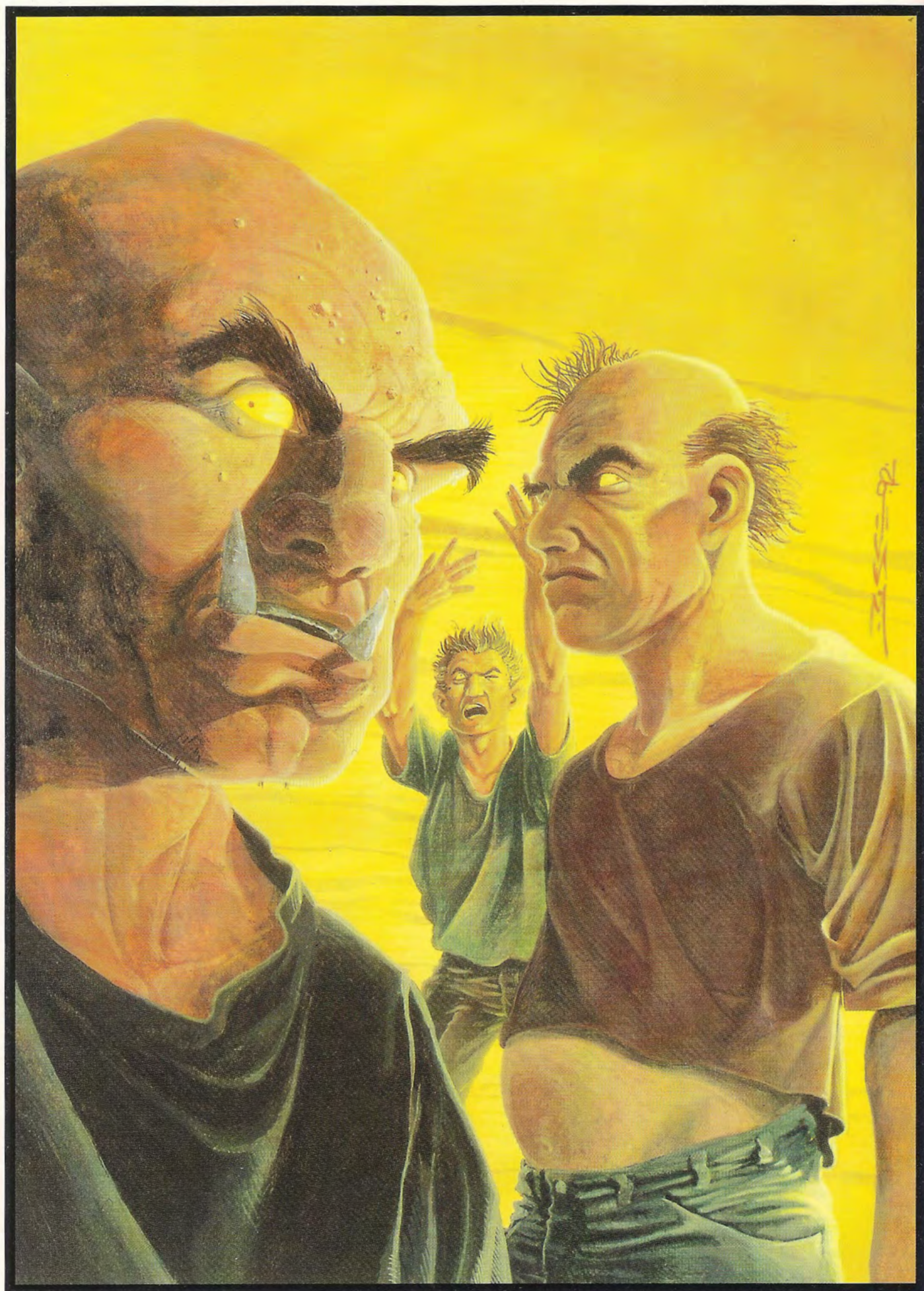


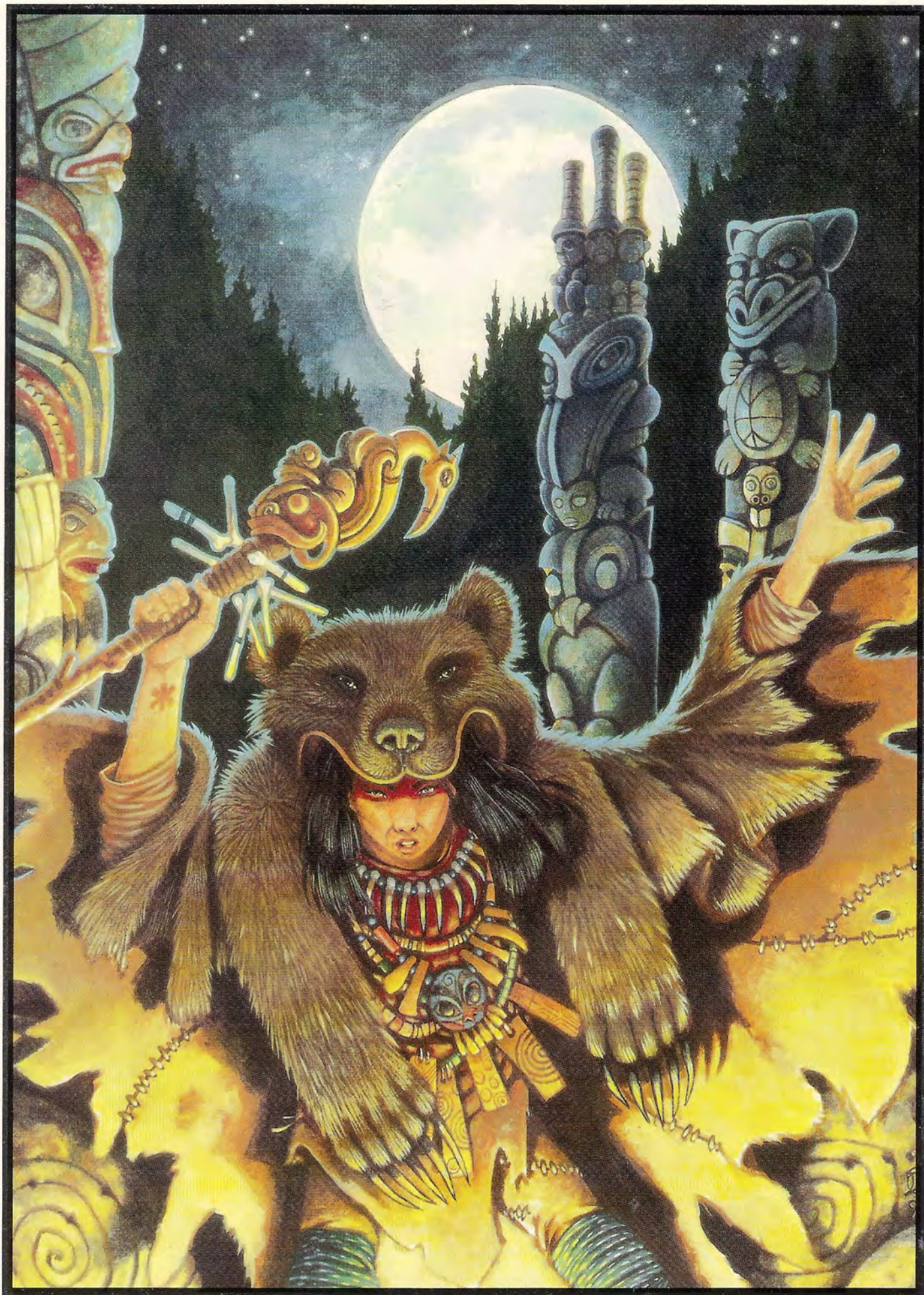
Photo clandestine de chamans intoxiqués (Derek, Nigel et David) dans la Zone Toxique Nord de Grande-Bretagne. Par Joel Biske





A propos de révolution, à Tenochtitlàn, Aztlan. Par Jim Nelson





Danse avec les ours, à Yakutat Bay, dans la région de Salish-Shidhe. Par Jeff Laubenstein





### Exclusivité

Un sort, une fois mémorisé, peut être déclaré Exclusif par le magicien. Cela veut dire qu'il ne pourra être combiné à aucun autre, ni lancé au cours de la phase de concentration nécessaire au maintien de certains sorts. Il devra être jeté seul. Voir **Apprentissage de Nouveaux Sorts**, page 132.

### SORTS COMBINÉS

Il faut une Action Complexe pour jeter chaque sort, mais un magicien a la possibilité de diminuer le temps nécessaire au lancement de plusieurs d'entre eux en les combinant, c'est-à-dire en les transformant en un sort unique. Il verra alors les seuils de réussite de tous les tests en rapport avec ces sorts, y compris ceux de Résistance au Drain, augmentés de 2 par sortilège supplémentaire. Ainsi, combiner un sort de Protection à une Boule de Feu ajoute +2 à tous les seuils de réussite entraînés par le lancement.

Les dés de la Réserve de Magie sont de plus répartis entre les sorts combinés (voir **Réserve de Magie**, page 85).

La résolution du jet des sorts a lieu suivant l'ordre choisi par le magicien.

### CIBLES MULTIPLES

Un unique sort peut affecter plusieurs cibles si le magicien le désire. Il doit alors répartir sa Puissance entre elles. Ainsi, un sort de Combat à 6 de Puissance avec trois cibles désignées les frappera toutes avec 2 de Puissance, ou la première avec 4 et les autres avec 1 seulement, ou tout autre combinaison possible.

Le magicien devra, par contre, effectuer 3 tests de Résistance au Drain avec un seuil de réussite égal à 6, la Puissance originale, non divisée, du sort. De plus, les dés de sa Réserve de Magie seront répartis entre les 3 cibles et les 3 tests de Résistance au Drain.

### LANCEMENT DES SORTS

La résolution de tout lancement de sort a lieu au cours de la 3ème Phase du Tour de Combat (page 78).

Au cours de la 2ème Phase (Déclarations d'Intentions), un magicien peut répartir ou non les dés de sa Réserve de Magie entre les tests dont il prévoit qu'ils auront lieu au cours de cette Phase d'Action. Les dés seront alors utilisés pour améliorer les chances de succès du sort, permettre de résister au Drain ou comme **Dés de Défense Magique**, page 132.

Ce qui suit résume les différentes étapes d'un lancement de sort.

#### 1. Choix du Sort

Déterminez le sort qui sera lancé et ses particularités. Vérifiez si ce sort, ou un autre éventuellement maintenu à cet instant, est exclusif. Enfin, notez s'il est de type Physique ou Mana, sa catégorie et sa Durée.

#### 2. Choix de la Cible

Choisissez la cible de votre sort et vérifiez qu'elle peut être affectée. Pensez aussi aux restrictions qu'impose parfois la nécessité d'un Champ de Vision dégagé. Déterminez le seuil de réussite de base, variant avec le sort et la cible. Pour les seuils de réussite relatifs aux objets inanimés, consultez la **Table de Résistance des Objets**, page 130.

#### 3. Modificateurs dus à la situation.

Il s'agit des modificateurs dus aux blessures (voir page 112) à un abri ou à la visibilité. Les sorts dirigés sur des personnes se trouvant à l'intérieur d'un cercle hermétique, d'une loge médecine ou d'une Barrière Mana verront leurs seuils de réussite augmentés de 1 par tranche de 2 points d'indice de la loge ou du cercle, ou de 2 points de Puissance du sort de Barrière Mana.

Souvenez-vous aussi des modificateurs s'appliquant aux sorts maintenus ou cumulés.

#### 4. Résolution du Test de Lancement du Sort

Utilisez un nombre de dés égal à la Puissance du sort, auquel viendront éventuellement s'ajouter des dés de la Réserve de Magie (voir étape n°1). Effectuez le test avec le seuil de réussite calculé au cours de l'étape précédente et comptez le nombre de succès.

Si la cible n'a pas à effectuer de test de Résistance, passez ensuite directement à la détermination des effets du sort, étape 6.

#### 5. Résolution du Test de Résistance de la Cible

Si cette étape est nécessaire, effectuez le test de Résistance de la cible en utilisant un nombre de dés égal à son Attribut de Constitution ou de Volonté, suivant que le sort est de type Physique ou Mana. Si la cible est un magicien, elle a la possibilité d'y ajouter des dés encore non utilisés de sa Réserve de Magie (voir étape 1). La Puissance du sort constituera le seuil de réussite de ce test. Notez le nombre de succès obtenus.

Si le sort appartient à la catégorie des sorts de Manipulation créant des dommages à la cible, le test sera un test de Résistance aux Dégâts, comme au cours d'un combat. Voir **Combat à Distance**, page 87, et **Sorts et Manipulations**, page 155, pour plus d'éclaircissements.

#### 6. Détermination du Résultat

Comparez le nombre des succès obtenus. Si le jeteur du sort en a moins que sa cible, le sort n'a pas d'effet. Dans le cas contraire, l'importance de ses effets est déterminée par la différence entre le nombre de succès du magicien et celui de sa cible.

#### 7. Résolution du Test de Résistance au Drain

Au cours de cette dernière étape, lancez un nombre de dés égal à l'Attribut de Volonté du magicien. La Puissance du sort constituera le seuil de réussite de ce test et la gravité du Drain diminuera d'un niveau (Grave à Modéré, par exemple) par tranche de 2 succès obtenus. Les dommages finaux seront reportés sur le Moniteur de Condition dans la colonne Etourdissement ou Physique, cette dernière n'étant utilisée que si la Puissance du sort lancé excède l'Attribut de Magie.

#### Choix de la Cible

Un magicien peut choisir comme cible tout objet ou être vivant à portée de vue. Cette condition est primordiale : il ne peut lancer ses sorts sur des cibles qui lui sont invisibles. Toutefois, des lunettes, jumelles ou télescopes peuvent augmenter sa vision et la portée de ses sorts. De même, la magie ou des appareils technologiques rendront possible le lancement de sorts au travers de l'obscurité.

Mais un magicien ne peut utiliser une amélioration artificielle ou magique de sa vue pour affecter des créatures réellement invisibles, ni la perception astrale pour jeter un sort dans l'espace





astral. De même, les procédés de vision à distance tels que caméras de sécurité et écrans de télécommunication, ou les sorts tels que Clairvoyance ne permettent pas le lancement de sorts. On peut dire en résumé que le magicien doit voir sa cible ou une image directe de celle-ci. C'est ainsi que des jumelles optiques lui permettront de l'affecter à distance, alors que ce ne sera pas le cas de jumelles électroniques qui digitalisent la lumière et la restituent après traitement et amplification informatiques.

Quelqu'un se tenant derrière du verre transparent ou se réfléchissant dans un miroir pourra être pris pour cible, mais les miroirs sans tain ne permettront le lancement des sorts qu'à partir du côté ne bloquant pas la vue. Les yeux cybernétiques font exception à cette règle, car leur porteur a sacrifié une partie de son Essence pour les acquérir. Par contre, ce n'est pas le cas des caméras d'un Drone. Voir **Sorts de Combat**, page 150, **les Sorts et l'Espace Astral**, page 149, et **Sorts de Manipulation**, page 156, pour des explications plus détaillées à ce sujet.

### Seuils de Réussite

Le seuil de réussite basique d'un sort dépend du type auquel il appartient. Il s'agit en général de l'Attribut de Constitution de la cible en cas de sortilège de type Physique et de sa Volonté pour un sort Mana.

Si la cible est un objet inanimé, la **Table de résistance des Objets** du paragraphe suivant fournit le détail de ses Codes de Résistance. Les sorts de Soins et de Traitement possèdent, quant à eux, un seuil de réussite égal à 8, moins l'indice d'Essence de leur bénéficiaire.

Les sorts de Manipulation à distance occasionnant des dommages (Jet de Flammes), ont un seuil de réussite égal à 4.

Les modificateurs dus à la situation doivent être appliqués dans leur intégralité (voir page 89).

### Objets inanimés

Les seuils de réussite des sorts visant des objets inanimés dépendent des matériaux qui les constituent. Plus haute et complexe est la technologie nécessaire à leur fabrication, plus difficile sera la magie capable de les affecter.

La table suivante fournit une liste d'objets et matériaux, avec, en face, les seuils de réussite correspondants.

### TABLE DE RESISTANCE DES OBJETS

Catégorie	Seuil de Réussite
Objets Naturels (arbres, roches, eau non traitée).	3
Objets et Matériaux Manufacturés Technologie Primitive (briques, tissus, plastiques courants).	5
Objets et Matériaux de Haute Technologie (alliages, équipement électronique, plastiques à hautes performances).	8
Objets et Matériaux de Très Haute Technologie (ordinateurs, déchets toxiques).	10 ou plus

### Sorts à effet de Zone

Certains sorts produisent leurs effets dans toute une zone et peuvent donc affecter plus d'une cible. Cette zone possèdera toujours un rayon de base égal à l'Attribut de Magie du jeteur du sort, en mètres. Tous les objets ou créatures qui s'y trouveront subiront les effets du sort, que les personnes en question soient des amis ou des ennemis. C'est pour cette raison que les magiciens modifient souvent le rayon de la zone d'effet de leurs sorts. Ceci peut être réalisé en sacrifiant des dés qui auraient dû servir pendant le test de réussite du sort. Chaque tranche de 2 dés non utilisés au cours de ce test diminue le rayon de la zone d'effet d'un mètre. Le procédé d'agrandissement est identique, mais tout dé sacrifié permet d'augmenter le rayon d'un mètre. Contrôler ce genre de pouvoir est plus difficile que de le laisser simplement opérer. Ces dés seront purement et simplement soustraits des dés de Puissance utilisés pour le lancement du sort. Leur nombre ne peut donc en aucun cas dépasser cette Puissance. Les dés de la Réserve de Magie peuvent cependant être utilisés si ceux de Puissance ont effectivement été ôtés, jusqu'à un nombre maximum égal à la Puissance originale du sort.

Pour déterminer l'importance des effets du sort, effectuez le test de réussite en jetant une seule fois les dés. Comparez ensuite les résultats obtenus avec le seuil de réussite à obtenir pour les cibles potentielles se trouvant dans la zone d'effet. Le nombre de réussites du magicien est compté séparément pour chaque cible.

### Modificateurs dus à la Situation

Les modificateurs dus aux blessures, voir page 112, à un abri ou à la visibilité, voir page 89, influent aussi sur le lancement des sorts. Une cible difficile à distinguer est une cible difficile à affecter.

Les protections magiques, telles que les Barrières Mana, ajoutent +1 aux seuils de réussite de tout sort jeté au travers par tranche de 2 points de Puissance du sort qui les a créées. Les sorts lancés par le magicien ayant établi ces protections ne sont toutefois pas affectés. De plus, toute magie pratiquée au sein d'un cercle hermétique ou d'une loge médecine voit ses seuils de réussite augmentés de 1 par point d'indice du cercle ou de la loge. Ce modificateur n'affecte cependant pas le mage qui a tracé le cercle hermétique, ou les chamans de même totem que celui ayant érigé la loge.

Si le magicien est en train de maintenir un ou plusieurs sorts (voir **Sorts Maintenus**, page 128), il souffre d'un modificateur de +2 à ses seuils de réussite par sort maintenu.

Les sorts fonctionnant au Toucher ne sont pénalisés que si le lanceur est blessé, mais le contact physique doit pouvoir être réalisé.



## Test de Réussite du Sort

Pour déterminer les effets d'un sort, effectuez un test de réussite avec un nombre de dés égal à l'indice de Puissance du sort, plus d'éventuels dés supplémentaires issus de la Réserve de Magie du personnage. Une fois le seuil de réussite calculé (voir les sections précédentes), comptez le nombre de succès. S'il n'y en a pas, le sort n'a pas fonctionné et n'entraîne pas d'effets. Si seuls des 1 apparaissent au tirage des dés, la Règle des 1 s'applique, signifiant que le lancement du sort a été un échec total et coûteux, car le Seuil de Résistance au Drain est alors augmenté de +2.

Si des succès ont été obtenus, notez-les pour les étapes suivantes.

*Jason Eldrich lance un Dard de Force sur un mercenaire. Le sort possède une Puissance de 4, et Jason, désireux d'obtenir des résultats décisifs, y ajoute 6 dés de sa Réserve de Magie. Le mercenaire quant à lui a une Constitution de 5.*

*Si le sort ne nécessite pas un test de Résistance de la part de la victime, reportez-vous à sa description pour en déterminer les effets à l'aide du nombre de succès notés.*

*Jason souffre d'une blessure physique légère, et donc son seuil de réussite pour le test de réussite du sort est modifié de +1. Son adversaire se trouve à découvert, parfaitement visible. Jason ne maintient pas de sort et celui qu'il s'appête à jeter n'est pas exclusif.*

*Pour effectuer le test, Jason a droit à un total de 10 dés (4+6) à confronter à un seuil de réussite de 6 (5+1). Il obtient les résultats suivants : 1,3,4,5,5,6,6,6,6,6. Cinq sont au moins égaux à 6, il y a donc 5 succès.*

## Test de Résistance au Sort

Selon le sort, la cible peut avoir à effectuer un test de Résistance, avec un nombre de dés minimum égal à l'Attribut concerné, Constitution ou Volonté. Si cette victime est un magicien disposant encore d'une Réserve de Magie ou qui s'est vu allouer un certain nombre de Dés de Défense Magique (voir page 132), elle peut utiliser ces atouts pour mieux se défendre.

Le seuil de réussite de ce test est égal à l'indice de Puissance du sort.

*Le mercenaire attaqué par le Dard de Force qu'a lancé Jason est un solide gaillard, d'une Constitution de 5. Il lui faut donc jeter 5 dés avec pour seuil de réussite la Puissance du sort, 4 ici. Etant peu au fait des choses magiques, il ne bénéficie pas d'une Réserve de Magie. De plus, personne n'a daigné lui consacrer des Dés de Défense Magique contre les sorts. Il ne dispose donc que de 5 dés pour se protéger.*

*Le tirage donne 1,2,3,5 et 6, soit deux résultats supérieurs à 4, et donc 2 succès seulement.*

Si le sort fait partie des sorts de Manipulation infligeant des dégâts, alors ce test consiste en un test de Résistance aux Dégâts, comme dans le cas d'un combat à distance (voir page 87). La raison en est que le sort de Manipulation canalise une énergie vers notre monde puis la projette contre la cible, tout comme une arme tire un projectile. Voir **Sorts de Manipulation**, page 156, pour plus de détails.

## Résultat du Sort

Si aucun test de Résistance au sort n'est nécessaire, le nombre de succès obtenus au cours du test de réussite du sort est utilisé pour en déterminer le résultat final.

Dans le cas contraire, comparez le nombre de succès du magicien à celui obtenu par la cible au cours de son test de Résistance. Si c'est la cible qui l'emporte, le sort a été lancé avec succès, l'énergie créée peut être facilement remarquée, mais ses effets sont insuffisants pour affecter la victime choisie. En cas d'égalité du nombre de succès, l'avantage revient tout de même à l'attaquant, dont le sort a alors les effets minimums. Par exemple, un

sort de Combat n'engendre qu'une Blessure Légère. Certains sorts, toutefois, ne possèdent pas d'effet minimum ; le magicien doit donc avoir au moins un succès de plus que sa cible. Enfin, un sort a des effets normaux quand son lanceur obtient l'avantage sur sa cible, la différence entre leur nombre de succès permettant de mesurer l'importance de ces résultats.

Les joueurs et le Maître de Jeu doivent consulter la description du sort utilisé et des effets engendrés, afin qu'il n'existe aucune ambiguïté.

Les objets qui ne bénéficient pas de règles particulières les concernant (comme par exemple les véhicules, page 108) possèdent un Seuil de Résistance fourni par la Table de Résistance des Objets, page 130.

*Le Dard de Force lancé par Jason Eldrich a touché le mercenaire. Jason a obtenu 5 succès, le mercenaire 2 seulement. La différence est de 3, et donc le magicien bénéficie de 3 succès pour déterminer la gravité des blessures de son adversaire.*

*La description du Dard de Force donne son Code de Dégâts de base, Léger. Jason dispose de 3 succès, et il en faut 2 pour augmenter les dommages d'un niveau de blessure. Le mercenaire encaisse donc une Blessure Modérée. Si Jason avait obtenu un succès de plus, la blessure infligée aurait été Grave.*

## Test de Résistance au Drain

Enfin, le magicien doit déterminer le Drain occasionné par le sort. Jetez un nombre de dés égal à sa Volonté, plus d'éventuels dés de la Réserve de Magie réservés à cet effet. Le seuil de résistance est égal à l'indice de Puissance du sort, et le Code de Drain du sort est fourni par sa description. Aucun modificateur ne peut en faire varier le seuil de réussite.

Chaque tranche de deux succès obtenus au cours du test diminue la Fatigue ressentie d'un niveau.

*Jason doit maintenant résister au Drain. Sa Volonté est de 6 et il avait épargné les deux derniers dés de sa Réserve de Magie pour mieux affronter l'épreuve. Il jette donc un total de 8 dés pour un Seuil de Réussite de 4. Le Dard de Force n'a qu'un Code de Drain Léger, aussi Jason a-t-il bon espoir de ne pas subir le contrecoup de son sort, puisqu'il n'a en effet besoin que de 2 succès. Mais il joue de malchance, car son tirage donne comme résultat 1,1,1,2,2,3,3,4, soit un succès seulement. Jason est donc légèrement fatigué.*

## REMARQUER UN LANCEMENT DE SORT

Remarquer que quelqu'un lance un sort n'est pas évident à moins qu'on ne se doute de ce qui va arriver et qu'on ne fasse preuve d'attention.

Il faut effectuer un test de Perception, avec un nombre de dés égal à son indice d'Intelligence. Son seuil de réussite est égal au double de la différence entre la Puissance du sort et l'Attribut de Magie de son lanceur. Ainsi, un mage possédant un Attribut de Magie de 6 tente de jeter discrètement un sort de Puissance 4. Les personnages qui le regardent remarqueront ce qu'il fait s'ils réussissent un test de Perception avec un seuil de réussite de 4, (6-4=2 ; 2x2=4). Si le mage n'avait lancé qu'un sort de Puissance 2, le Seuil de Réussite aurait été de 8.

Les modificateurs dus à la situation s'appliquent dans ce cas également. Pour plus d'informations les concernant, consultez **Perception** page 185. Un magicien remarquera plus facilement qu'un simple Shadowrunner un de ses "collègues" et les petits gestes accompagnant le lancement d'un sort ; il bénéficiera d'un modificateur de -2 au seuil de réussite de ce genre de test de Perception.

Un personnage en projection ou perception astrales remarquera automatiquement la myriade de couleurs déployées dans l'espace astral par un lancement de sort.



## DÉS DE DÉFENSE MAGIQUE

Après avoir déclaré leurs intentions d'actions pour le tour, les magiciens ont la possibilité de mettre de côté un certain nombre de dés de leur Réserve de Magie pour les utiliser comme dés de Défense contre les sorts. Cette protection s'étend à toute une zone, et les personnages et objets choisis par le magicien et se trouvant en vue (dans sa Ligne de Vue) peuvent en bénéficier.

Ces dés agissent comme une sorte de Réserve de Magie défensive pour le magicien concerné mais aussi pour ses protégés. Quand ceux-ci sont la cible d'un sort, leur protecteur peut choisir d'utiliser ou non ces dés de Défense pour leur donner une meilleure chance de résister à l'agression magique. Une fois utilisés, ces dés ne sont plus disponibles avant d'être remplacés par d'autres dés de la Réserve de Magie.

*Neddy, blessé au cours d'un combat et prenant un peu de repos, assis à l'écart de ses compagnons, les regarde procéder au partage final des données et des Nuyen gagnés au cours d'une Shadowrun particulièrement éprouvante. Il a consacré 6 de ses dés de Réserve de Magie à une Défense Magique contre les sorts, afin de pouvoir protéger ceux de ses acolytes qui se trouvent dans son champ de vision, 4 en tout, ainsi que la sacoche contenant le butin.*

*Soudain, la magie frappe à l'endroit du partage, prenant pour cible deux des compagnons de Neddy. Celui-ci consacre immédiatement 2 dés de Défense Magique à chacun d'entre eux, soit un total de 4 dés. Restent 2 dés, qu'il garde en réserve pour le cas où cette attaque ne serait qu'une diversion. Quand les deux personnages protégés effectueront leurs tests de Résistance, ils bénéficieront de 2 dés supplémentaires grâce aux dés de Défense contre les sorts que Neddy leur a donnés.*

*Ceci parce que leur ami magicien les voyait. Toutes les restrictions apportées au lancement des sorts par les conditions de visibilité s'appliquent à la répartition des dés de Défense (voir Choix de la Cible, page 129)*

## APPRENTISSAGE DE NOUVEAUX SORTS

Avant qu'un magicien puisse lancer un sort, il doit bien sûr l'avoir appris. Cela lui est possible si un de ses collègues connaissant ce sort accepte de le lui enseigner, ou s'il le conçoit lui-même d'après sa formule. La conception des sorts n'est pas traitée dans cet ouvrage mais dans **Le Grimoire**, supplément de **Shadowrun** consacré à la magie.

Les magiciens demandent des prix exorbitants pour l'enseignement de leurs sorts car, durant l'apprentissage de leurs élèves, ils ne peuvent accomplir aucune autre tâche que celle consistant à leur faire assimiler chaque étape de mémorisation du sortilège. Si un magicien abandonne son étudiant avant que celui-ci ait pu tout retenir, le temps consacré à l'apprentissage aura été gaspillé en vain. Les magiciens-professeurs peuvent demander n'importe quoi en échange du savoir dispensé, mais un prix de base de 1.000 ¥ par point de Puissance du sort, plus les frais de subsistance, donne une idée du salaire à fournir.

Enseigner un sort ne nécessite pas la dépense de points de Magie, obligatoire lorsqu'on lance effectivement le sort. Tant qu'un magicien possède encore un point d'Attribut de Magie, il reste capable d'enseigner un de ses sorts, lui conférant la Puissance désirée par son élève à condition qu'elle ne dépasse pas celle que lui-même connaît.

Un chaman apprenant un nouveau sort passe son temps en chants, danses et autres activités de ce style. Cela lui permet d'attiser ses sensations et émotions jusqu'au point nécessaire pour entrer en contact avec l'énergie du sort. Le chaman doit étudier dans une loge médecine de Puissance au moins égale à celle du sort qu'il désire acquérir. Le mage, lui, passe son temps en méditations, en études et en rituels. Il doit étudier dans une Bibliothèque de Sorcellerie possédant un indice supérieur ou égal

à la Puissance qu'il désire conférer au sort, dans le calme et la tranquillité.

Ceci explique que les mages et les chamans fassent mauvais ménage, ce qui a inspiré nombre de séries télévisées comiques.

Apprendre un nouveau sort nécessite un test de réussite avec un seuil de réussite égal au double de la Puissance de ce sort et un nombre de dés égal à la Compétence de Sorcellerie ou de Théorie Magique du personnage. Un chaman peut bénéficier des Modificateurs Totémiques et un mage peut être aidé par un élémentaire approprié. Tous les modificateurs dus à des blessures, des sorts maintenus et ainsi de suite s'appliquent à ce test d'Apprentissage.

Si l'instructeur dispose d'une Compétence Spéciale adéquate, telle qu'Enseignement, il peut effectuer un test d'Enseignement avec un seuil de réussite égal à la Puissance du sort concerné moins l'Attribut d'Intelligence de l'étudiant pour l'aider à comprendre le sort. Le seuil de réussite de ce test n'est jamais inférieur à 2, et les succès obtenus diminuent le seuil de réussite du test d'Apprentissage de l'élève.

Assimiler un nouveau sort réclame un nombre de jours égal à la Puissance du sort divisée par le nombre de succès obtenus par l'étudiant, la durée minimum étant d'une journée. L'apprentissage coûte aussi un point de Karma par point de Puissance du sort (voir page 190).

Si l'élève n'obtient aucun succès au cours du test d'Apprentissage, il ne parvient pas à mémoriser le sort et a gaspillé son temps mais n'a pas à sacrifier son Karma. Cet échec ne signifie toutefois pas qu'il est dispensé de rémunérer l'enseignant, lequel réclamera la totalité de son dû pour compenser le temps consacré à ce cancre. N'essaye jamais d'arnaquer un bonhomme qui peut lancer une Boule de Feu, capito ?

## RESTRICTIONS DANS L'UTILISATION DES SORTS

Quand il apprend un nouveau sort, un magicien peut accepter de lui fixer certaines restrictions en échange d'avantages, comme le lancer à une Puissance supérieure à son Attribut de Magie sans risquer des dommages physiques. Une fois qu'une telle modification a été apportée à un sort, elle est permanente. Si le magicien désire connaître ce sort avec d'autres caractéristiques, il doit l'apprendre à nouveau et en possède alors deux versions.

Un sort Exclusif peut être lancé avec une Puissance supérieure de 2 points à celle du sort appris. Ce modificateur s'applique à la détermination des effets du sort mais pas au test de Résistance au Drain, dont le seuil de réussite reste sa Puissance originelle. Le fait de jeter un sort Exclusif impose des limitations aux actions qu'un magicien peut accomplir simultanément. Il lui est notamment impossible de lancer ou maintenir d'autres sorts durant la même action. S'il maintient un sort Exclusif, il ne peut pendant ce temps en jeter d'autres ni utiliser une autre compétence magique.

*Neddy possède un Attribut de Magie de 6, et veut être capable de lancer une Boule de Feu mortelle pour la cible. Il adopte le Modificateur d'Exclusivité des sorts (-2) et apprend Boule de Feu avec une Puissance de 6. Il pourra donc lancer des Boules de Feu de Puissance 8 sans dépasser son indice d'Attribut de Magie, mais devra se plier aux restrictions d'utilisation propres aux sorts Exclusifs.*

La puissance des sorts est aussi augmentée si on les lie à des fétiches. Un fétiche réutilisable ajoute 1 point à cette Puissance, un fétiche non réutilisable 2 points. Pour lancer un tel sort, le magicien a besoin d'un support matériel qu'il choisit au moment de l'apprentissage du sort, c'est-à-dire d'un fétiche. Ce terme a été introduit par les anthropologues pour désigner les objets servant dans les rites de magie primitive (primitive d'après eux...). Le magicien doit tenir le fétiche en main pour pouvoir l'utiliser. S'il le



porte sur lui, par exemple à son cou, il lui suffit de le toucher. Un fétiche est associé à un sort spécifique et ne peut donc être employé pour en lancer deux différents.

On peut se procurer des fétiches auprès des vendeurs de talismans, qui en fixent le prix suivant la Puissance et le type du sort auquel ils vont être consacré. Mentir sur la Puissance du sort pour faire baisser le prix d'un tel objet est une erreur, car chaque fétiche est associé à un sort et une Puissance spécifiques ; autrement dit, tenter de rouler un vendeur de talisman ne procurera au magicien qu'un objet inutile. Un fétiche réutilisable peut servir encore et encore, un fétiche non réutilisable est détruit quand le sort qui lui est associé est lancé, d'où la nécessité d'en emporter plusieurs du même type avec soi.

Au moment où on l'apprend, on peut associer un sort à un fétiche réutilisable ou non réutilisable, mais pas aux deux à la fois.

Les magiciens peuvent au même moment bénéficier des dés de leur Réserve de Magie et des avantages dus aux sorts Exclusifs et Fétiches. Voir **Réserve de Magie**, page 85, pour plus d'informations.

### Fétiches Chamaniques

**Réutilisables** : Tambours, crécelles, couteaux, tomahawks, lances, bâtons de bois ou d'os sculptés, bijoux, statuettes, masques, sacs médecine, bourses remplies d'un mélange de minéraux, herbes et restes d'animaux.

**Non Réutilisables** : Petits paquets d'herbes, brindilles aux formes étranges, touffes de plumes ou de fourrure, petits cristaux ou cailloux, coquillages, morceaux d'os, etc.

### Fétiches Hermétiques

**Réutilisables** : Baguettes ornées de bijoux, anneaux, amulettes ou autres bijoux, parchemins recouverts de diagrammes et de dessins complexes, etc.

**Non Réutilisables** : Petits talismans, potions ou solutions chimiques, cristaux ou cailloux, amulettes peintes, etc.

### Sorts de Départ

Si le Maître de Jeu l'y autorise, un joueur pourra commencer le jeu avec un personnage magicien possédant des sorts à la Puissance modifiée. Le joueur devra acheter ces sorts en considérant leur Puissance originelle et tenir compte des modificateurs en cours de jeu.

Les personnages débutants ne peuvent posséder de sorts d'une Puissance non modifiée supérieure à 6.

## SORCELLERIE RITUELLE

La sorcellerie rituelle constitue un processus de lancement des sorts au cours duquel ceux-ci prennent forme peu à peu, pour être achevés des heures plus tard. Elle permet la coopération et la mise en commun des connaissances de nombreux magiciens, mais aussi le jet de sorts sur des cibles qui se trouvent hors de vue. Utilisez l'indice de Concentration en Sorcellerie Rituelle de la Compétence Sorcellerie pour résoudre tous les tests mentionnés dans cette section.

Pour pouvoir procéder à un rituel, un mage ou un chaman doit avant respectivement se trouver dans un cercle hermétique ou une loge médecine d'indice supérieur ou égal à la Puissance du sort.

L'usage de la Sorcellerie Rituelle nécessite un matériel spécial. Le magicien doit payer une somme donnée pour se le procurer.

Coût du Matériel nécessaire aux :

- Sorts de Détection : 100 ¥ par point de Puissance du sort ;
- Sorts de Santé : 500 ¥ par point de Puissance ;
- Sorts d'Illusion : 100 ¥ par point de Puissance ;
- Sorts de Manipulation : 1.000 ¥ par point de Puissance.

Les sorts de Combat ne peuvent bénéficier de la Sorcellerie Rituelle.

Quel que soit le résultat du sort, l'accomplissement du rituel consomme la totalité du matériel nécessaire, qui devra donc être racheté.

### LIEN PHYSIQUE

Si le magicien ne peut pas voir la cible de son sort, il doit posséder un lien physique avec celle-ci pour accomplir son rituel de sorcellerie. Dans le cas d'un être vivant, il s'agira d'un fragment de tissu physiologique contenant une spirale d'ADN au moins ; pour une cible inanimée, il en faudra un morceau comprenant une séquence intégrale de sa structure. Si c'est un immeuble par exemple, le magicien pourra lui lancer un sort après avoir prélevé une brique d'un de ses murs, mais une peinture ou tout autre objet pris à l'intérieur du bâtiment ne suffiront pas.

Si un groupe de magiciens accomplit un rituel, l'un d'entre eux peut pénétrer l'espace astral et guider le sort vers sa cible, rendant ainsi le lien physique inutile. Voir **Guidage Astral**, ci-dessous.

### EQUIPES RITUELLES

La Sorcellerie Rituelle permet à plusieurs magiciens de mettre leurs efforts en commun pour le lancement d'un sort, mais tous les membres de l'équipe rituelle doivent connaître ce sort. De plus, ils doivent tous appartenir à la même tradition. Un mage ne pourra coopérer avec un chaman. Par contre, des chamans de totems différents pourront appartenir à la même équipe rituelle. La taille d'une telle équipe est limitée par son membre le plus faible, le nombre maximum de participants ne pouvant être supérieur à son indice de Compétence en Sorcellerie. Par exemple, un Mage possédant une Compétence en Sorcellerie de 4 ne pourra faire partie d'une équipe rituelle comprenant plus de 3 autres personnes.

Une fois le rituel commencé, les magiciens sont liés magiquement. Le rituel entier compte comme une unique action de lancement de sort, ce qui influe sur la manière dont les objets magiques vont être utilisés. Un Focus de 4, par exemple, ajoutera 4 dés en tout pour le rituel, et pas 4 dés à chacune des phases le constituant. Les membres de l'équipe rituelle doivent en outre désigner un des leurs comme leader du groupe ; tous les tests feront appel aux modificateurs dus à son équipement et à son totem, et non à ceux procurés par le totem de la loge médecine où le rituel aura lieu.

Dès le début du rituel, l'équipe possédera une Réserve de Magie commune, constituée de la somme des dés de la Réserve de Magie de chaque membre. Le rituel comptant comme une seule action, cette Réserve ne pourra pas être restaurée de phase en phase. De plus, aucun des participants au rituel ne pourra utiliser ses propres dés de Réserve de Magie sans quitter l'équipe. Si cela se produit, le nombre de dés de la Réserve de Magie de la personne délaissant le rituel en cours sera déduit du nombre de dés de la Réserve de Magie commune. Si ce nombre est ainsi réduit à zéro, le rituel échouera et le sort ne pourra être lancé. Chacun des membres de l'équipe, y compris celui qui l'aura quittée, devra effectuer un test de Résistance au Drain.

Les modificateurs affectant un membre de l'équipe rituelle (dus à des blessures, par exemple) ne nuisent pas à l'efficacité du groupe, à moins que ce membre ne soit le leader.

### Guidage Astral

Le guidage astral signifie qu'un des membres de l'équipe peut être utilisé pour localiser la cible dans l'espace astral, rendant ainsi facultatif l'emploi d'un lien physique. Le magicien en question ne pourra faire bénéficier ses compagnons des dés de sa Réserve de Magie mais sera affecté par le Drain tout comme eux. Si cet "éclaircur" est tué ou obligé de se replier loin de sa cible, le sort échouera et tous les membres de l'équipe rituelle devront







effectuer un test de Résistance au Drain. L'éclaireur devra demeurer dans l'espace astral jusqu'à ce que le sort prenne effet.

## PHASES D'UN RITUEL DE SORCELLERIE

Le résumé ci-dessous décrit brièvement les étapes successives d'un rituel de sorcellerie. Ces étapes seront expliquées plus loin de façon détaillée.

### 1. Préparation du Rituel

Le sort est choisi, les Réserves de Magie des membres sont combinées en une seule commune à l'équipe, et le leader décide de la Puissance à donner au sort.

### 2. Formation du Lien Physique

Si un membre de l'équipe a pénétré l'espace astral pour repérer la cible, passez à l'étape suivante. Dans le cas contraire, l'équipe doit centrer le sort sur la cible au moyen d'un lien physique. Cette opération nécessite un nombre d'heures égal à la Puissance du sort. Au bout de ce temps, le leader effectue un test avec un seuil de réussite dépendant de la distance le séparant de la cible et de la nature de celle-ci ; il utilise pour ce faire des dés prélevés dans la Réserve de Magie Rituelle.

### 3. Envoi du Sort vers la Cible

A ce moment-là, le sort a acquis tout son pouvoir et peut être dirigé vers sa cible. Son envoi demande un nombre d'heures de base égal à sa Puissance. Des dés de la Réserve de Magie servent ensuite à effectuer un test dont le seuil de réussite dépend là encore de la nature de la cible, mais aussi de sa situation et des caractéristiques du sort.

### 4. Détermination des Effets du Sort.

Le rituel produit des effets similaires à ceux d'un sort identique lancé de façon normale. Le test de réussite du sort est effectué avec un nombre de dés fixé par le leader et provenant de la Réserve de Magie Rituelle, le seuil de réussite dépendant de la cible et du sort envoyé. Pour les effets des sorts, consultez la description détaillée se trouvant en fin du chapitre **Magie**, à partir de la page 150.

### 5. Résistance au Drain

L'équipe rituelle doit maintenant tenter de résister au Drain. Chaque membre effectue un test séparé de Résistance au Drain, comme s'il avait lui-même lancé le sort. Le leader peut répartir comme il le désire le restant des dés de la Réserve de Magie commune entre les participants. Ce test a lieu même si le rituel a avorté.

## Préparation du Rituel

Après avoir préparé l'endroit où doit être exécuté le rituel, les membres de l'équipe rituelle combinent leurs Réserves de Magie en une seule Réserve de Magie Rituelle. Aucun d'eux ne peut retirer de dés à cette dernière sans l'accord du leader, à moins de se séparer du groupe.

Le leader fixe la Puissance du sort devant être lancé. Les participants ne peuvent jeter ou maintenir d'autres sorts pendant le rituel de sorcellerie et doivent abandonner les sorts en cours pendant cette phase de préparation du rituel.

## Formation du Lien Physique

Si la cible se trouve à portée de vue ou a été repérée via l'espace astral, sautez cette étape et passez directement à l'**Envoi du Sort vers la Cible**. Dans le cas contraire, les membres de l'équipe rituelle doivent centrer le sort sur leur cible en utilisant le lien physique. Cette opération nécessite un nombre d'heures de base égal à la Puissance du sort. Après quoi celui-ci doit être lié à la cible. Pour le faire, le groupe effectue un test de réussite avec un nombre

de dés fixé par le leader et provenant de la Réserve de Magie Rituelle. Son seuil de réussite dépend du degré de précision avec lequel l'équipe peut localiser sa cible, de la nature de cette dernière et des protections magiques qu'elle possède.

Un seul succès suffit pour lier le sort à sa cible. Divisez le temps de base de formation du lien physique par le nombre de succès et vous obtiendrez la durée réelle de cette opération. Si le groupe n'a obtenu aucun succès, le rituel a avorté et tous les participants doivent procéder à un test de Résistance au Drain.

### TABLE DE LIEN PHYSIQUE

Localisation de la cible	Seuil de Réussite
L'équipe sait dans quelle ville ou comté se trouve la cible	5
L'équipe sait dans quelle province, pays ou Etat se trouve la cible	7
L'équipe sait sur quel continent se trouve la cible	9
L'équipe ignore totalement où se trouve la cible	11

### MODIFICATEURS DE FORMATION DU LIEN PHYSIQUE

Situation	Modificateur
La cible est un esprit	+ 2
La cible est protégée par une Barrière Mana	+ l'indice de la Barrière
La cible se trouve à l'intérieur d'un cercle hermétique ou d'une loge médecine	+ l'indice cet abri
Le morceau de tissu commence à se décomposer *	+ 4

\*un nombre d'heures supérieur à l'Essence de la cible sépare le moment du prélèvement et le Rituel

## Envoi du Sort vers la Cible

Cette étape achève la dotation en énergie du sort et l'envoi vers la cible. Le leader décide du nombre de dés à consacrer au test de réussite du sort. Le seuil de réussite est déterminé à partir de la table ci-dessous.

### TABLE D'ENVOI

Nature de la Cible	Seuil de Réussite
Lieu spécifique	6
Humain ou métahumain	6
Objet spécifique	8
Esprit	8

Deux modificateurs peuvent faire varier ce seuil de réussite. Si la cible se déplace à une vitesse importante, par exemple si elle se trouve dans un avion, une voiture ou un train, il est augmenté de 2 points. Si le sort lancé produit un effet de zone, en revanche, l'équipe bénéficie d'un modificateur de -1.



Là encore, le temps nécessaire à l'envoi du sort vers la cible est égal à la Puissance du sort divisée par le nombre de succès obtenus au cours du test de réussite, avec une durée minimum d'une heure.

Si le groupe n'obtient aucun succès, le rituel échoue et tous ses membres doivent procéder à un test de Résistance au Drain

### Remarquer l'Envoi du Sort

Pendant ce temps, tout magicien observant la cible à partir de l'espace astral a une chance de remarquer l'envoi du sort. Il doit pour cela réussir un test d'Intelligence avec un seuil de réussite de 8, moins le nombre d'heures qu'a duré l'envoi au moment de l'observation. Un unique succès permet de noter et d'identifier le jet du rituel.

Un magicien pris pour cible peut lui aussi remarquer qu'on lui lance un sort. Pour cela, il doit procéder au test précédent, mais son seuil de réussite est augmenté de 2.

### Détermination des Effets du Sort

Si le sort produit un effet de zone, celle-ci possède un rayon égal à l'Attribut de Magie du leader de l'équipe, lequel est susceptible de modifier la surface couverte en sacrifiant des dés de la Réserve de Magie Rituelle, suivant le procédé expliqué dans la section **Sorts de Zone**, page 130.

Procédez à un test de réussite du sort en utilisant des dés de la Réserve de Magie Rituelle. Etant donné que le lien Physique a déjà été réalisé, les modificateurs dus à un cercle hermétique, une loge médecine ou une Barrière Mana ne sont pas pris en considération, pas plus que ceux apportés par un abri ou une faible visibilité. Seuls s'appliquent ceux dus à une éventuelle blessure du leader de l'équipe rituelle ou à son totem.

Les effets du sort sont déterminés de façon classique. Si un test de Résistance doit être effectué, son seuil de réussite est égal à la Compétence en Sorcellerie (Rituelle) du leader lorsqu'elle est supérieure à la Puissance du sort, ou à cet indice dans le cas contraire. Des alliés de la cible peuvent lui consacrer des dés de Défense Magique (voir page 132) s'ils ont réussi à repérer le sort avant qu'il n'arrive.

### Maintien des Sorts Rituels

Si le sort a affecté la cible et doit être maintenu, l'équipe rituelle peut le faire en dépensant à cette fin les dés restants de la Réserve de Magie Rituelle. Un rituel peut ainsi être maintenu un nombre d'heures égal à l'Attribut de Magie du leader multiplié par le nombre de ces dés. Des mages peuvent aussi utiliser un élémentaire afin de maintenir le sort pendant une durée égale à la Puissance de cette créature en jours (voir les règles concernant les élémentaires.) Voir **Maintien de Sort**, page 142.

Les membres d'une équipe rituelle peuvent enfin maintenir le sort en restant concentrés dessus. Cela laisse toutefois une trace dans l'espace astral, permettant de remonter de la cible jusqu'à eux, et augmente de 2 le seuil de réussite du test de Résistance au Drain. Il n'est pas nécessaire que les magiciens maintenant un rituel restent proches les uns des autres, mais ils ne peuvent accomplir aucun effort physique intense.

### Détection de l'Equipe Rituelle

Une fois l'envoi du sort vers sa cible repéré, il est possible de remonter jusqu'à l'équipe rituelle en suivant les faisceaux de pouvoir qui l'unissent à sa victime via l'espace astral. Consultez alors les règles concernant le Pistage Astral, page 149.

Une fois dénichée, l'équipe rituelle peut être attaquée dans l'espace astral. On considère en effet qu'au cours de la phase d'envoi du sort, les membres du groupe sont présents dans cet espace et donc susceptibles d'être engagés dans un Combat Astral (voir page 146).

Si la distance et la durée de l'envoi le permettent, la cible et ses alliés peuvent lancer un assaut physique sur l'équipe rituelle, ce

qui est une méthode efficace de se prémunir contre le sort. En effet, soit les membres du groupe restent concentrés sur leur rituel et jouent le rôle de pigeons d'argile, soit ils se retirent de l'équipe pour bénéficier de leurs dés de Réserve de Magie personnels, ce qui entraîne l'échec du rituel.

### Résistance au Drain

L'équipe rituelle doit maintenant résister au Drain. Chaque membre procède à un test de Résistance au Drain comme s'il avait lui-même lancé le sort. Le leader peut répartir les dés restant dans la Réserve de Magie Rituelle entre les participants pour les assister dans ce test.

Si certains possèdent des dés supplémentaires dus à leur totem, leurs Focus ou l'aide d'un esprit et qu'ils ne les ont pas consacrés au rituel, ils peuvent les utiliser pour mieux résister au Drain.

La description des sorts, à la fin du chapitre Magie, fournit les Drains correspondants.

## FOCUS

Les Focus sont des objets contenant un pouvoir magique utilisable par les magiciens. Seuls ces derniers, en raison de leur structure génétique magiquement active, peuvent se servir des Focus. Les non-magiciens ne voient en ces objets que leur aspect ou leur éventuelle utilité physiques mais sont incapables de cerner leur nature véritable et donc leurs capacités magiques. Pour les magiciens, en revanche, ils sont une source d'énergie, un outil qui les assiste dans le lancement des sorts ou l'invocation des esprits.

Les Focus doivent être enchantés pour pouvoir être utiles aux magiciens. D'après les règles de base de **Shadowrun** exposées ici, ceux-ci peuvent se procurer des Focus enchantés auprès des vendeurs de talismans. Le supplément **Le Grimoire**, consacré à la magie, donne quant à lui les règles et procédures permettant de créer soi-même ses propres Focus.

Cinq classes de Focus existent : Focus Sorciers, qui aident à l'utilisation de la Sorcellerie ; Focus d'Esprits, qui aident à l'invocation ; Focus de Pouvoir, qui augmentent le nombre de dés de la Réserve de Magie ; Focalisateurs de Sorts, qui permettent de maintenir des sorts et Focus d'Armes, qui aident leur propriétaire au cours d'un combat.

Tous les Focus, à l'exception des Focalisateurs de Sorts, possèdent un indice au moins égal à 1 bien qu'en général il soit plus élevé. Plus l'indice est grand, plus le Focus est puissant. Les Focalisateurs de Sorts ne peuvent pas avoir un indice supérieur à 1.

### DISPONIBILITÉ

Comme il a été précisé plus haut, un magicien peut acheter ses Focus à un vendeur de talismans, un dealer en objets magiques. Plus les Focus cherchés sont puissants, plus leur disponibilité et donc la chance d'en trouver un à un moment donné sont faibles. Consultez la **Table de l'Équipement**, page 264, pour obtenir leur prix et leur disponibilité.

### LIER UN FOCUS

Le Focus doit être lié au magicien pour que celui-ci puisse utiliser ses pouvoirs. Lier un Focus nécessite un sacrifice de points de Karma dépendant du type et de l'Indice de Focus. Une fois le Karma sacrifié, son propriétaire a désormais accès aux pouvoirs du Focus. Un Focus ne peut être lié qu'à un seul magicien à la fois, qui sera donc l'unique personne capable de bénéficier des avantages qu'il fournit. Si un magicien trouve ou s'empare d'un Focus déjà lié à un de ses "collègues", il ne pourra l'employer avant d'avoir sacrifié des points de Karma pour se le lier, annulant ainsi le lien précédent.



## TABLE DE COÛT POUR LIER UN FOCUS

Type de Focus	Coût en points de Karma
Focus Sorcier Spécifique	Indice
Focus Sorcier d'une	
Catégorie de Sort	3 x Indice
Focus d'Esprits	2 x Indice
Focus de Pouvoir	5 x Indice
Focalisateur de Sort	1 point de Karma
Focus d'Arme	
Petites dimensions	4 x Indice
Grandes dimensions	5 x Indice

## UTILISATION DES FOCUS

Un magicien doit activer un Focus avant de pouvoir s'en servir. Cette opération requiert une Action Simple, mais l'utilisation des avantages du Focus ne demande aucun délai supplémentaire, sauf pour les Focus d'Armes. L'emploi de ceux-ci a lieu au cours d'une attaque à l'arme, ce qui exige une Action, comme expliqué dans les règles Combat au Corps à Corps, page 100.

Un magicien peut utiliser au même moment un nombre de Focus égal à son Intelligence. Une fois activé, un Focus reste actif tant que son propriétaire le garde sur lui, que ce soit dans sa main, à son cou ou dans une de ses poches. Si le Focus lui est arraché ou tombe par accident, il se désactive immédiatement, et son propriétaire cesse de bénéficier des avantages qu'il lui procurait jusqu'alors. Il ne les retrouve que quand il reprend et réactive l'objet. Il est cependant inutile de lier une fois encore le Focus récupéré.

Les Focalisateurs de Sorts constituent la seule exception à cette règle.

## FOCUS SORCIERS

Les Focus Sorciers fournissent aux magiciens des dés supplémentaires lors du lancement d'un sort spécifique ou d'une catégorie bien définie de sorts. Les deux types de Focus Sorciers obéissent aux mêmes règles, c'est-à-dire qu'ils donnent à leur possesseur un nombre de dés supplémentaires égal à leur indice. Une fois dépensés, ces dés ne redeviennent disponibles qu'à l'action suivante du magicien. Leur renouvellement est en fait similaire à celui des dés de la Réserve de Magie, mais il est important de souligner qu'ils n'appartiennent pas à ladite Réserve, leur rôle étant très spécifique et limité.

## Focus Sorcier Spécifique

Un Focus Sorcier associé à un sort spécifique fournit à son propriétaire un nombre de dés supplémentaires égal à son indice.

Le magicien devra spécifier quel sort bénéficie du bonus au moment de lier le Focus. Il pourra dès lors utiliser ces dés supplémentaires au cours des tests de réussite de ce sort et des tests de Résistance au Drain associés. Ces dés ne pourront en revanche servir à le protéger s'il est lui-même attaqué par un sort identique.

Enfin, ils ne pourront être utilisés comme dés de Défense contre les sorts.

## Focus Sorciers d'une catégorie de Sorts

Ces Focus permettent à leur propriétaire de disposer d'un nombre de dés supplémentaires égal à leur indice, pour le lancement de toute une catégorie de sorts. Le magicien doit au moment de lier le Focus définir la catégorie de sorts pour laquelle il bénéficiera de son bonus, les sorts d'illusion par exemple.

Il profitera de ce supplément de dés pour tous les tests de réussite et de Résistance au Drain des sorts de la catégorie spécifiée. À la différence des Focus précédents, ceux-ci permettent à leur possesseur de consacrer ces dés supplémentaires à des tests de résistance aux sorts s'il est lui-même attaqué par des sorts appartenant à la même catégorie ; mais il ne peut toujours pas les utiliser comme dés de Défense contre les sorts.

## FOCUS D'ESPRITS

Ces Focus fournissent à leur propriétaire des dés supplémentaires qu'il pourra employer pour appeler, bannir ou contrôler un type d'esprits particulier : esprits du désert, élémentaires de l'eau, etc. Le type d'esprits choisi doit être défini au moment du lien du Focus.

Le magicien pourra aussi dépenser ces dés au cours du test de Résistance au Drain clôturant le processus magique sélectionné. Il disposera d'un nombre de dés supplémentaires maximums égal à l'indice du Focus, à répartir entre les tests se produisant au cours de l'invocation d'un esprit (voir **Invocations**, pages 139 à 145, pour plus d'informations).

## FOCUS DE POUVOIR

Ce sont les Focus les plus puissants et à l'utilisation la plus flexible. Ils ajoutent en effet leur indice à l'Attribut de Magie du magicien auquel ils sont liés, lui permettant ainsi de lancer des sorts d'une Puissance élevée sans risquer de dommages physiques. Ils versent en outre à la Réserve de Magie de leur propriétaire ce même nombre de dés supplémentaires pour tous les tests où il doit faire appel à sa Réserve de Magie.

## FOCALISATEURS DE SORTS

Ces Focus établissent un lien avec l'espace astral et canalisent de l'énergie astrale dans un sort, le maintenant ainsi sans que son lanceur ait besoin de se concentrer.

Les Focalisateurs de Sorts ne sont pas pré-liés. Une fois que leur propriétaire a réussi à lancer son sort, il dépense un point de Karma pour lier le Focalisateur à l'espace astral et à ce sort qui sera ainsi maintenu.

Le sort et le lien avec le Focus surviennent au même moment, si bien que le magicien ne peut jeter le sort plusieurs fois et en lier sa version la plus réussie. Chaque test de réussite du sort en question nécessite le sacrifice d'un point de Karma.

Lorsqu'il est activé, le Focalisateur maintient le sortilège à partir de l'espace astral sans que son possesseur ait à se préoccuper de quoi que ce soit.

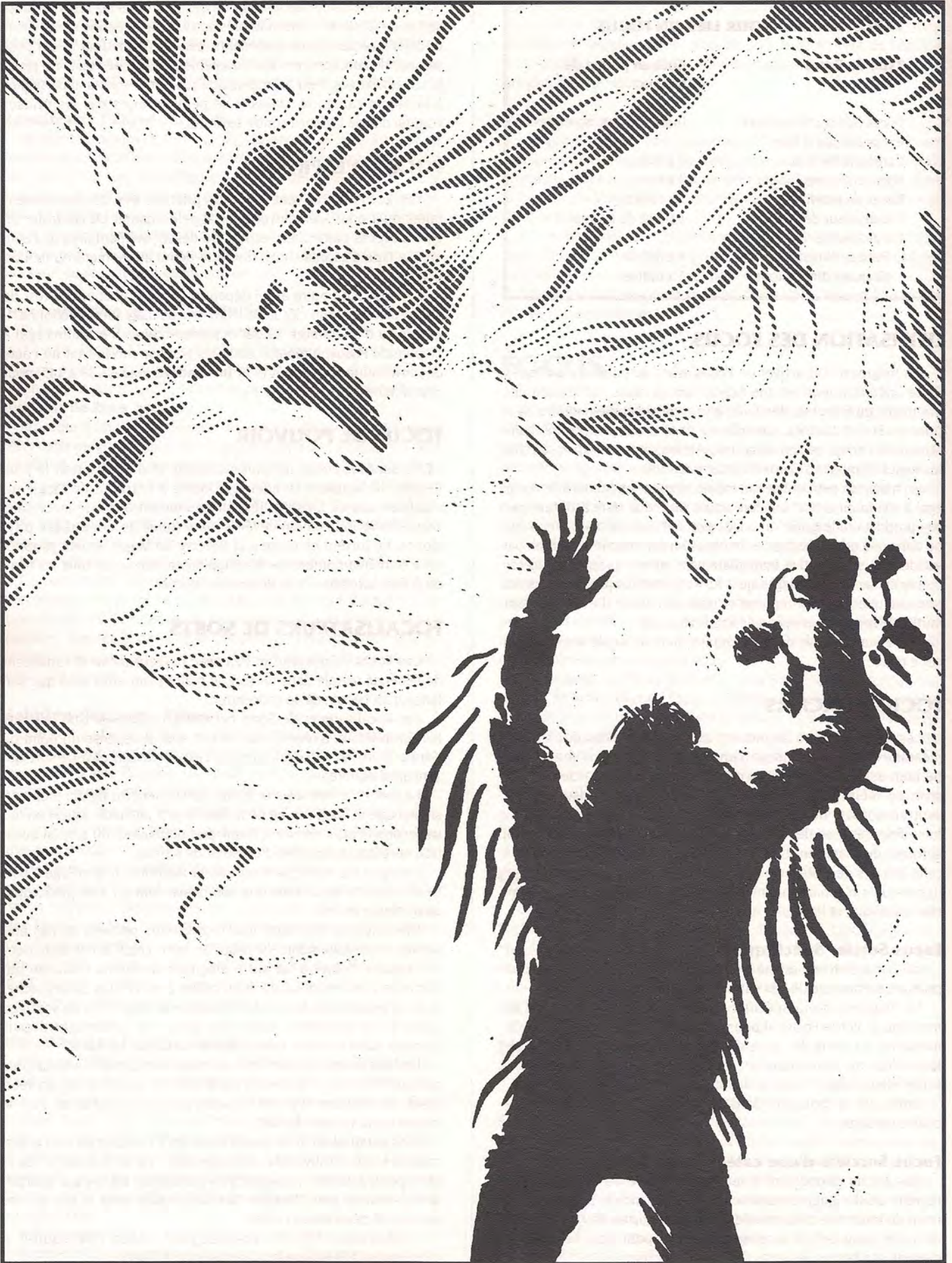
Une fois liés à un sort, les Focalisateurs peuvent ne pas être activés immédiatement. Un magicien peut créer le lien puis donner ensuite l'objet à un autre magicien de même tradition qui l'activera au moment voulu. Il lui suffira pour ce faire de le toucher et de dépenser une Action. Le Focalisateur reste alors en sommeil jusqu'à son activation, mais une personne l'observant depuis l'espace astral identifie tout de même sa nature véritable.

Un Focalisateur de Sort doit se trouver en contact avec sa cible pour fonctionner. Il peut être porté comme un collier ou un vêtement, ou simplement glissé dans une poche, l'essentiel est qu'il se trouve sur la victime du sort.

Il disparaît alors. Il se trouve toujours à l'endroit où on l'a mis, mais est devenu invisible. La seule façon de le distinguer est la perception astrale. Un magicien en perception astrale qui aperçoit le Focalisateur peut l'ôter de la cible, brisant ainsi le lien qui les unissait et désactivant l'objet.

Celui-ci devra être lié à nouveau pour pouvoir être réutilisé. À ce moment-là, il pourra focaliser un sort différent.







Un magicien ayant créé et conservé un Focalisateur de Sorts peut l'activer ou le désactiver à volonté, ceci en une Action. Tout Focalisateur compte parmi le nombre de Focus possédés par son créateur, qu'il soit en sa possession ou non, et limite le nombre de Focus qu'il peut encore se procurer. Les Focalisateurs de Sorts n'apportent pas que des avantages à leur propriétaire. Tant qu'il fonctionnent, ils lui restent liés par un faisceau d'énergie traversant l'espace astral. Il est donc possible de remonter jusqu'à lui grâce au Pistage Astral (voir page 149), ce qui le rend très vulnérable à la sorcellerie rituelle.

C'est pourquoi les magiciens ne laissent pas ces objets à la portée de n'importe qui.

## FOCUS D'ARMES

Plus connus sous l'appellation d'armes magiques, les Focus d'Armes fonctionnent d'une façon différente de celle des autres Focus. Du moment que l'utilisateur d'un tel objet possède un Attribut de Magie (c'est-à-dire d'un indice minimum de 1), et l'a lié par le sacrifice de son Karma, le Focus ajoute son indice à la Compétence de Combat Armé du personnage au cours des combats. Les adeptes, y compris les adeptes physiques, peuvent utiliser ces Focus.

Bien des rumeurs parlent de missiles enchantés, et des recherches intensives sont menées dans cette voie, mais personne n'a encore trouvé le moyen d'enchanter des projectiles, qu'il s'agisse de flèches, de balles de mitrailleuses ou de missiles. La difficulté principale consisterait en leur activation : les Focus d'Armes doivent pour fonctionner se trouver en contact avec leur propriétaire, ce qui rend plutôt problématique la création de missiles nucléaires magiques.

Un Focus d'Arme augmente les dommages occasionnés au cours d'un Combat Astral (voir page 146), et quand son possesseur se projette dans l'espace astral, le Focus le suit et peut y être utilisé, même contre des esprits ou des créatures vivant uniquement en ce lieu.

Les êtres surnaturels possédant une protection contre les armes normales ne bénéficient pas de cet atout contre les armes magiques, qui ignorent tout simplement leurs défenses.

Les Focus d'Armes peuvent aussi tuer les créatures ayant le don de Régénération (voir page 219). Si l'un d'eux inflige une blessure Fatale ou qui devrait normalement l'achever à un tel être, celui-ci doit effectuer un test d'Essence avec un seuil de réussite égal au double de l'indice de ce Focus d'Arme. Un échec signifie que la créature ne pourra pas se régénérer. Dans le cas contraire, elle procédera au test de Régénération normal.

Tous les Focus d'Armes doivent être fabriqués à partir d'orichalque. L'orichalque est un alliage de cuivre, d'or, d'argent et de mercure, une aberration métallurgique de couleur jaune-orange qui ne pourrait exister sans la magie. Les légendes racontent qu'il fut découvert en Atlantis.

## ATTAQUER À TRAVERS UN FOCUS

Comme nous l'avons déjà dit, posséder un Focus n'offre pas que des avantages. Un Focus est en permanence chargé d'énergie astrale et crée ainsi un passage reliant l'espace astral et notre monde physique. Ceci peut se révéler dangereux.

Normalement, un sort ne peut être lancé dans notre monde à partir de l'espace astral, et vice-versa. Une sorte d'interface sépare ces deux dimensions différentes, et cette barrière ne peut être franchie que dans certains cas. Le lancement d'un sort ne fait pas exception. Une personne de notre monde qui ne pénètre pas l'espace astral ne devrait donc craindre aucune agression de la part d'un magicien utilisant la projection astrale ou des esprits et des créatures vivant uniquement en ce lieu. Mais un Focus, de par

sa nature, crée un pont entre ces deux mondes qui permet à un magicien présent dans l'espace astral de jeter un sort à la forme physique du Focus. Etant donné que le sort affecte les matériaux constituant le Focus, il doit appartenir au type Physique.

Seul le Focus devrait subir les effets de l'agression, mais ce n'est pas tout à fait le cas. Le magicien qui se trouve dans l'espace astral peut lancer un sort à effet de zone, et donc atteindre un grand nombre de personnes. Ce procédé exclut cependant l'utilisation de sorts de Manipulation de la part de l'attaquant.

L'attaque au travers d'un Focus se déroule en deux temps, la résolution des tests de réussite et de Résistance au sort, et la détermination des effets du sort en cas de succès de ce dernier. L'agresseur procède à un test au seuil de réussite égal à l'indice du Focus, en utilisant un nombre de dés égal à la Puissance du sort, et le défenseur à un test au seuil de réussite égal à la Puissance du sort, avec un nombre de dés correspondant à l'indice de son Focus.

Le parti qui obtient le plus grand nombre de succès est désigné comme vainqueur de l'affrontement. Si le Focus l'emporte, le sort ne parvient pas à l'atteindre et se dissipe. Dans le cas contraire, le sort brise le lien unissant le porteur du Focus à cet objet, rendant ce dernier inutile, et affecte son aspect physique.

Gardez à l'esprit que le sort doit être de type Physique pour pouvoir être utilisé ainsi. S'il ne produit pas d'effet de zone, il n'affecte que le porteur du Focus ou la personne qui est liée. Déterminez ses effets comme expliqué dans **Lancement des Sorts**, page 129.

Si le sort produit un effet de zone, les cibles de l'attaquant doivent tout de même se trouver dans son champ de vision.

N'oubliez pas que l'espace astral est un lieu particulier (voir **Espace Astral**, page 145, pour plus de précisions).

## INVOCATIONS

L'invocation permet à un magicien d'appeler (d'invoquer), dominer ou bannir différents types d'esprits. Les magiciens et les occultistes débattent encore pour savoir si les esprits sont doués d'une existence propre ou s'ils émergent spontanément de l'énergie informe de l'espace astral quand on les appelle. Mais en termes de jeu, cette question est de peu d'importance. Il existe plusieurs types d'esprits. Chaque esprit possède un indice de Puissance déterminé par le magicien qui l'invoque. Cet indice reflète ses capacités, mais aussi la difficulté qu'éprouvera son invocateur à le manipuler. Plus l'esprit est puissant, moins facilement il se plie à la volonté du magicien.

On peut en appeler deux types avec une relative facilité, il s'agit des élémentaires et des esprits de la nature. Ces derniers incarnent les forces présentes dans tout environnement, et seuls les chamans sont capables de les invoquer et de les dominer.

Les élémentaires, eux, prennent forme à partir d'un des quatre éléments fondamentaux : l'air, le feu, la terre et l'eau. Seuls les mages peuvent faire appel à eux. Bien que ces créatures soient brièvement décrites dans ce chapitre, vous en apprendrez plus sur leurs pouvoirs et leurs faiblesses en consultant le chapitre **Les Métacratures**, page 223.

D'autres types d'esprits peuplent le Sixième Monde, mais seuls des magiciens très expérimentés osent accomplir les rituels complexes et coûteux en Karma nécessaires pour les appeler. Ces êtres seront décrits ultérieurement dans des suppléments de **Shadowrun**.

## INVOCATION D'ESPRITS DE LA NATURE

Un chaman ne peut invoquer des esprits de la nature en dehors du domaine qui leur est propre. Il devra se trouver dans une forêt dense pour invoquer un esprit des forêts, dans un logis pour un



esprit du foyer, en plein air pour un esprit des tempêtes, etc. Il est impossible par exemple d'appeler un esprit des tempêtes à partir d'une habitation. Voir **Domaines d'Existence**, plus bas.

Le chaman décide de la puissance de l'esprit qu'il va invoquer et lui attribue un indice. Celui-ci constitue le seuil de réussite de tout test d'Invocation/Contrôle/ Bannissement de cet esprit, le chaman pouvant utiliser ses Modificateurs Totémiques et ses Focus d'Esprits comme aides dans ces opérations. Sa Réserve de Magie ne lui est par contre d'aucune utilité.

Chaque succès obtenu pendant le test d'Invocation représente un service que l'esprit accepte d'accomplir pour le chaman qui l'appelle (voir **Services Rendus par les Esprits de la Nature**, un peu plus loin. Si ce dernier n'a tiré aucun succès, nul esprit ne vient. L'invocation d'un tel esprit est une Action Complexe. On ne peut appeler ou garder sous son contrôle plus d'un esprit à la fois.

Que l'invocation ait été ou non un succès, le chaman doit procéder à un test de Résistance au Drain, avec un seuil de réussite égal à l'indice attribué à l'esprit de la nature. Il utilise alors un nombre de dés égal à son Attribut de Charisme (et non de Volonté). Consultez la Table de Drain ci-après pour déterminer sa gravité.

Chaque tranche de 2 succès obtenus diminue le Drain d'un niveau. Si le Drain réduit le chaman à l'inconscience, l'esprit retourne d'où il est venu.

Les esprits de la nature disparaissent avec la venue de l'aurore et du crépuscule, que le soleil soit visible ou non. Si le chaman qui a invoqué un tel esprit ne lui a alors pas fait accomplir tous les services accordés, tant pis pour lui !

#### INVOCATION - TABLE DE DRAIN

Indice de l'Esprit	Niveau du Drain
Inférieur à la moitié du Charisme du Chaman	(L) Etourdissement
Inférieur ou égal au Charisme du Chaman	(M) Etourdissement
Supérieur au Charisme du Chaman	(G) Physique
Supérieur au double du Charisme du Chaman	(F) Physique

#### Domaines d'Existence

L'environnement qu'il personifie constitue le domaine d'existence d'un esprit de la nature et le seul lieu où il peut utiliser ses pouvoirs. Il est incapable de le quitter. Bien que certains de ces êtres semblent posséder des domaines d'existence se juxtaposant à ceux d'autres esprits, ce n'est pas le cas en réalité. Le domaine d'existence d'un type d'esprit de la nature s'achève là où commence celui d'un autre.

Un chaman ne pourra, par exemple, appeler un esprit des tempêtes à partir d'une maison à ciel ouvert, mais devra se contenter d'un esprit du foyer.

Les domaines d'existence imposent des restrictions strictes à l'utilisation des esprits de la nature. Un esprit des cités pourra user de son pouvoir pour chercher quelqu'un à travers les rues, les squares et les places publiques d'une ville, mais pas dans une habitation (domaine des esprits du foyer), un parc (domaine des esprits des forêts) ou un bateau à flot (domaine des esprits de l'eau), etc.

#### Services Rendus par les Esprits de la Nature

Une fois invoqués, les esprits de la nature revêtent leur forme astrale, prenant dans notre monde l'aspect d'un léger miroitement

de l'air. Ce phénomène est d'autant plus visible que l'esprit est plus puissant. Considérez qu'il possède un indice de Dissimulation de 12, moins la Puissance de l'esprit, (voir les règles concernant la Dissimulation, dans les **Remarques** du tableau **Caractéristique des Armes à Feu**, page 94).

Il peut demeurer à cet endroit, ou le chaman peut lui ordonner de retourner se fondre à l'environnement jusqu'à ce qu'il le rappelle. Invoquer un esprit de la nature nécessite une Action Complexe, mais le rappeler une Action Simple seulement, une fois qu'il a été mis en attente.

L'esprit de la nature utilise un de ses pouvoirs par service que lui demande le chaman, et le fait sous la direction de ce dernier.

Un esprit de la nature sous sa forme astrale et uniquement présent dans l'espace astral ne peut utiliser que des pouvoirs protégeant le chaman ou lui bénéficiant directement, par exemple Dissimulation ou Mouvement.

Il doit se manifester physiquement pour pouvoir user de ses capacités sur d'autres personnes ou objets. Dans ce cas, il peut prendre à son choix un individu ou un groupe comme cible. Un usage continu d'un pouvoir spécifique compte comme un seul service, mais si le chaman désire modifier son ordre, par exemple en désignant des cibles supplémentaires, il doit y consacrer un autre des services accordés par l'esprit. Toutefois, l'utilisation des pouvoirs de combat d'un esprit pour la protection du chaman compte comme un seul service, quel que soit le nombre d'ennemis concernés.

Voir **Les Métacréatures**, page 224 pour la description des esprits de la nature et leurs facultés).

#### INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRES

Seul un mage peut invoquer un élémentaire. Il pourra lui attribuer n'importe quel indice de Puissance s'il dispose du matériel adéquat, d'un cercle hermétique et d'une Bibliothèque d'Invocation d'indice au moins égal à cette Puissance. Il lui sera aisé de se procurer le matériel nécessaire auprès du vendeur de talismans, pour un prix de 1.000 ¥ par point de Puissance à donner à l'élémentaire.

Les élémentaires prennent forme à partir d'une source appropriée. Un élémentaire du feu apparaîtra dans un grand feu (gare aux systèmes anti-incendie !) ou dans un brasier de taille importante. Un élémentaire de l'eau se matérialisera dans une piscine ou une cuve remplie d'eau située à proximité immédiate du cercle hermétique. L'invocation d'un élémentaire de l'air nécessitera de brûler une grande quantité d'encens (attention aux détecteurs de fumée !) et celle d'un élémentaire de la terre un amas de terre, de roche ou d'argile à peu près de la taille d'un homme. Dans ce dernier cas, le cercle hermétique devra se trouver sur un sol approprié.

L'invocation durera un nombre d'heures égal à la Puissance de l'élémentaire. Au terme de ce rituel ininterrompu, le mage procédera à un test d'Invocation avec un seuil de réussite égal à la Puissance de l'élémentaire. Des Focus d'Esprits pourront l'aider pour ce test. Notez que les dés de la Réserve de Magie ne peuvent, en aucun cas, s'appliquer aux tests relatifs à l'invocation.

La quantité de succès obtenus déterminera le nombre de services que le mage pourra demander à la créature. Celle-ci ne se manifestera pas s'il n'obtient aucun succès et tout le matériel qu'il se sera procuré pour le rituel sera désormais inutilisable.

Que l'élémentaire daigne apparaître ou non, le mage devra procéder à un test de Résistance au Drain avec un seuil de réussite égal à la Puissance de l'élémentaire. Il utilisera pour cela un nombre de dés égal à son propre Charisme et pourra s'aider d'un Focus d'Esprit. Consultez la Table de Drain pour déterminer sa gravité. Chaque tranche de 2 succès obtenus au cours de ce test de Résistance diminuera d'un niveau la gravité du Drain.

Si, sous l'effet du Drain, le mage sombre dans l'inconscience, l'élémentaire sera libre de tout contrôle. Effectuez un test de Puissance de l'élémentaire contre un seuil de réussite de 4. Avec au





minimum un succès, l'élémentaire saisira sa chance et retournera d'où il vient. Dans le cas contraire, il agira en bon simple d'esprit et attaquera son invocateur impuissant, peu soucieux des protections ou sorts de défense dont disposera le malchanceux.

Un mage peut lier au même moment un nombre d'élémentaires égal à son Charisme. S'il a atteint cette limite et désire tout de même en lier un autre, il devra libérer un de ceux qu'il contrôle déjà. La créature libérée regagnera simplement son monde.

### Services Rendus par les Élémentaires

Un élémentaire qui doit des services à un mage lui est lié, mais il n'est pas nécessaire que le magicien lui demande tous ces services au même moment. Le mage lie l'élémentaire lors de l'invocation et peut ensuite l'employer quand bon lui semble.

L'élémentaire, une fois un service rendu, repart dans l'espace astral et y reste jusqu'à ce que son maître l'appelle à nouveau.

Appeler un élémentaire lié demande une Action Complexe. La créature se manifeste alors près de son maître sous sa forme astrale. Cette apparition produit dans notre monde une sorte de miroitement de l'air, d'autant plus visible que la Puissance de l'élémentaire est plus grande. Attribuez à ce phénomène un indice de Dissimulation de 8, moins la Puissance de la créature, (voir **les règles de Dissimulation**, page 94).

L'élémentaire ne peut rendre de services au mage avant son apparition. Pour savoir si un élémentaire est capable d'agir durant le Tour de Combat présent, déterminez son score d'Initiative (voir page 79). Si celui-ci l'y autorise, la créature peut agir. Appeler un élémentaire ne compte pas comme une demande de service mais comme une Action Exclusive, empêchant ainsi le mage de maintenir des sorts.

Un élémentaire préfère rester dans l'espace astral. Il ne se manifeste sous son aspect physique que si son maître le lui ordonne. Cela peut d'ailleurs mécontenter la créature, mais elle doit obéir. Elle considère toutefois comme un service supplémentaire le fait de rester dans le monde physique pendant plus de vingt-quatre heures, même si c'est nécessaire à l'accomplissement d'un service accordé au mage.

Sauf si un service doit être rendu en un lieu éloigné (cas du Service à Distance, voir page suivante), l'élémentaire doit toujours se trouver en vue de son invocateur. L'utilisation de sens astraux, de sorts de clairvoyance ou d'autres sens magiques permet de satisfaire à cette condition, mais pas les moyens électroniques. On ne peut, par exemple, commander un élémentaire grâce à une caméra de surveillance !

Le mage qui a appelé l'élémentaire peut lui ordonner ensuite d'obéir à une autre personne, qu'elle soit magicienne ou non. Un non-magicien ne peut utiliser la créature pour lancer des sorts mais bénéficie des autres avantages qu'elle offre, à savoir une Assistance Sorcière à des fins de défense, des services physiques, etc. Il est rare de rencontrer des élémentaires gardes du corps, mais les politiciens, les responsables corpos, les oyabuns yakusas et autres gros bonnets en possèdent parfois.

Un élémentaire peut rendre cinq types de service : Assistance Sorcière, Assistance d'Etude, Maintien de Sorts, Service Physique et Service à Distance. Il en coûte un service pour qu'il accomplisse une quelconque de ces actions. Renvoyer un élémentaire dans son monde et le laisser en attente pour le rappeler ensuite ne compte pas comme un service. Si le mage n'ordonne pas à la créature de retourner dans son monde, elle flotte simplement autour de lui, visible à la fois dans le monde physique et dans l'espace astral. Se promener en compagnie d'une bande d'élémentaires est en général mal vu par la population.

Une fois qu'un élémentaire a été appelé et est arrivé dans notre monde, lui ordonner d'accomplir quelque chose ne nécessite qu'une Action Simple. Un élémentaire ne peut rendre qu'un service à la fois.

### Assistance Sorcière

Un élémentaire peut fournir des dés supplémentaires pour aider au lancement des sorts. Il joue le rôle d'une Réserve de Magie auxiliaire à laquelle le magicien a accès jusqu'à ce que tous les dés qu'elle apporte aient été utilisés. L'élémentaire fournit un nombre de dés égal à sa Puissance. Ils ne peuvent être renouvelés mais l'invocateur peut en disposer à sa guise durant tous les tests relatifs à la Sorcellerie, y compris à des fins de Défense Magique (voir **Dés de Défense Magique**, page 132). Ils doivent toutefois être répartis de la même manière et au même moment que les dés de la Réserve de Magie.

Chaque sorte d'élémentaire peut aider au lancement d'un type spécifique de sorts.

<b>Élémentaires du Feu</b>	→	Sorts de Combat
<b>Élémentaires de l'Eau</b>	→	Sorts d'Illusion
<b>Élémentaire de l'Air</b>	→	Sorts de Détection
<b>Élémentaires de la Terre</b>	→	Sorts de Manipulation

Aucun élémentaire ne peut aider un mage à lancer des sorts de Santé.

Un élémentaire disparaît une fois sa Puissance totalement utilisée et donc réduite à 0. Il peut être rappelé en une Action Complexe s'il est encore lié mais considère alors cet appel comme un service. Il revient néanmoins avec sa Puissance originelle.

Un élémentaire peut conserver sa forme astrale quand il fournit une Assistance Sorcière.

### Assistance d'Etude

Un élémentaire peut aider son maître à apprendre un nouveau sort, ce qui représente un service. Il apporte alors un nombre de dés égal à sa Puissance pour assister dans sa tentative le mage auquel il est lié (voir **Apprentissage de Nouveaux Sorts**, page 132).

Chaque élémentaire ne pourra aider à assimiler qu'un unique type de sort : les sorts de Combat pour les élémentaires du feu, de Détection pour les élémentaires de l'air, de Manipulation pour les



élémentaires de la terre et d'illusion pour les élémentaires de l'eau. Un mage ne peut utiliser qu'un seul élémentaire, et une seule fois, pour l'apprentissage d'un sort particulier.

Là aussi, la créature peut rester sous sa forme astrale en rendant ce service.

### Service Physique

Un mage peut obliger un de ses élémentaires à se manifester et à utiliser ses pouvoirs dans un but précis. Un élémentaire du feu pourra s'entendre ordonner de brûler une porte, un élémentaire de la terre de déplacer un poids important, ou tous de combattre un ennemi (voir le chapitre **Les Métacréatures**, page 223 pour une description plus détaillée des pouvoirs des élémentaires et le paragraphe **Combat d'Esprits**, page suivante pour plus d'informations).

Un élémentaire doit toujours assumer son aspect physique pour rendre ce genre de services.

### Maintien de Sort

Un mage peut ordonner à un élémentaire de maintenir un sort du type approprié pour un nombre de Tours de Combat égal à la Puissance de la créature. Quand ce service réduit la Puissance de l'élémentaire à 0, celui-ci disparaît, et le mage doit prendre le relais pour éviter que le sort ne se dissipe. Les élémentaires retournant ainsi dans leur monde peuvent être rappelés de la même manière que dans le cas de l'Assistance Sorcière.

Un mage peut lier un élémentaire à un sort afin que ses effets durent plus longtemps, chaque point de Puissance de l'esprit permettant de maintenir le sort pendant une journée : l'élémentaire perd un point de Puissance par jour de maintien du Sortilège. Une fois que sa puissance a été entièrement consommée, les effets du sort se dissipent et l'élémentaire disparaît, à jamais détruit. Son maître ne peut donc le rappeler, même s'il conservait des services en réserve.

Un mage peut décider de faire cesser ce maintien de sort, dont les effets prennent alors fin, afin de préserver l'esprit qu'il a asservi. Le lien l'unissant à l'élémentaire n'en est pas moins brisé, et la créature retourne dans son monde, où elle reste définitivement sourde aux appels de son ancien maître.

Un élémentaire maintenant un sort ne peut en même temps rendre un autre service.

Le maintien de sort est un des services qu'il peut rendre sous sa forme astrale.

### Service à Distance

Au moment de la première apparition d'un élémentaire, l'invocateur peut lui ordonner d'accomplir un Service à Distance. La créature ne lui est alors pas liée et part vers sa destination, le privant ainsi du bénéfice de tout autre service. Un élémentaire en mission à distance est tout de même décompté du Charisme du mage, quand on détermine le nombre d'élémentaires qu'il peut encore lier. Le service à accomplir doit consister en une tâche bien précise, un service physique par exemple.

Le mage ne peut ordonner à sa créature de revenir et d'abandonner cette mission, qu'elle cherchera obstinément à remplir. Une fois qu'un élémentaire a été conditionné pour un service à distance, il existe pour lui deux alternatives : l'accomplissement de sa mission ou la destruction.

Un élémentaire peut accomplir un service à distance sous sa forme astrale ou physique, et passer de l'une à l'autre à volonté en une Action Simple.

## FORMES REVETUES PAR LES ESPRITS

Les esprits de la nature et les élémentaires peuvent revêtir une forme astrale ou physique, échanger l'une pour l'autre ne nécessitant qu'une Action Simple.

### Forme Astrale

Un esprit existe exclusivement dans l'espace astral quand il assume sa forme astrale bien que, comme expliqué précédemment, il produise alors un léger miroitement dans l'air de notre monde. Le fait d'assumer leur forme astrale contraint les esprits à choisir pour cible de leurs actions leur invocateur ou d'autres personnes présentes dans l'espace astral (voir **Espace Astral**, page 145).

Leur pouvoirs peuvent cependant alors frapper le corps de leur cible de la même façon qu'un sort, (voir **Attaquer à travers un Focus**, page 139, et **Combat Astral**, page 146).

Un esprit sous cette forme est capable de communiquer avec son invocateur et est visible pour les magiciens en perception ou projection astrales. La forme astrale rend l'esprit invulnérable aux armes normales. Des Focus d'Armes représentés par leur image dans l'espace astral peuvent toutefois le blesser si ceux qui les manipulent se trouvent, là aussi, en perception ou projection astrales.

On ne peut affecter ces créatures sous leur forme astrale par l'intermédiaire du miroitement qu'elles provoquent dans l'air, que l'attaque soit de type physique ou magique.

Le bannissement (pour lequel le magicien doit voir sa cible) et le combat astral permettent seuls de lutter contre elles.

### Forme Physique

Les esprits doivent assumer leur forme physique pour utiliser leurs pouvoirs sur des créatures ou des objets uniquement présents dans notre monde. Mais ils n'aiment pas le faire, car cela les rend vulnérables aux agressions physiques. Il n'empêche, blesser un esprit sous son aspect physique est très difficile pour les non-magiciens, et seuls les plus courageux ou les plus fous possèdent la volonté nécessaire pour y parvenir.

Le test de réussite dans une attaque de ce genre se fait avec l'Attribut de Volonté et non la Compétence à l'Arme de l'agresseur. Quand il s'agit d'affronter de telles créatures, une volonté de fer est donc plus importante que la maîtrise d'une arme. Aucun dé de la Réserve de Combat ou de Magie ne peut aider à la réussite de ce test. Les esprits sont heureusement plus vulnérables aux Focus d'Armes ou aux sorts. Quelqu'un utilisant ces formes d'attaques peut résoudre le test mentionné de façon normale.

Les esprits sous leur forme physique bénéficient d'une certaine immunité contre les armes à feu et les explosions, car la volonté de leur utilisateur n'est pas focalisée dans ces armes. La créature possède une Armure égale au double de sa Puissance quand il s'agit de résister à des agressions de ce type. Ces avantages ne s'étendent pas aux armes de trait, à l'exception de l'arbalète, ni aux armes de mêlée, car rien n'altère alors la volonté et le courage de la personne affrontant le monstre.

Un esprit sous son aspect physique peut utiliser ses pouvoirs sur toute cible en vue. Chaque usage d'un pouvoir particulier compte comme un service, à moins que la cible ne soit un groupe. On considère une attaque menée contre l'ensemble de ses membres comme un seul service.

### Initiative des Esprits

Les esprits, êtres d'énergie et d'ombre, se déplacent bien plus rapidement que de simples humains.

Sous leur forme astrale, ils possèdent une Réaction de base égale à leur Puissance+20 et ne jettent qu'un seul dé d'Initiative. Sous leur aspect physique, ils se montrent plus lents, avec une Réaction égale à leur Puissance+10. Là encore, ils jettent un unique dé d'Initiative. Ils suivent la procédure normale au cours d'un Tour de Combat et peuvent accomplir plusieurs actions si leur Initiative le leur permet (voir page 79).

L'Initiative d'un esprit dépend de la forme sous laquelle il se trouve. Si au cours d'un Tour de Combat, il passe de sa forme astrale à son aspect physique, il résout le reste de cette Phase



d'Action sous cette dernière forme et perd 20 phases (10 + 10 de bonus d'Initiative dû à la forme astrale). Un esprit qui quitte sa forme physique pour passer dans l'espace astral ne tire aucun bénéfice de l'opération durant le Tour de Combat de cette action.

Les esprits ne peuvent recevoir d'ordres supplémentaires qu'au moment des actions de leur invocateur, mais il leur est loisible de cesser toute action dans l'attente de ces ordres.

## COMBAT D'ESPRITS

Les esprits suivent en général les mêmes procédures de combat que les autres **créatures**, procédures incluant des tests de réussite ou de Résistance s'il y a lieu. Leur Puissance modifie tout de même les seuils de réussite et le nombre de dés utilisés.

Ils peuvent aussi s'affronter. On procède alors à un test comparant leurs Puissances respectives. Chacun d'eux jette un nombre de dés égal à sa Puissance, celle de son adversaire déterminant son seuil de réussite.

Celui qui est battu (qui a obtenu le moins de succès) voit sa Puissance diminuer. Cette baisse est égale à la différence de succès enregistrée au cours du test. Les esprits doivent se trouver à moins d'un mètre l'un de l'autre pour pouvoir s'affronter.

*Un élémentaire du feu possédant une Puissance de 4 lutte contre un élémentaire de l'eau de Puissance 3. Cela signifie que le premier jette 4 dés pour un seuil de réussite de 3, et le second 3 dés pour un seuil de réussite de 4. Le feu l'emporte ici sur l'eau : l'élémentaire du feu obtient 1 succès de plus que son adversaire, réduisant sa Puissance à 2.*

Un esprit dont la Puissance est réduite à zéro au cours d'un tel combat est définitivement détruit. Inutile donc de tenter de le rappeler. Ces tests de Puissance nécessitent une Action Complexe, l'affrontement dans son intégralité, c'est-à-dire jusqu'à l'anéantissement d'un des adversaires, comptant comme un seul service.

Des esprits de la nature peuvent eux aussi se battre, dans un environnement qui leur convient à tous. Les règles de ce combat sont très simples : l'esprit à la Puissance la plus importante défait son adversaire. Une telle lutte peut opposer un esprit gardien protégeant une personne à un autre tentant d'user de son pouvoir pour atteindre cette même personne. Si ce dernier remporte la victoire, son pouvoir affecte sa cible avec un indice de Puissance correspondant à la différence entre sa propre Puissance et celle de son ex-opposant.

En cas d'utilisation par les esprits ou leurs adversaires de pouvoirs engendrant des dommages ou simplement d'armes, appliquez les règles de combat normales. Une description des capacités de chaque type d'esprits est fournie par le tableau **Caractéristiques des Esprits**, page 144. Ces créatures possèdent des Moniteurs de Condition, elles aussi.

Quand l'une d'elles attaque un magicien, il a la possibilité d'utiliser sa Compétence d'Invocation à la place de l'Attribut concerné (par exemple Constitution ou Volonté). Cette Compétence regroupe en effet des connaissances séculaires permettant de mieux prévoir et repousser ces créatures.

## LUTTE POUR LE CONTROLE D'UN ESPRIT

Deux magiciens peuvent se disputer le contrôle d'un esprit de leur tradition. Deux mages peuvent par exemple lutter pour un élémentaire mais pas pour un esprit de la nature.

Le magicien qui va essayer de voler un de ses "collègues" doit annoncer sa tentative, qui compte comme une Action Complexe. Il effectue un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit concerné, avec un modificateur de +2. Le "propriétaire" légitime peut tenter de résister, en exécutant le même test sans tenir compte du modificateur. Tous deux ont la possibilité de

faire appel à des Modificateurs Totémiques ou à des Focus d'Esprits, mais les dés de ces jets ainsi utilisés sont immédiatement déduits du potentiel de dés supplémentaires qu'ils peuvent fournir.

Si l'intervenant obtient moins de succès que son adversaire, celui-ci garde le contrôle de l'esprit concerné et l'agresseur malchanceux doit procéder à un test de Résistance au Drain. Dans le cas contraire, le voleur réussit à lier l'esprit, mais sa victime et lui doivent procéder à un test de Résistance au Drain. Si le Drain réduit le magicien-malfrat à l'inconscience, le lien qu'il vient de forger est brisé et l'esprit devient incontrôlé.

Enfin, si le test se conclut par un match nul, l'esprit brise le lien l'unissant à son invocateur, et ce dernier et son agresseur doivent tenter de résister au Drain.

### Dominer un Esprit Incontrôlé

Un magicien possédant la Compétence Invocation qui rencontre un esprit incontrôlé peut tenter de le lier. Il doit pour cela procéder à un test de réussite identique à celui utilisé pour bannir un esprit. La Puissance de la créature en constitue le seuil de réussite. Les Modificateurs Totémiques et les Focus d'Esprits peuvent être utilisés. Si le magicien surmonte ce test, il a ensuite un esprit supplémentaire à sa disposition. Ce dernier lui accorde un service par tranche de 2 succès obtenus au cours du test.

## BANNISSEMENT

Bannir un esprit constitue une tâche complexe, nécessitant beaucoup de concentration de la part du magicien. Celui-ci doit posséder la Compétence Invocation pour se livrer à cette opération magique exclusive (il ne peut accomplir aucune autre action en même temps), qui nécessite une Action Complexe. La tradition suivie par le magicien ne limite pas sa capacité de bannissement ; un chaman peut par exemple tenter de bannir un élémentaire.

Le bannissement obéit toujours au même processus, dont les phases se répètent jusqu'à ce que le magicien ou l'esprit soit vaincu, c'est-à-dire jusqu'à ce que la Puissance de l'un ou l'Attribut de Magie de l'autre soit réduit à zéro. Amener à zéro la Puissance d'un esprit signifie sa destruction.

Si, par contre, c'est l'Attribut de Magie du personnage qui est totalement consommé, le magicien sombre dans l'inconscience et l'esprit est libre d'agir comme bon lui semble ou comme son maître le lui a ordonné. Un esprit choisit en général de fuir quand il a réussi à surmonter cette épreuve, mais les circonstances peuvent lui dicter un comportement différent.

Les points de Magie ou de Puissance perdus sont récupérés au rythme d'un par heure.

Voici les quatre étapes du processus de Bannissement :

### 1. Résolution du Test d'Invocation du Magicien

Jetez un nombre de dés égal à la Compétence en Invocation du magicien, contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit. Si le magicien avait lui-même appelé la créature, il peut disposer en outre d'autant de dés supplémentaires qu'il a de points de Charisme. Quoi qu'il en soit, il bénéficie aussi de ses Modificateurs Totémiques et de l'aide de ses Focus d'Esprits. Comptez les succès obtenus.

### 2. Résolution du Test de Puissance de l'Esprit

Effectuez un test basé sur la Puissance de l'esprit contre un seuil de réussite égal à l'Attribut de Magie du bannisseur. Comptez les succès obtenus.

### 3. Détermination des Effets

Comparez le nombre de succès obtenus de part et d'autre.

La différence constitue la diminution de Puissance ou d'Attribut de Magie subie par le vaincu.



## CARACTERISTIQUES DES ESPRITS

**C** : Constitution, **R** : Rapidité, **F** : Force, **Ch** : Charisme, **I** : Intelligence, **V** : Volonté, **E** : Essence, **R** : Réaction

ELEMENTAIRES	C	R	F	Ch	I	V	E	R
<b>AIR</b>	P-2	(P+3)x4	P-3	P	P	P	(P)A	P+2
<b>Attaques</b> : Voir Pouvoirs								
<b>Pouvoirs</b> : Engloutissement, Manifestation, Mouvement, Psychokynésie, Souffle Nocif								
<b>Faiblesses</b> : Confinement, Vulnérabilité (Terre)								
<b>EAU</b>	P+2	Px2	P	P	P	P	(P)A	P-1
<b>Attaques</b> : (P)G d'Etourdissement comme en Combat à Mains Nues ; (Compétence = Puissance)								
<b>Pouvoirs</b> : Engloutissement, Manifestation, Mouvement								
<b>Faiblesses</b> : Vulnérabilité (Feu)								
<b>FEU</b>	P+1	(P+2)x3	P-2	P	P	P	(P)A	P+1
<b>Attaques</b> : (P) M en Combat à Distance(Compétence = Réaction) ; Portée = Puissancex2 en mètres.								
<b>Pouvoirs</b> : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Manifestation, Mouvement, Projection de Flammes								
<b>Faiblesses</b> : Vulnérabilité (Eau)								
<b>TERRE</b>	P+4	(P-2)x2	P+4	P	P	P	(P)A	P-2
<b>Attaques</b> : (P)G en Combat à Mains Nues ; (Compétence = Puissance) ; Allonge +1								
<b>Pouvoirs</b> : Engloutissement, Manifestation, Mouvement								
<b>Faiblesses</b> : Vulnérabilité (Air)								

ESPRITS DE LA NATURE	C	R	F	Ch	I	V	E	R
<b>ESPRITS DES EAUX</b>	P+2	Px2	P	P	P	P	(P)A	P-1
<b>Esprits des Lacs</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche								
<b>Domaine</b> : Lacs non souterrains								
<b>Esprits des Marais</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Collage, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche								
<b>Domaine</b> : Marais, tourbières								
<b>Esprits de la Mer</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche								
<b>Domaine</b> : Mers et océans								
<b>Esprits des Rivières</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche								
<b>Domaine</b> : Rivières, fleuves, estuaires et deltas non marécageux								
<b>ESPRITS DE L'HOMME</b>	P+1	(P+2)x3	P-2	P	P	P	(P)A	P+1
<b>Esprit des Champs</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Dissimulation, Garde, Recherche								
<b>Domaine</b> : Terrains cultivés								
<b>Esprits des Cités</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche								
<b>Domaine</b> : Rues et ruelles, places publiques, terrains vagues et immeubles inoccupés d'une ville								
<b>Esprits du Foyer</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche								
<b>Domaine</b> : Logis, résidences, immeuble habités								
<b>ESPRITS DE LA TERRE</b>	P+4	(P-2)x2	P+4	P	P	P	(P)A	P-2
<b>Esprits des Déserts</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche								
<b>Domaine</b> : Toute terre désertique								
<b>Esprits des Forêts</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur								
<b>Domaine</b> : Toute forêt, parcs de grandes dimensions								
<b>Esprits des Montagnes</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche								
<b>Domaine</b> : Tout terrain accidenté et montagneux								
<b>Esprits des Prairies</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche								
<b>Domaine</b> : Rase campagne, prés incultes, toundras								
<b>ESPRITS DES VENTS</b>	P-2	(P+3)x4	P-3	P	P	P	(P)A	P+2
<b>Esprits des Brumes</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement								
<b>Domaine</b> : Brumes, Brouillard, Pluie								
<b>Esprits des Tempêtes</b>								
<b>Pouvoirs</b> : Confusion, Décharge Electrique, Dissimulation, Peur								
<b>Domaines</b> : Orages violents, tornades, ouragans								



#### 4. Fin ou Continuation du Bannissement

Le vainqueur choisit si un autre Tour va avoir lieu. Si c'est le cas, aucun des deux adversaires ne peut tenter quoi que ce soit avant l'action suivante du vainqueur, car ils sont tous deux liés par l'affrontement magique en cours.

## ESPACE ASTRAL

L'espace astral, appelé aussi plan astral, est une dimension parallèle qui coexiste avec notre monde physique. L'énergie magique y trouve sa source et s'y déplace constamment. Tout ce qui vit dans notre dimension possède un alter ego dans l'espace astral. Bien que fondamentalement différent de notre monde, ce lieu possède une échelle de temps identique. Les autres lois physiques n'y sont cependant pas valables.

Tous les objets et créatures relevant de la magie (esprits, Focus, sorts, équipes rituelles, etc.) ont une existence dans l'espace astral, une forme bien visible et une capacité d'action. Les êtres y évoluant perçoivent les objets et corps physiques mais aussi l'énergie magique que chaque être vivant y engendre, ceci à l'aide du sens astral, le sixième sens qui permet de distinguer les énergies magiques et les formes astrales.

Les formes astrales des créatures non magiques n'interagissent pas avec les autres formes astrales et sont dites dormantes.

La Terre elle-même est considérée comme un être vivant, et une forme astrale lui est donc associée, de même qu'à l'air, l'eau et le feu (ces dernières beaucoup moins denses).

Les formes astrales des créatures sont impossibles à traverser, et celles des plantes gênent le passage tout comme les végétaux eux-mêmes dans notre dimension. On ne court, par contre, aucun danger en glissant dans les formes astrales de l'eau et du feu. En revanche, ces éléments brouillent toujours autant la vision.

Les objets non magiques sont visibles uniquement grâce à la lumière qu'ils réfléchissent. Ils interdisent le passage de l'énergie magique et des émotions, deux éléments essentiels de la forme astrale, ou aura. Ils bloquent donc le chemin de l'aura et la détection par le sens astral. Mais comme ils ne possèdent ni aura ni forme astrale, les esprits ou autres formes astrales peuvent les traverser sans encombre.

Ainsi, une créature ne peut distinguer quoi que ce soit au travers de l'apparence astrale d'un mur de pierres mais peut toujours la traverser.

Les verres conservent leur transparence.

L'espace astral, empli par l'énergie lumineuse de la vie, est le plus souvent très clair, qu'il fasse jour ou pas. Seuls des lieux peu ou non peuplés, une chambre vide par exemple, peuvent y être obscurs, engendrant des restrictions à la vision identiques à celles appliquées dans notre monde (voir **Visibilité Réduite**, page 89).

L'espace astral vibre au rythme de l'énergie primordiale de la vie et des sensations. On ne peut percevoir clairement les images astrales des produits de l'intelligence humaine. Ainsi, il est impossible de lire les images astrales d'un livre, mais on perçoit les émotions que dégage chaque passage. Un ouvrage poétique peut donc être facilement compulsé, alors qu'une fiche technique est invariablement indéchiffrable.

L'examen d'un écran d'ordinateur ne révèle pas les textes y apparaissant mais leur contexte général, c'est-à-dire leur caractère légal ou illégal, secret ou public, personnel, technique ou commercial.

Les plaques de rues ou les cartes, peu chargées en émotions, ne sont malheureusement pas lisibles dans l'espace astral. Dans cette dimension, les étourdis ont tôt fait de perdre leur chemin.

Les créatures révèlent toujours leurs véritables nature et forme. L'aura ne trompe jamais, et les meilleurs déguisements ne peu-

vent parer à cela. Par exemple, un zoocanthrope apparaît toujours sous sa forme animale.

## PERCEPTION ASTRALE

Tous les magiciens, à l'exception de certains adeptes, peuvent étendre leur perception à l'espace astral. Il leur en coûte une Action Simple pour passer de la perception du monde astral à celle de notre univers physique, et vice-versa. La perception astrale exige une grande concentration du magicien, qui ne détecte alors les objets physiques que par leur écho astral assez faible. Se déplacer dans notre dimension devient donc un véritable calvaire. Augmentez de 2 le seuil de réussite de tout test concernant des actions purement physiques accomplies par un magicien usant de la perception astrale.

En mode de perception astrale, un magicien peut :

- détecter tout ce qui se trouve alentour ;
- analyser l'énergie magique émanant d'une image astrale ;
- participer à un rituel d'envoi de sort ;
- examiner l'aura d'une créature et déceler sa véritable nature.

Le sens astral permet au magicien de percevoir tout esprit, créature magique, etc. se tenant dans notre monde. Il peut lancer un sort produisant des effets dans l'espace astral (voir les **Sorts et l'Espace Astral**, page 149) mais aussi être attaqué en combat astral.

Les possibilités de son corps physique limitent ses capacités : il ne peut, par exemple, toucher quelque chose au travers d'un mur, même si ses images astrales ne sont nullement gênées par l'obstacle.

Le magicien en perception astrale perçoit l'énergie magique : de tout être ou objet magiques, des magiciens lançant ou maintenant un sort, des personnes sous l'effet d'un sort, ainsi que de toute créature, magique ou non, tout Focus ou sort. Il peut détecter le lancement d'un rituel et, à l'aide du pistage astral, (voir page 149) remonter le faisceau d'énergie magique reliant la cible à la source du sort. Il en va de même pour les sorts maintenus et les Focalisateurs de sorts.

La perception astrale permet de voir l'aura des êtres vivants ou des objets magiques, qui révèlent leur nature ou leur forme véritables. Un déguisement magique n'abuse alors pas l'observateur, le sort qui en est responsable se distinguant de son support par sa propre aura. L'aura des êtres vivants dévoile également leur état de santé général (blessures, maladies, drogues actives dans l'organisme, etc.), ainsi que la force de leur Essence et/ou de leur Attribut de Magie. Dans ce cas toutefois, le Maître de Jeu ne doit pas donner de chiffres mais un ordre de grandeur (l'Attribut de l'être observé est supérieur, inférieur ou à peu près égal à celui du curieux). L'aura d'un magicien montre à la fois la Magie et l'Essence, trahissant ses capacités de magicien.

La perception astrale permet donc d'en apprendre davantage sur tout ce qui est magique. Un test de Sorcellerie, par exemple, peut donner la nature d'un sort et une idée de l'indice de Magie d'un objet enchanté, tandis qu'un test d'Invocation révèle la Puissance d'un esprit. Le seuil de réussite de ces tests est égal à la Compétence en Sorcellerie du magicien ayant lancé le sort perçu, à la Puissance de l'esprit ou à l'Attribut de Magie, ou encore à 5 si aucun seuil de réussite n'a pu être déterminé facilement. Le nombre de succès obtenus détermine la quantité d'informations révélées.

Un magicien peut tenter d'obtenir des renseignements supplémentaires en procédant à d'autres tests, jusqu'à un nombre maximum fixé par la Compétence qu'il utilise. Chaque nouvelle tentative ajoute +2 au seuil de réussite.

Un magicien en perception astrale dévoile son aura, ce qui le rend vulnérable, notamment aux combats astraux. Il peut être directement affecté par des sorts Mana, et ceux de type Physique peuvent prendre effet au travers de son corps (voir les **Sorts et l'Espace Astral**, page 149).



## ANALYSE ASTRALE

Nombre de Succès	Précision de l'Analyse
0	Nulle ; aucun renseignement n'est obtenu.
1 à 2	La nature générale est déterminée (par exemple : élémentaire du feu, sort de Manipulation, Focus de Sort de Combat).
3	Le magicien sait si la Puissance du sort, de l'esprit ou du Focus est supérieure, égale ou inférieure à son Attribut de Magie. La nature exacte du sort est également obtenue.
4 ou plus	Le magicien connaît la Puissance exacte du sort, de l'esprit ou du Focus.

## PROJECTION ASTRALE

La projection astrale est un pas supplémentaire vers un accès total à l'espace astral. L'aura du magicien se sépare de son corps et acquiert une liberté de mouvement astral et une indépendance provisoires. Le magicien peut se projeter astralement en entrant dans une transe profonde. Tant que son aura restera dans la dimension astrale, son corps physique paraîtra mort, son poulx et sa respiration seront inexistantes et ses sens physiques annulés. En termes magiques, il aura quitté son corps, qui restera comateux jusqu'à son retour.

La forme astrale d'un magicien possède des Attributs qui dépendent de ceux de son corps physique :

- la Force Astrale du personnage est égale à son Charisme ;
- sa Rapidité Astrale à son Intelligence
- sa Constitution Astrale à sa Volonté
- sa Réaction Astrale au double de son Intelligence.

Les Attributs d'Essence, de Magie ou Mentaux ne sont pas modifiés.

La forme astrale d'un magicien apparaît comme une version idéalisée de son corps. Bien sûr, idéale suivant la personne concernée. Ainsi, un chaman ork ou un mage corporatiste impitoyablement meurtrier revêtiront des formes astrales terrifiantes.

Seuls les objets magiques et les fétiches du magicien l'accompagnent au cours de son voyage astral. Il peut donner libre cours à sa fantaisie en créant les différents vêtements, armures ou colifichets arborés par son image astrale, mais ces produits de son imagination ne lui apportent aucun avantage concret. Ils ne sont qu'illusion.

*Tweezil contempla le frêle corps de son maître avec la condescendance méprisante de la jeunesse. Puis il entra en transe et l'espace astral l'engloutit, lui révélant un monde de couleurs et de lumière. C'est alors qu'une voix tonna derrière lui : - Qu'est-ce qui l'a retenu, petit ? Tweezil se retourna et se trouva face à un homme puissamment charpenté, rayonnant d'énergie, vêtu de lumineux vêtements d'apparat et portant une épée et un bâton bien connus.*

*- Pap...p...patron ! - Vous, les jeunes coqs, vous ne vous attendez jamais à ça ! s'amusa le mage dans un rire tonitruant. De ce côté-ci, vous êtes ce que vous voulez, pas ce que vous croyez être. Maintenant, suis-moi. Nous avons du pain sur la planche.*

## Mouvement Astral

Un magicien peut adopter deux vitesses de déplacement dans l'astral : normale ou rapide. A vitesse normale, il peut parcourir,

par Phase d'Action, une distance égale à sa Rapidité Astrale multipliée par 4, en mètres. Ceci n'engendre aucune fatigue et permet d'être attentif au milieu.

Le mouvement rapide mérite bien son nom. Le magicien se déplace d'un nombre de kilomètres égal à son Attribut de Magie par Phase d'Action de jeu (à peu près son Attribut de Magie x 1.000 km/h).

Il est alors capable d'esquiver tout obstacle, mais sa vitesse l'empêche de percevoir ce qui l'entoure. Deux magiciens en déplacement astral rapide peuvent s'affronter en combat astral.

Quelle que soit la vitesse choisie, le magicien peut librement évoluer dans l'espace astral. Attention toutefois à ne pas franchir les limites de l'atmosphère terrestre ! (80 km) Les téméraires qui ont tenté l'expérience n'ont rencontré que la mort ou la folie, les rares survivants de cette promenade audacieuse ayant subi des traumatismes psychiques inguérissables.

## Effets de la Projection Astrale

La projection astrale affaiblit le corps du magicien. Celui-ci emporte son Essence avec lui, et son corps commence à mourir. Chaque heure passée dans l'espace astral diminue d'un point l'Essence du corps. Quand celle-ci est réduite à zéro, le magicien meurt.

Cela ne réduit ni l'Essence, ni l'Attribut de Magie de son image astrale. Si le voyageur réintègre son corps avant qu'il ne soit trop tard, il récupère l'Essence perdue au rythme d'un point par minute, jusqu'à l'indice du moment de départ.

Dans l'astral, le magicien ignore tout de ce qui arrive à son corps, à moins qu'il ne soit à proximité. Si quelqu'un ou quelque chose déplace son enveloppe charnelle, il ne s'en aperçoit qu'à son retour, et en est très surpris. Il lui faut alors la rechercher en procédant à un test basé sur sa Constitution (physique !) ou sa Volonté, le plus élevé de ces deux Attributs.

Le seuil de réussite d'un tel test est égal à 4, et la recherche dure 6 heures divisées par le nombre de succès obtenus.

Au terme de ce délai, le magicien se trouve en présence de son corps. Bien sûr, des collègues malveillants peuvent tenter à cet instant de l'empêcher de se réintégrer avant la mort en l'affrontant en combat astral.

Un magicien doit donc penser à protéger son corps avant d'user de la projection astrale. Une fois qu'il quitte son enveloppe charnelle, celle-ci devient très vulnérable, et la moindre blessure qui lui est infligée, peut provoquer un choc fatal.

Le magicien en projection astrale dont le corps meurt le sait aussitôt. Son image astrale subsiste dans l'espace astral mais son Essence diminue peu à peu. Quand elle est réduite à 0, l'image astrale du malheureux disparaît.

Un magicien dont le corps a été tué peut consacrer ses derniers moments à essayer de se venger de ses assassins. Le Maître de Jeu peut utiliser ces esprits désincarnés comme fantômes.

## COMBAT ASTRAL

Tout magicien ou être magique peut en affronter un autre en combat astral. Les formes astrales inertes, ou dormantes, ne peuvent engager un combat astral, ni être attaquées de cette façon. Les personnages ne possédant pas d'Attribut de Magie sont donc immunisés à cette forme d'agression.

Une attaque à partir de l'espace astral ne peut affecter des créatures évoluant dans notre monde physique, à moins qu'un lien entre les deux dimensions n'ait été réalisé (voir **Les Sorts et l'Espace Astral**, page 149).

Ce combat se résout de la même façon qu'un Combat au Corps à Corps (voir **Combat au Contact (Mêlée)**, page 100) car la nature de l'espace astral interdit tout combat à distance. Les mouvements, abris et autres situations particulières y apportent les mêmes modificateurs que dans le monde physique, avec les différences



mentionnées précédemment. Un magicien peut attaquer une autre forme astrale tout en se déplaçant, sans subir de pénalités.

Dans l'espace astral, un sort est considéré comme une créature. Un observateur astral remarque l'apparition d'une forme vivante autour de son lanceur, forme qui part à grande vitesse dans l'espace astral vers sa cible. Une fois celle-ci atteinte, le sort disparaît de la dimension astrale pour pénétrer notre monde et y délivrer ses effets.

Les sorts de Manipulation qui traversent l'espace physique se comportent, eux aussi, de cette manière.

Le déroulement d'un combat astral varie légèrement avec la nature des formes astrales qui y sont engagées.

### Initiative Astrale

Les personnages, dans l'espace astral, possèdent une Réaction Astrale modifiée égale à leur Réaction Astrale calculée +15.

Ils lancent 1D6 d'initiative.

Des magiciens commençant un Tour de Combat dans leur corps physique puis se projetant dans l'astral (en une Action Complexe) conservent l'Initiative de leur forme charnelle pour ce Tour. Si, par contre, ils le commencent sous leur forme astrale puis retournent dans leur corps (une Action Complexe), ils ne peuvent agir avant que 20 phases ne se soient écoulées.

L'Initiative des Esprits est décrite dans la section du même nom, page 142.

Les personnages en perception astrale (voir page 145), possèdent la Réaction et l'Initiative de leur corps physique.

### Déroulement d'un Combat Astral

Les magiciens en projection astrale possèdent les Attributs Astraux décrits précédemment. Ils ne disposent que d'une unique Réserve Astrale, contenant un nombre de dés égal à la somme de leurs Attributs d'Intelligence, de Charisme et de Volonté divisée par 2. Arrondissez le résultat à l'entier inférieur.

La Réserve Astrale fonctionne de la même manière qu'une Réserve de Combat standard pour la résolution des tests d'esquive d'attaque ou de résistance, concernant le combat astral. Le lancement de sorts dans l'espace astral bénéficie quant à lui de la Réserve de Magie du magicien.

Les attaques suivent la procédure du Combat au Corps à Corps (voir page 100). Le magicien peut attaquer en utilisant sa Compétence en Combat Armé s'il dispose d'un Focus d'Arme actif. Si ce n'est pas le cas, il doit se rabattre sur sa Compétence au Combat à Mains Nues ou en Sorcellerie.

Même des personnages incapables de lancer des sorts peuvent substituer leur Compétence en Sorcellerie aux Compétences de Combat. C'est la raison pour laquelle les adeptes physiques étudient la sorcellerie. Le seuil de réussite est égal à 4. Le Code de Dégâts Astraux d'un personnage dépend à la fois de lui et de sa cible.

#### CODE DES DEGATS ASTRAUX

Type d'Attaquant	Code de Dégâts
Magicien humain non armé	(Force Astrale) L
Magicien armé (Focus d'Arme)	[Force Astrale + Indice Focus/2] M
Créature Duelle	Voir <b>Créatures Magiques</b> , page 148
Sort	(Puissance) Niveau du Drain
Esprit	(Puissance) M
Barrière	(Indice) L

Le test de Résistance aux Dégâts est basé sur l'Attribut de Constitution Astrale (en fait la Volonté) de la victime. Les êtres existant sur les deux plans et revêtus d'une armure physique bénéficient de cette protection en combat astral ; celle-ci réduit la puissance d'une attaque de la même façon qu'une armure normale bloque l'impact d'un coup physique, (voir **Créatures Magiques**, page 148 et **Caractéristiques de Métacréatures**, page 232).

Une attaque astrale peut provoquer des dégâts physiques ou mentaux, au choix de l'assaillant. Les créatures astrales non pensantes ne délivrent que des dommages physiques, qui sont aussi les seuls pouvant les affecter.

Les adeptes peuvent utiliser leur faculté de Mains Mortelles dans l'espace astral. Ils ont accès à la perception, mais pas à la projection astrale.

Les dégâts infligés au corps astral se transmettent à l'enveloppe physique. Cela signifie que si un magicien subit des dégâts dans l'espace astral, une blessure apparaît sur son corps physique au même moment, et que la mort de la forme astrale provoque celle du corps. Les soins, magiques ou non, prodigués à une des formes du blessé guérissent aussi son alter ego dans l'autre dimension.

### Barrières Magiques

Les cercles hermétiques et les loges médecine constituent des obstacles dans l'espace astral. Un magicien doit détruire leur résistance pour être capable de les traverser, mais cela n'empêche pas ces barrières d'interdire le passage des autres formes astrales. Les sorts destinés à une personne se tenant à l'intérieur d'une telle protection et lancés de l'extérieur doivent d'abord réussir à forcer la barrière pour atteindre leur cible.

Le concepteur d'une barrière sait toujours que celle-ci est attaquée dès le début de l'agression.

La barrière résiste aux assauts, mais n'attaque pas un agresseur rompant le combat. Un magicien tentant d'en pénétrer une doit procéder à un test basé sur la Compétence concernée (Combat Armé ou à Mains Nues ou Sorcellerie), contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'obstacle.

On effectue au même moment pour ce dernier un test basé sur sa Puissance, contre un seuil de réussite égal à l'Attribut de Magie de l'attaquant. Si celui-ci obtient davantage de succès, il inflige à la barrière une diminution de Puissance égale à la différence entre leurs succès.

Si la barrière l'emporte, son agresseur subit des blessures astrales, de Code (Puissance de la barrière) L. Chaque tranche de 2 succès excédentaires augmente d'un niveau la gravité des dégâts. Le magicien peut tenter de résister à l'aide de ses dés de Réserve Astrale au cours d'un test contre la puissance de la Barrière. Quand l'indice d'une barrière est réduit à zéro, elle disparaît devant le magicien et cesse de lui bloquer le passage.

Si le combat prend fin prématurément, les points perdus par la barrière le sont de façon permanente.

Ce genre de combat n'a lieu que si les agressions proviennent de l'espace astral. Si elles sont menées depuis le monde physique, la barrière produit ses effets normaux (voir **Sorts de Manipulation**, page 155).

### Objets magiques

Tout comme les barrières, les objets magiques ne peuvent que riposter aux attaques. La destruction astrale d'un tel objet annihile ses propriétés magiques, mais affecte peu son aspect physique. Un changement perceptible, par exemple un ternissement, peut toutefois révéler la perte de ses pouvoirs. Le test de réussite de l'objet est basé sur sa Puissance.

Un Focalisateur de Sort ne possède qu'une Puissance de 1, qui correspond au Karma sacrifié. Les agressions se font contre le Focus, pas contre le sort focalisé.



## Créatures Magiques

Elles sont divisées en deux groupes, les créatures astrales et celles existant à la fois sur les deux plans, ou créatures duelles. Ces dernières possèdent des Attributs et caractéristiques identiques dans les deux dimensions.

Les créatures astrales vivent dans l'espace astral. La plupart sont capables de se manifester physiquement dans notre monde mais ne le font pas volontiers.

Les créatures duelles se déplacent en même temps et à la même vitesse dans les deux dimensions, ainsi que les créatures astrales intervenant dans notre monde.

Elles ne peuvent se trouver en un lieu de notre monde et en un autre dans l'espace astral, et leur vitesse et Initiative astrales sont limitées comme celles de notre plan. Un combat impliquant des créatures magiques obéit aux règles générales de l'environnement, physique ou astral, du lieu où il se déroule. Les créatures purement astrales possèdent dans leur propre dimension des Attributs égaux à leur indice de Puissance ou leur Essence.

## Equipes Rituelles

Des magiciens accomplissant un rituel de sorcellerie pénètrent l'espace astral au moment de l'envoi ou du maintien du sort. Le cercle hermétique ou la loge médecine où se déroule le rituel joue le rôle d'une barrière dans l'espace astral, mais n'importe quel membre de l'équipe, à l'exception du leader, peut en sortir pour affronter des agresseurs astraux. Il est alors capable de leur lancer des sorts, ce qu'il ne pouvait faire de l'intérieur. Si un magicien de l'équipe sombre dans l'inconscience ou est tué, les dés qu'il avait apportés à la Réserve de Magie sont perdus. Si cette Réserve tombe à 0, le rituel échoue, et tous ses participants doivent tenter de résister au Drain. Le Drain inflige des dégâts physiques à ceux d'entre eux qui se trouvent à l'extérieur du cercle ou de la loge.

## Sorts

Un sort se sert de sa Puissance dans tout affrontement astral. Même s'il se trouve dans notre dimension, son lanceur sait immédiatement que le sort est attaqué, et peut l'aider à "survivre" avec des dés de sa propre Réserve de Magie, de Focus ou de Modificateurs Totémiques adaptés.

Un sort ne possède pas d'esprit et ignore toute forme astrale ne s'opposant pas à lui pendant qu'il se déplace à travers l'espace astral. Il atteint sa cible au cours de l'action où il naît.

Il combat tout ce qui tente de le stopper. Un personnage, pour pouvoir intercepter un sort, doit se trouver en projection astrale, être au courant de son lancement et disposer d'une action en réserve. Un observateur en perception astrale ne peut se déplacer de façon suffisamment rapide pour intercepter un sort.

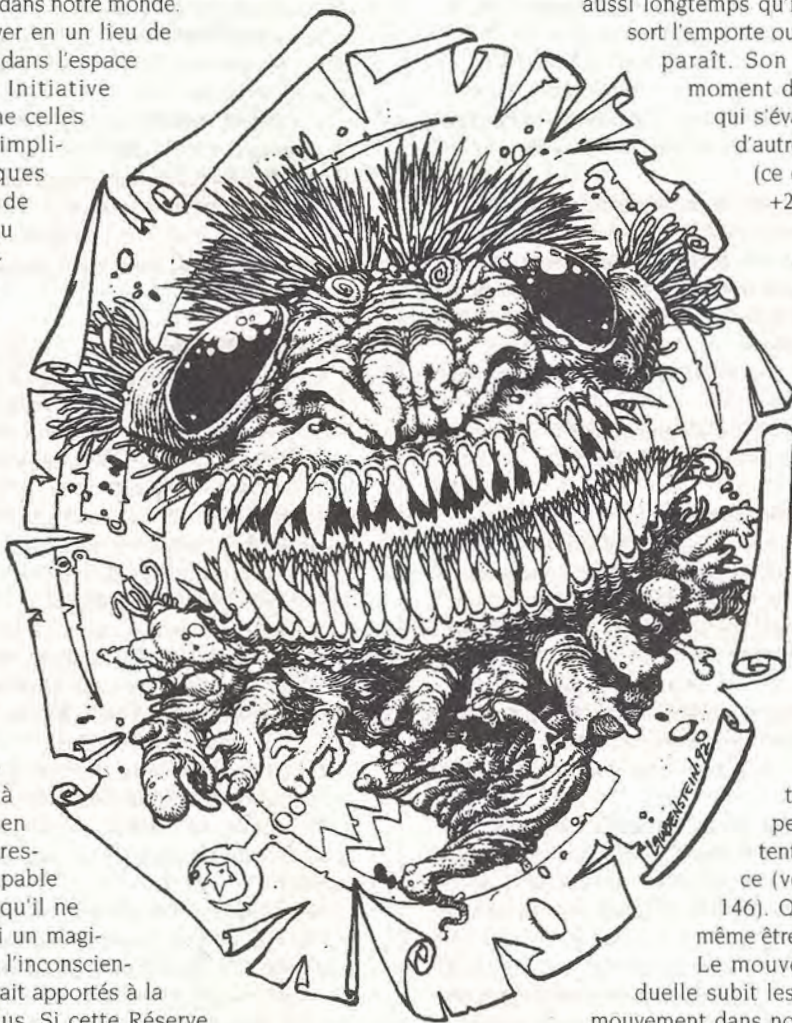
Le combat astral se déroule à peu près de la même manière pour un sort et pour une barrière (voir page 147). Si le magicien l'emporte, il réduit la Puissance du sort. Si ce n'est pas le cas, le sort l'attaque avec le Code de Dégâts suivant : (Puissance du Sort) Niveau de Drain.

Le vainqueur d'une phase de combat décide de la poursuite ou de l'arrêt de la lutte. Dans le premier cas, le sort est bloqué. Mais si le magicien perd le combat astral ou se retire de celui-ci, le sort fond sur sa cible. Toutefois, sa puissance peut avoir faibli. Un

magicien peut assister le sort qu'il a jeté (voir plus haut) aussi longtemps qu'il le désire, jusqu'à ce que le sort l'emporte ou soit vaincu, auquel cas il disparaît. Son lanceur peut aussi à tout moment décider d'abandonner le sort, qui s'évapore rapidement, ou en jeter d'autres tout en maintenant celui-ci (ce qui ajoute un modificateur de +2 à ses seuils de réussite).

Qu'un sort soit intercepté ou non, son lanceur doit procéder à un test de Résistance au Drain au moment de l'apparition de sa création. Si le Drain ou quoi que ce soit d'autre le plonge dans l'inconscience, le sort disparaît.

Le Drain inflige toujours des dégâts physiques à un magicien lançant un sort depuis l'espace astral, quelle que soit la Puissance de ce sort.



## FUITE ASTRALE

Les vitesses très importantes que les corps astraux peuvent atteindre leur permettent de fuir aisément toute menace (voir **Projection Astrale**, page 146). Quelques cas doivent tout de même être explicités.

Le mouvement astral d'une créature duelle subit les mêmes restrictions que son mouvement dans notre monde. Une forme astrale peut fuir un tel être en passant au travers d'un mur puisque lui ne pourra le franchir.

Quand deux adversaires possèdent une même liberté de mouvement, tous deux doivent procéder à un test de Fuite Astrale basé sur leur Rapidité Astrale, dans le cas d'une vitesse de déplacement normale ; sur leur Attribut de Magie dans le cas d'un déplacement rapide, ou sur leur Puissance pour des esprits. Le mouvement normal permet à une forme astrale de quitter un combat, mais ne l'éloigne pas beaucoup du lieu de l'affrontement. Si l'un des deux duellistes décide de laisser l'autre s'enfuir, il est inutile d'effectuer ce test. Le seuil de réussite en est, pour chaque forme astrale impliquée, égal à l'Attribut concerné de son adversaire. La forme astrale obtenant le plus de succès décide de l'attitude à adopter. Si elle choisit la fuite, le déplacement normal l'emmènera en un lieu astral situé à une distance de l'endroit du combat dépendant de sa vitesse par Phase d'Action. Le mouvement rapide lui permettra de se sauver très loin de la zone des hostilités. Le vainqueur peut aussi choisir de continuer le combat.



## PISTAGE ASTRAL

Nous avons mentionné les faisceaux d'énergie qui relient les sorts envoyés rituellement et les Focalisateurs de Sorts à leur source, donnant ainsi à une forme astrale la possibilité de remonter jusqu'à elle. Le pistage astral est possible, mais difficilement réalisable.

Un magicien tentant de suivre le faisceau d'énergie doit procéder à un test de Perception Astrale basé sur son Intelligence contre un seuil de réussite égal à 4. Ce seuil varie ensuite suivant la Puissance du sort ou du Focus.

Puissance	Modificateurs de Pistage Astral
La Puissance du rituel ou du Focus est inférieure à la Compétence en Sorcellerie du pisteur	-2
La Puissance du rituel ou du Focus est supérieure à la Compétence en Sorcellerie du pisteur	+2

La durée d'un pistage est de douze heures divisées par le nombre de succès obtenus. Cela peut interdire un pistage continu, mais un magicien peut abandonner momentanément sa recherche, se reposer pour récupérer des points d'Essence puis pister à nouveau. Il doit alors effectuer un test basé sur son Intelligence ou son Attribut de Magie, le plus important, contre un seuil de réussite égal au nombre d'heures pendant lesquelles le pistage a été abandonné. L'obtention d'un succès au moins signifie qu'il peut continuer le pistage. Sinon, il a perdu la trace du rituel ou du focus.

## LES SORTS ET L'ESPACE ASTRAL

Il nous reste à traiter de ce qui arrive quand quelqu'un lance un sort. Les rituels sont particuliers (voir **Sorcellerie Rituelle**, page.133). Le magicien doit bien sûr commencer par choisir son sort et sa cible, qu'il doit voir, quelle que soit la nature du sort. A l'exception des sorts de Manipulation, en effet, aucun sortilège n'affecte une cible invisible au magicien.

Imaginons deux personnes se tenant à moins d'un mètre l'une de l'autre. Si une d'entre elles seulement est en vue du magicien, l'autre ne sera pas affectée par un sort lancé sur sa voisine, même si elle-même se trouve dans sa zone d'effet.

Pourquoi cela ? Pour comprendre cette limitation, il faut comprendre comment un sort agit. Un magicien lançant un sort ouvre en partie ses sens sur l'espace astral, afin de détecter l'aura de sa cible. Il synchronise alors sa propre aura avec celle de sa future victime, permettant à l'énergie magique dont il a doté son sort "de sauter" de lui vers sa cible. Ce phénomène est similaire à la décharge électrique se produisant entre deux pièces convenablement polarisées. Le sort quitte son créateur, bondit à travers l'espace astral vers sa victime et frappe.

Cela produit peu d'effets visibles sur le lanceur, parfois (rarement) une lueur dansante.

Le trajet d'un sort jusqu'à sa cible ne peut généralement être perçu, à moins que la puissance de ce sort soit très élevée, auquel cas il crée tout comme les esprits un léger miroitement. Par contre, son arrivée sur sa cible est souvent visible (cela dépend de ses effets).

Il frappe celle-ci au travers de son aura. Cela peut sembler contraire à la règle voulant qu'une créature physique ne puisse être attaquée à partir de l'espace astral, à moins qu'un pont n'ait été créé entre ce monde et le nôtre.

Et c'est effectivement ce qui s'est produit : le magicien a créé ce pont par la synchronisation des auras. Cela ne peut avoir lieu que quand il est physiquement présent sur notre plan, la symétrie magicien physiquement présent / cible présente étant nécessaire au lancement. Si le magicien est en projection astrale, cette symétrie n'existe pas et la cible physique ne peut être affectée.

Les sorts physiques frappent la composante matérielle de leur cible, les sorts Mana sa composante spirituelle, ce qui explique qu'ils n'aient pas d'effet sur les objets dénués de toute conscience.

L'énergie du sort passe directement de l'espace astral à l'aura de la victime et délivre ses effets au centre de l'aura, c'est-à-dire au centre de la cible. Ceci explique l'inefficacité des armures et protections de toutes sortes : comment protéger une créature contre une attaque qui la frappe de l'intérieur ? La restriction apportée par le champ de vision du magicien constitue un handicap : ce qui,





ne peut être vu, ne peut être affecté. Toutefois, quelqu'un portant une armure intégrale le rendant physiquement invulnérable reste vulnérable aux sorts s'il se trouve assez près du magicien, son aura traversant la protection. Distinguer une infime partie de l'aura d'une créature ne suffit pas pour la prendre comme cible d'un sort. Ainsi, un adversaire qui se cache derrière un mur et dont le magicien, en perception astrale, distingue un petit morceau d'aura est à l'abri de tout sort.

Les Focus et les créatures en perception astrale créent un lien entre notre monde et l'espace astral, au travers duquel des magiciens peuvent lancer des sorts à partir de l'espace astral. Un sort Mana lancé à une créature possédant au même instant ces aspects physique et astral n'affecte que ce seul être, même s'il a normalement un effet de zone. L'aspect spirituel de la cible est en effet dans l'espace astral, ce qui annule l'effet de zone.

Ceci ne s'applique toutefois que si la condition de la symétrie physique n'est pas remplie. Un sort de type Physique, lui, accède à notre monde par la composante physique de sa cible. Aussi, bien évidemment, il affecte son enveloppe physique, et celle-ci appartenant aux deux mondes, certains effets de zone peuvent être réalisés. Les obstacles limitent tout autant un lanceur de sorts opérant à partir de l'espace astral qu'un magicien se trouvant pleinement dans notre monde. La matière inerte engendre des formes astrales opaques que le sens astral ne peut traverser. Les matériaux transparents ne gênent aucunement le lancement des sorts, d'autres, translucides ou teintés, imposent l'utilisation des modificateurs applicables aux barrières (voir page 98). Les sorts traversent sans problème les images d'objets. Les miroirs permettent de distinguer clairement une cible grâce son reflet, la rendant vulnérable aux sorts. Ceci n'est cependant pas vrai pour les sorts de Manipulation, qui lancés sur l'image de la cible, frappent simplement la surface de la glace.

En effet, ces sorts ne fonctionnent pas de la même manière que les autres. L'énergie délivrée au cours de leur lancement traverse à la fois les espaces astral et physique pour finalement frapper leur victime. Tout obstacle, même transparent, les bloque donc. Les règles du jet de tels sorts au travers d'obstacles sont identiques à celles décrites dans le chapitre consacré au combat, mais les obstacles ne possèdent pour eux que la moitié de leur indice. Par exemple, une cible victime d'un sort de Manipulation lancé au travers d'une baie vitrée bénéficie de la moitié de l'indice de Barrière du verre. Si la puissance du sort est inférieure à cette valeur, le sort se dissipe.

La composante physique des sorts de Manipulation permet donc à la cible de bénéficier de la moitié de son indice de Protection d'Impact, diminuant d'autant la Puissance du sort. Un regard rapide à la table des Codes de Dégâts pousserait à affirmer qu'un tel sort est moins efficace qu'une balle de fusil. Ceci n'est vrai qu'en partie, car les sorts de Manipulation possèdent une flexibilité d'emploi, notamment en ce qui concerne la portée, que n'ont pas les armes. Ils engendrent également certains effets qui justifient leur usage.



## GRIMOIRE

Le grimoire décrit les sorts de base dont les joueurs auront besoin pour incarner des magiciens dans le monde de **Shadowrun**.

Ils sont répartis par catégorie : sorts de Combat, de Détection, de Santé, d'Illusion et de Manipulation. Leur description est accompagnée des précisions suivantes :

**Type** : indique le type du sort, Physique ou Mana.

**Portée** : indique la Portée ; Toucher, Limitée ou Champ de Vision (CDV).

**Seuil** : indique comment calculer le seuil de réussite pour le test de réussite du sort. La présence du (R) signale qu'il existe une possibilité de résister au sort et donc que la cible devra lancer les dés pour réduire les succès du magicien. S'il n'y a pas de (R), il n'existe pas de résistance au sort et seul son jeteur lance les dés.

**Code de Dégâts** : indique le niveau de dégâts de base, Léger, Moyen, Grave ou Fatal, que le sort provoque l'Étourdissement ou non.

**Durée** : indique si le sort est instantané, doit être maintenu ou est permanent. Si les sorts Permanents présentent une information supplémentaire, comme Permanent (10 tours), cela signifie qu'il faut les maintenir pendant le nombre de tours indiqué pour qu'ils deviennent effectivement permanents.

**Drain** : indique le Code de Drain du sort. Le (P/2) ou  $(\lfloor P/2 \rfloor + x)$  vous informe que le test de Résistance au Drain est effectué contre la moitié de la Puissance du sort (arrondie à l'entier inférieur), ou la moitié de la Puissance plus un coefficient. La lettre suivant ce Code de Drain donne le niveau du Drain : Léger, Moyen, Grave ou Fatal.

Les sorts, au moment où un personnage les choisit ou les apprend, peuvent être désignés comme exclusifs ou rattachés à un fétiche. Voir **Création d'un Personnage**, page 43, et **Apprentissage de Nouveaux Sorts**, page 132.

Les modificateurs de Puissance ne sont pas rappelés dans les sorts cités ci-dessous.

## SORTS DE COMBAT

Pour plus d'informations sur ces sorts, voir **Sorts de Combat**, page 127, **Lancement des Sorts**, page 129, ainsi que **Sorts et Espace Astral**, page 149. Il faut cependant toujours garder en mémoire que :

- les sorts de Combat ne peuvent affecter que des cibles que le magicien voit
- l'Armure n'influe pas sur le test de Résistance au sort
- La Volonté permet de résister aux sorts Mana, et la Constitution aux sorts Physiques.

### Bélier

Affecte des cibles inanimées. Les succès obtenus pour le lancement sont ajoutés à la Puissance du sort, et le résultat est ensuite comparé à l'indice de Protection de la cible pour la détermination des effets (voir **Barrières**, page 98).

La protection de la cible est considérée comme étant la moitié de celle indiquée.

Contre les véhicules, utilisez la même procédure, mais en comparant le résultat à la Résistance du véhicule comme indice de



Protection. Une baisse de celui-ci signifie des dégâts Légers à l'engin, mais ne réduit pas réellement sa Résistance. Si le véhicule est blindé, cette couverture doit être attaquée d'abord, et endommagée (voir **Barrières**, page 98).

Vous trouverez le seuil de réussite du sort dans la **Table de Résistance des Objets**, page 130.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** voir **Table de** **Durée :** Instantanée  
**Résistance des Objets** **Code de Dégâts :** G  
**Drain :** [(P/2)+1]G

## Boule de Feu

Sort de zone qui provoque des dégâts physiques.  
 Peut enflammer les matériaux combustibles situés dans sa zone d'effet. A la discrétion du maître de jeu.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** Constitution (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)+3] F **Code de Dégâts :** G

## Dard de Force

Dard de puissance magique qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** Constitution (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)+1]L **Code de Dégâts :** L

## Dard Mana

Dard de puissance magique qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** (P/2)L **Code de Dégâts :** L

## Eclair de Force

Eclair d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** Constitution (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)+1]G **Code de Dégâts :** G

## Eclair Mana

Eclair d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** (P/2)G **Code de Dégâts :** G

## Flammes infernales

Sort de zone qui provoque des dégâts physiques. Peut enflammer les matériaux combustibles situés dans sa zone d'effet, à la discrétion du maître de jeu.

**Type :** Physique **Portée :** LDV  
**Seuil :** Constitution (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)+6]F **Code de Dégâts :** F

## Missile de Force

Eclair d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** Constitution (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)+1]M **Code de Dégâts :** M

## Missile Mana

Eclair d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** (P/2)M **Code de Dégâts :** M

## Poing de Force

Sort de zone qui provoque des dégâts physiques.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** Constitution (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)+1]G **Code de Dégâts :** M

## Poing Mana

Sort de zone qui provoque des dégâts physiques. Cette version Mana n'affecte que les cibles vivantes.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** (P/2)G **Code de Dégâts :** M

## Sommeil

Sort de zone qui provoque des dommages d'Etourdissement, uniquement aux cibles vivantes.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Instantanée  
**Drain :** [(P/2)-1]G **Code de Dégâts :** M

## SORTS DE DETECTION

Certains sorts de Détection, appelés extra-sensoriels, donnent au magicien de nouveaux sens tant qu'ils sont maintenus. Leur Portée est déterminée par un test de réussite basé sur leur puissance contre un seuil de réussite de 4. La distance de fonctionnement, en mètres, d'un nouveau sens est obtenue en multipliant les succès par l'Attribut de Magie du magicien.

Ces sorts sont décrits comme ayant une portée Limitée.

Certains sorts, appelés généraux, ne sont pas dirigés sur une ou plusieurs cibles spécifiques ; il n'est pas nécessaire de faire des tests de Résistance pour chacune des centaines de personnes se trouvant à portée d'un sort de Détection de la Vie, par exemple. Le magicien déclare d'abord la nature de l'information recherchée, ce qui fixe le seuil de réussite ; celui-ci est de 4 s'il examine toutes les cibles visibles, 6 pour les sujets hors de vue et 10 pour les êtres se tenant dans l'espace astral. Dans le cas de sujets hors de vue placés derrière une barrière magique, ajoutez l'indice de cette barrière au seuil de réussite. Le magicien effectue alors un test de réussite du sort basé sur sa Puissance, en lançant un nombre de dés égal à l'Indice de Puissance contre le seuil de réussite précédemment déterminé. Le tableau ci-dessous présente la connaissance résultant du nombre de succès obtenus.

TABLE DES SORTS DE DETECTION

Succès obtenus	Connaissance acquise
1	Connaissances générales seulement, pas de détails.
2	Informations détaillées mais quelques sujets mineurs restent inconnus.
3	Tous les détails sont connus, mais les sujets mineurs restent flous et obscurs.
4	Informations complètes et très détaillées.

On utilisera aussi cette table pour les sorts de détection dirigés sur une cible spécifique.



Si un magicien maintient un sort de Détection général, de nouveaux sujets se dévoileront lorsqu'ils apparaîtront dans la zone d'effet du sort. Les conséquences du nombre de succès initial resteront valables.

Les sorts extra-sensoriels spécifiques ne fonctionnent que pour une seule cible à leur portée. Les extra-sensoriels généraux concernent toutes les cibles se trouvant dans leur zone d'action.

Les sorts nécessitant une cible consentante peuvent être lancés sur tous les sujets qui le sont.

## Analyse de Véracité

Sort extra-sensoriel : le magicien sait si une cible dit la vérité ou pas.

La cible fait un test de Résistance basé sur son Attribut de Volonté contre la Puissance du sort pour réduire le nombre de succès du lanceur. Ce dernier a besoin d'un succès au moins pour que le sort fonctionne.

L'analyse ne fonctionne pas sur les écrits. Le magicien doit entendre une proposition pour déterminer sa véracité.

**Type :** Mana

**Portée :** Limitée

**Seuil :** Volonté (R)

**Durée :** Maintenue

**Drain :** (P/2)G

## Analyse Psychique

Le magicien peut explorer télépathiquement l'esprit de la cible du sort. Celle-ci procède à un test de Résistance basé sur sa Volonté contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort. Si elle ne

réussit pas à annuler tous les succès du magicien, le nombre restant à celui-ci détermine l'étendue et la précision des renseignements qu'il obtient. Un succès lui permet de connaître les pensées superficielles de la cible, mais pas de les influencer, ni de soutirer d'autres informations. Deux succès lui révèlent avec précision les pensées de la cible. Il peut en outre poser une question à laquelle sa victime doit répondre par la vérité ou, du moins, par ce qu'elle croit vrai. Avec trois succès ou plus, le magicien est capable d'accéder au subconscient de la cible et de lui poser deux questions.

Tout lancement supplémentaire de ce sort contre la même cible avant qu'un nombre d'heures égal à sa Volonté se soit écoulé verra son seuil de réussite augmenter de 2.

**Type :** Mana

**Portée :** Toucher

**Seuil :** 4 (R)

**Durée :** Maintenue

**Drain :** [(P/2)+2]F

## Analyse Technique

Sort extra-sensoriel pour sujet volontaire, lequel peut alors étudier l'usage et le fonctionnement de base d'un appareil ou d'une partie de mécanisme.

S'il avait auparavant quelque connaissance de cet appareil ou d'objets similaires, on peut réduire le seuil de réussite de 2. La

**Table de Résistance des Objets** (voir page 130) donne le seuil de réussite de base de ce sort.

**Type :** Physique

**Portée :** Limitée

**Seuil :** Résistance de l'Objet

**Durée :** Maintenue

**Drain :** [(P/2)+1]M





## Clairaudience

Sort extra-sensoriel : le magicien peut entendre les sons à distance comme s'il y était, dans la limite de la portée de ce sens. Ce sort nécessite de la concentration et, durant son utilisation, l'ouïe normale ne peut être employée. Les images ne sont pas transmises.

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** (P/2)M

## Clairvoyance

Sort extra-sensoriel requérant un sujet volontaire, qui peut ensuite voir des scènes à distance comme s'il y était, dans la limite de la portée de ce nouveau sens. La Clairvoyance nécessite de la concentration et, durant son utilisation, la vision normale ne peut être employée. Une cible vue par Clairvoyance ne peut être touchée par un sort du magicien observateur, et les sons ne sont pas transmis.

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** (P/2)M

## Détection de la Vie

Ce sort à effet de zone permet de déceler, à l'intérieur de cette zone, la présence de créatures vivantes et de déterminer leur nombre et leur position. Le lancer dans la foule dévoile une masse indistincte d'auras.

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** (P/2)L

## Détection des Ennemis

Ce sort à effet de zone doit être lancé sur une personne consentante et lui permet de détecter les individus animés de mauvaises intentions à son encontre. Il ne permet pas de détecter les pièges, car ce ne sont que des objets, ni les terroristes s'apprêtant à tirer au hasard dans la foule (la cible du sort n'est pas visée personnellement).

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]M

## Détection d'un Individu

Ce sort à effet de zone doit être lancé sur une personne consentante et lui permet de détecter un individu particulier, nommé par le magicien au moment où il jette le sortilège.

Le seuil de réussite est égal à 10, moins l'Essence de la cible si celle-ci est dénuée de potentiel magique, moins son Attribut de Magie, de Puissance ou d'Essence si elle est magiquement active.

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** Voir ci-dessus **Durée :** Maintenue  
**Drain :** (P/2)L

## Détection Spécifique

Ce sort à effet de zone permet de déceler la présence de créatures ou d'objets d'un type particulier. Chaque variante constitue un sortilège à part entière. On trouve ainsi les sorts : Détection des Orks, Détection des Dragons, Détection des Canons, etc.

### - d'un type d'être vivant

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)-1]L

### - d'un type d'objet

**Type :** Physique **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]M

## Sens du Combat

Sort extra-sensoriel nécessitant un volontaire. Le sujet peut alors analyser subconsciemment un combat ou toute autre situation

dangereuse. En théorie, le sort accorde une prescience, son bénéficiaire sentant arriver les événements une demi-seconde avant leur réalisation. Chaque tranche de 2 succès ajoute 1 dé à sa Réserve de Combat.

**Type :** Physique **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]G

## Sens Personnel du Combat

Cette forme de Sens du Combat affecte uniquement son lanceur.

**Type :** Physique **Portée :** Soi-même  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]M

## SORTS DE SANTE

Les sorts de Santé peuvent guérir les maladies ou en infliger, rendre non toxiques des poisons ou des drogues, ou limiter leurs effets et parfois, modifier des Attributs de façon temporaire. Beaucoup sont à usage curatif et permettent de soigner les blessures ou les maladies du corps. Aucune technique magique connue n'est capable d'éliminer la fatigue ou de soigner les maladies mentales.

## Antidote aux Toxines

Ce sort de Soin agit sur la toxine (drogue ou poison) ou la maladie, et non sur la personne affectée. Son test de réussite possède un seuil de réussite égal à la Virulence de l'infection ou de la substance dangereuse.

Pour être efficace, ce sort doit être lancé avant que la toxine n'inflige des dégâts à la victime. Chaque succès au cours du test évoqué plus haut diminue d'un point la Virulence de la toxine ou de la maladie, donnant au bénéficiaire du sort une chance d'y résister plus importante.

**Type :** Physique **Portée :** Toucher  
**Seuil :** Virulence de la toxine  
**Antidote aux Toxines L**  
**Drain :** (P/2)L **Durée :** Permanente (5 tours)  
**Antidote aux Toxines M**  
**Drain :** (P/2)M **Durée :** Permanente (10 tours)  
**Antidote aux Toxines G**  
**Drain :** (P/2)G **Durée :** Permanente (15 tours)  
**Antidote aux Toxines F**  
**Drain :** (P/2)F **Durée :** Permanente (20 tours)

## Augmentation d'Attribut

Ce sort permet d'augmenter un Attribut Physique, Mental ou la Réaction, mais pas les autres Attributs Spéciaux. Le seuil de son test de réussite est égal au double de la valeur de l'Attribut devant être augmenté. Un seul succès suffit pour qu'il prenne effet. Il n'affecte pas les Attributs renforcés par la cybernétique, qui nécessitent un autre sort (voir plus loin). Il en existe quatre versions distinctes, une pour chaque Attribut, et un magicien pourra ainsi connaître Augmentation de Force+2, Augmentation de Rapidité+1, etc.

L'Augmentation de Réaction possède un Drain d'un niveau supérieur à celui des autres : L devient M, M devient G et G devient F. Il n'y a pas d'Augmentation de Réaction+4. Ces sorts n'augmentent que l'indice de Réaction de la cible et n'apportent aucun autre avantage. Ces augmentations ne peuvent être cumulées, c'est-à-dire qu'un Attribut donné ne peut être ainsi affecté que par un unique sort.

Un sort d'Augmentation d'Attribut lancé sur une personne dont l'Attribut concerné a déjà bénéficié d'un apport magique verra son seuil de réussite augmenté de +4.

**Type :** Mana **Portée :** Toucher  
**Seuil :** 2 x Valeur de l'Attribut



Attribut +1	Drain : [(P/2)+1]L	Durée : Maintenu
Attribut +2	Drain : [(P/2)+1]M	Durée : Maintenu
Attribut +3	Drain : [(P/2)+1]G	Durée : Maintenu
Attribut +4	Drain : [(P/2)+1]F	Durée : Maintenu

## Augmentation d'Attribut Cybernétique

Ces sorts fonctionnent de la même façon que les précédents, mais les Attributs dont il est question ici sont ceux qui ont déjà bénéficié d'une augmentation due à la cybernétique.

Le sort Augmentation de Réaction Cyber+4 n'existe pas.

Type : Physique Portée : Toucher

Seuil : 2xValeur de l'Attribut

### Attribut Cybernétique +1

Drain : [(P/2)+3]L Durée : Maintenu

### Attribut Cybernétique +2

Drain : [(P/2)+3]M Durée : Maintenu

### Attribut Cybernétique +3

Drain : [(P/2)+3]G Durée : Maintenu

### Attribut Cybernétique +4

Drain : [(P/2)+3]F Durée : Maintenu

## Augmentation des Réflexes

Ce sort affecte une personne consentante en augmentant le nombre de ses dés d'Initiative comme indiqué ci-après (+1, +2 ou +3).

Il n'en existe pas de version cyber, ce qui empêche les gens ayant déjà amélioré leur Initiative grâce à la cybernétique d'en bénéficier.

Type : Mana Portée : Toucher

Seuil : 2 x Réaction

### +1 dé d'Initiative

Drain : (P/2)M Durée : Maintenu

### +2 dés d'Initiative

Drain : (P/2)G Durée : Maintenu

### +3 dés d'Initiative

Drain : (P/2)F Durée : Maintenu

## Désintoxication

Ce sort fait disparaître les effets d'un poison ou d'une drogue. Il doit pour cela vaincre la Virulence de la toxine, comme le sort Antidote, mais étant donné que le soulagement est symptomatique, le seuil de résistance au Drain est moindre.

Désintoxication ne répare pas les dommages déjà infligés à l'organisme mais élimine tous les autres effets que peut ressentir la victime (vertiges, hallucinations, vomissements, douleur, etc.). C'est le remède parfait contre les "gueules de bois", pour ceux qui peuvent se l'offrir.

Il possède quatre versions séparées, chacune associée à un Code de Dégâts.

Type : Physique Portée : Toucher

Seuil : Virulence de la toxine

### Toxine L

Drain : [(P/2)-2]L Durée : Permanente (5 tours)

### Toxine M

Drain : [(P/2)-2]M Durée : Permanente (10 tours)

### Toxine G

Drain : [(P/2)-2]G Durée : Permanente (15 tours)

### Toxine F

Drain : [(P/2)-2]F Durée : Permanente (20 tours)

## Diminution d'Attribut

Ce sort permet de diminuer la valeur d'un Attribut spécifique de la cible.

Le magicien procède à un test au seuil de réussite égal à 10, moins l'Essence de la cible, et celle-ci résiste à l'aide de l'Attribut concerné par le sort. On compare le nombre de succès obtenus de part et d'autre. Un succès de plus que sa victime suffit au magicien pour l'affecter. Si l'un de ses Attributs est réduit à zéro, la cible est

incapable d'agir ; elle est paralysée dans le cas d'un Attribut Physique et semble dénuée d'esprit dans celui d'un Attribut Mental. Une version de ce sort existe pour chaque Attribut Physique ou Mental et pour la Réaction, mais pas pour les autres Attributs Spéciaux. Ces sorts, bien que de type physique, n'affectent pas les Attributs augmentés à l'aide de la cybernétique.

Type : Physique

Portée : Toucher

Seuil : 10-Essence (R) Durée : Maintenu

Attribut : -1

Drain : [(P/2)+1]L

Attribut : -2

Drain : [(P/2)+1]M

Attribut : -3

Drain : [(P/2)+1]G

Attribut : -4

Drain : [(P/2)+1]F

## Guérir une Maladie

Ce sort peut être utilisé à n'importe quel stade suivant une infection.

Il éliminera les agents pathogènes évoluant dans le corps du patient et supprimera tous les symptômes de la maladie, mais il ne soignera pas les dommages déjà occasionnés par celle-ci. Il faudra un autre sort de soin pour le faire.

Chaque succès obtenu lors du lancement du sort Guérir une Maladie réduit directement la Virulence de la maladie (sa Puissance) selon un ratio d'un pour un, ce qui facilite le test de Résistance de la cible.

Une version différente en existe pour chaque Code de Dégâts associés aux maladies.

Type : Physique

Portée : Toucher

Seuil : Virulence

### Guérir une Maladie (L)

Drain : (P/2)L Durée : Permanente (5 tours)

### Guérir une Maladie (M)

Drain : (P/2)M Durée : Permanente (10 tours)

### Guérir une Maladie (G)

Drain : (P/2)G Durée : Permanente (15 tours)

### Guérir une Maladie (F)

Drain : (P/2)F Durée : Permanente (20 tours)

## Soins

Les sorts de Soins et de Traitement des Blessures sont tous deux à effet curatif et soignent un nombre de cases du Moniteur de Condition Physique égal au nombre de succès obtenus au cours de leur test de réussite.

Pour être efficace, Traitement des Blessures doit être lancé, dans l'heure qui suit la dernière blessure. Soins, lui, peut être jeté à tout moment.

Un personnage ne peut recevoir un nombre de soins magiques supérieur à celui des blessures qu'il a subies.

### Traitement des Blessures

Type : Mana

Portée : Toucher

Seuil : 8-Essence

Durée : Permanente

Drain : (P/2) Niveau de la Blessure à soigner

### Soins :

Type : Mana

Portée : Toucher

Seuil : 10-Essence

Durée : Permanente

Drain : (P/2) Niveau de la Blessure à soigner

## TABLE DES SOINS MAGIQUES

Niveau de Blessure	Temps Nécessaire
Fatal	20 tours
Grave	15 tours
Moyen	10 tours
Léger	5 tours



Les succès obtenus au cours du test de réussite du sort peuvent servir à soigner des cas de blessures ou à diminuer le temps nécessaire à l'application complète du sort. Dans ce dernier cas, on divise la durée de base par le nombre de succès. Un magicien peut répartir les succès à son choix entre l'efficacité et le délai d'application du sort.

Le seuil de réussite du test de Résistance au Drain est égal à la moitié de la Puissance du sort et le niveau du Drain est égal au niveau actuel de la blessure de la cible (Léger, Moyen, Grave ou Fatal).

## SORTS D'ILLUSION

Quel que soit le degré de réalisme des sorts d'Illusion, ils ne peuvent blesser quelqu'un mentalement ou physiquement. Ils peuvent en revanche provoquer des distractions, des pertes d'équilibre ou d'orientation ou même des symptômes tels que la nausée et la douleur. Tout cela disparaît dès que le magicien cesse de maintenir son sort.

Les illusions flagrantes ne sont généralement utilisées qu'à des fins ludiques. On peut cependant se servir des plus puissantes au cours d'un combat, ne serait-ce que pour distraire l'attention de ses ennemis. Les illusions affectant un unique sens ne paraissent réelles que pour ce seul sens, alors que celles jouant sur tous les sens semblent totalement réelles aux spectateurs.

Une Illusion à laquelle on peut résister possède un (R) associé à son seuil de réussite. La cible procède à un test de Résistance au sort, basé sur l'Attribut visé par celui-ci et contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance du sortilège. Le nombre de succès qu'elle obtient est soustrait de celui du magicien, diminuant ainsi l'importance des effets du sort. Les sorts d'Illusion Mana n'affectent aucun des appareils technologiques de vision à distance, comme les caméras de sécurité par exemple.

Les sorts Physiques captent et modèlent la lumière, si bien qu'ils peuvent être efficaces contre ces systèmes technologiques.

### Chaos

Ce sort submerge la cible qui ne parvient pas à lui résister sous un flot d'images aveuglantes, d'odeurs violentes et de sensations désagréables. La victime est donc sujette à une distraction importante, chaque succès excédentaire restant au magicien après son test de Résistance ajoutant +1 à tous ses seuils de réussite. Ce sort affecte les appareils technologiques d'observation.

**Type :** Physique  
**Seuil :** Intelligence (R)  
**Drain :** [(P/2)+2]M

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue

### Confusion

Ce sort de zone produit les mêmes effets que Chaos, mais il ne trompe pas les systèmes technologiques.

La zone d'effet est envahie par des illusions visuelles, formes changeantes, lumières éblouissantes et silhouettes ténébreuses. Chaque succès excédentaire encore possédé par le magicien après le test de Résistance de la cible ajoute +1 aux seuils de réussite de celle-ci.

**Type :** Mana  
**Seuil :** Volonté (R)  
**Drain :** (P/2)G

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue

### Invisibilité

La cible de ce sort devient invisible. Une vision thermographique détecte toutefois la chaleur dégagée par son corps. Les sens de l'odorat, de l'ouïe et du toucher ne sont pas non plus affectés. Chaque personne tentant de repérer la cible du sort pro-

cédera à un test de Perception, contre un seuil de réussite égal au nombre de succès obtenus par le magicien au cours du test de Réussite du sort. Un succès signifiera que la personne invisible a été détectée. Ce sort n'affecte aucun appareillage technologique, à l'exception des yeux cybernétiques. Ceux-ci sont considérés comme naturels car leur porteur a sacrifié de l'Essence pour les acquérir.

**Type :** Mana  
**Seuil :** 4  
**Drain :** (P/2)M

**Portée :** Toucher  
**Durée :** Maintenue

### Invisibilité Étendue

Ce sort est identique au précédent, mais étant donné son caractère physique, affecte aussi les appareillages technologiques.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]M

**Portée :** Toucher  
**Durée :** Maintenue

### Masque

Ce sort doit être lancé sur une cible consentante, qui revêt alors une apparence physique différente tout en conservant sa forme générale et sa taille. Le seuil de réussite de tous les tests de Perception des spectateurs est égal au nombre de succès obtenus par le magicien. Ce sort est inefficace contre les appareillages technologiques.

**Type :** Mana  
**Seuil :** 4  
**Drain :** (P/2)L

**Portée :** Toucher  
**Durée :** Maintenue

### Monde Chaotique

Il s'agit d'une version à zone d'effet du sort Chaos.

**Type :** Physique  
**Seuil :** Intelligence (R)  
**Drain :** [(P/2)+2]G

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue

### Puanteur

Ce sort de zone affecte l'odorat. Les personnes se trouvant dans la zone d'effet doivent procéder à un test de Résistance afin de diminuer le nombre de succès du magicien. Chacun de ceux qui restent à celui-ci augmente tous les seuils de réussite des victimes de +1, en raison des effets incapacitants de l'odeur immonde.

**Type :** Mana  
**Seuil :** Volonté (R)  
**Drain :** [(P/2)+1]G

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue

### Spectacle

Ce sort de zone doit être lancé sur des cibles consentantes. Il engendre des illusions flagrantes mais distrayantes. Le nombre de succès obtenus par le magicien détermine le degré d'amusement éprouvé par le public.

**Type :** Mana  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]L

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue

### Stimulation

La cible de ce sort, qui doit être consentante, perçoit une illusion sensorielle totale choisie par le magicien. Les gens riches désireux d'expérimenter des sensations et émotions qu'ils ne trouvent pas dans notre monde s'offrent de temps à autre le luxe d'un tel sort.

Le nombre des succès du magicien détermine le degré de plaisir éprouvé par la cible.

**Type :** Mana  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]L

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue



## SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de Manipulation sont les plus puissants des sortilèges de **Shadowrun**, et il en existe des milliers. Ils permettent de contrôler et de modifier la matière et l'énergie. Les sorts de Contrôle influencent les pensées et les actions des êtres vivants, les sorts de Transformation changent la structure de leur cible. Les sorts de Télékinésie, eux, sont une forme de maîtrise de la matière par l'esprit, permettant de susciter des poltergeists brutaux mais aussi de commander de complexes machineries.

De nombreux sorts de Manipulation possèdent un Seuil d'Efficacité. Si le nombre de succès restants au magicien après le test de Résistance de la cible n'est pas supérieur à ce Seuil, le sort ne prendra pas effet. La plupart des sorts de Contrôle ont un Seuil d'Efficacité égal à la Volonté de leur cible.

## Manipulations de Contrôle

## Contrôle des Actions

Le magicien contrôle les actions et gestes de la cible comme s'il s'agissait d'une marionnette. La conscience de la victime n'est pas affectée, mais elle ne commande PLUS son corps, remuant et utilisant ses Compétences suivant les ordres du magicien (avec des seuils de réussite augmentés de +4). Le Seuil d'Efficacité du sort est l'indice de Volonté de la cible.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+2]G

## Contrôle des Emotions

La cible est envahie par une émotion que le magicien choisit au moment du lancement du sort. Il peut pousser sa victime à ressentir de la haine ou de l'amour pour quelqu'un, ou tout autre sentiment. Le Seuil d'Efficacité du sort est égal à l'indice de Volonté de la cible.

Ses effets relèvent davantage du roleplaying que d'un simple calcul de seuils. Sa victime ressent pleinement l'émotion imposée mais n'en devient pas pour autant stupide.

Aucune pénalité ne frappe un personnage accomplissant une action compatible avec cette émotion artificielle (s'il combat sous

l'effet de la haine, par exemple). Il souffre en revanche d'une pénalité, due à la distraction, de +2 pour les seuils de réussite relatifs aux actes ne relevant pas directement de ce sentiment. (Exemple : piloter un hélicoptère tout en étant la proie d'une folle gaieté). Enfin, agir tout à fait à l'encontre de l'émotion imposée (tirer sur une personne "aimée", par exemple) exige la réussite d'un test de Volonté avec un seuil de réussite égal à la Puissance du sort.

Les pénalités dues à la distraction s'appliquent ensuite même si ce Test de Volonté est réussi.

**Type :** Mana **Portée :** CDV  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+2]M

## Contrôle des Pensées

Ce sort permet au magicien de contrôler les pensées de sa cible, qui suit ensuite les consignes qu'il lui donne.

C'est l'équivalent magique de la suggestion hypnotique. Le Seuil d'Efficacité en est égal à l'indice de Volonté de la cible. Les actions qui engendreraient des effets catastrophiques pour elle-même ou des êtres qui lui sont chers autorisent la victime à tenter de résister au sort. Elle doit pour cela effectuer un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort. Si le lanceur de celui-ci n'est pas sur les lieux, l'obtention d'un unique succès suffit pour résister. Dans le cas contraire, le magicien doit lui aussi faire un test de Volonté, chacun des succès qu'il obtient étant décompté de ceux de sa cible. Cette dernière est libérée s'il lui en reste au moins 1.

**Type :** Mana **Portée :** Limitée  
**Seuil :** Volonté (R) **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+2]F

## Doigts Télékinésiques

Ce sort correspond à la vision populaire de la télékinésie. Le magicien crée des "mains invisibles" qui lui permettent de manipuler ou soulever des objets par la force de sa volonté. Le sort possède un seuil de réussite de 6. Le nombre de succès détermine la Force et la Rapidité de ses "mains". Le magicien peut utiliser à travers elles ses propres Compétences mais leur seuil de réussite est augmenté de 2, en raison de la difficulté de contrôler les mouvements de ces extensions.







Le jeteur du sort peut combattre grâce à elles, ouvrir une porte, etc. Mais les Actions Simples nécessitent un test de Rapidité. Les Doigts Télékinésiques peuvent atteindre toute cible en vue du magicien, quelle que soit la distance qui les en sépare. Leur maître peut utiliser des sorts de Clairvoyance ou même des appareillages technologiques de vision à distance pour mieux distinguer ce qui se déroule sur le lieu d'action de ces doigts magiques, à condition que ce lieu se trouve dans son champ de vision normal.

Ce sort est parfait pour désamorcer des bombes.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** 6 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+2]M

## Hibernation

Ce sort affecte une cible consentante ou inconsciente, qu'il plonge dans une sorte d'animation suspendue. Doublez le nombre de succès obtenus au cours du test de réussite pour déterminer le ralentissement de son métabolisme. Avec 4 succès, celui-ci devient huit fois plus lent. Si la cible a dépassé les limites de son Moniteur de Condition, on remplira une case de blessures supplémentaire au bout de 80 minutes, et non 10 (voir **Dépasser la Capacité d'un Moniteur de Condition**, page 111).

Si son corps a été infecté par une maladie qui devrait l'affaiblir d'heure en heure, cette aggravation n'aura lieu que toutes les 8 heures.

Une personne ensevelie avec suffisamment d'air pour une journée subsistera pendant 8 jours.

**Type :** Physique **Portée :** Toucher  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** (P/2)G

## Manipulations Télékinésiques

La lévitation permet au magicien de faire s'envoler ou se déplacer un objet, qui peut parcourir de cette manière une distance égale à son indice de Magie multiplié par le nombre de ses succès.

Un magicien capable de faire léviter un objet sur 12 mètres peut le faire évoluer horizontalement, verticalement ou en une combinaison des deux qui ne doit pas dépasser 12 mètres. Il peut, par exemple, lui faire parcourir 5 mètres horizontalement, puis 7 verticalement.

La distance est mesurée à partir du point de départ de l'objet, quelle que soit la position du magicien à ce moment-là.

Chaque tranche de 100 kg de la cible augmente de +1 le seuil de réussite du magicien. Considérez qu'un Humain moyen pèse

grosso-modo 50 kg pour 2 points de Constitution et un véhicule, 1000 kg par point. Un magicien peut déplacer un objet tant que celui-ci reste visible et que le sort est maintenu. Les objets peuvent faire le parcours maximum en une Phase d'Action.

Si l'objet visé est accroché ou tenu par un être vivant, ce dernier peut résister en effectuant un test de Force contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort. Les succès obtenus sont soustraits de ceux du magicien, à qui il doit en rester au moins un pour faire léviter sa cible.

## Lévitation d'une Créature

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]M

## Lévitation d'un Objet

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]L

## Poltergeist

Tous les objets et débris de petite taille, d'une masse inférieure à 1 kg, se trouvant dans la zone d'effet de ce sort se mettent à tourbillonner de façon chaotique. Cela réduit la visibilité dans la zone, avec pour effet une augmentation de +2 des seuils de réussite.

Ce sort produit également des dégâts d'Etourdissement, mitraillant les victimes avec les objets soulevés. Les personnes prises dans la zone d'effet utilisent leur Rapidité et non pas leur Constitution pour effectuer un test de Résistance aux Dégâts, contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort.

Les dégâts provoqués sont de type Léger. Les armures protègent contre les effets du sort.

**Type :** Physique **Portée :** CDV  
**Seuil :** 4(R) **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+1]G

## Manipulations de Transformation

### Armure

Ce sort doit être lancé sur une cible consentante, à laquelle il donne une protection interne, durcissant ses tissus. Chaque succès obtenu au cours du test de réussite du sort confère à son bénéficiaire un point d'Armure Dermale (ajouté à sa Constitution) tant que le sort est maintenu.

**Type :** Physique **Portée :** Limitée  
**Seuil :** 4 **Durée :** Maintenue  
**Drain :** [(P/2)+2]M

### Barrière

Sort de zone, Barrière crée un champ de force crépitant d'énergie. Son test de Réussite possède un seuil de réussite de 6. Le magicien peut donner à ce champ de force la forme d'un mur ou d'un dôme. La hauteur du mur sera égale à la Puissance du sort en mètres, et sa longueur, ou son rayon s'il s'agit d'un dôme, à l'Attribut de Magie du jeteur du sort.

Cette longueur peut être ajustée, comme le rayon d'une zone d'effet, si on sacrifie pour cela des dés du test de réussite. Le magicien peut façonner la Barrière à sa guise. Toute chose de taille sub-micronique (ou moindre), y compris l'air et les autres gaz, peut traverser la Barrière.

En ce qui concerne les objets ou créatures de taille supérieure, elle est considérée comme ayant un indice de Protection égal à la Puissance du sort (et peut donc s'ajouter à une armure matérielle). Les attaques menées au travers d'une Barrière subissent un modificateur de Visibilité de -1.



Les Barrières Physiques ne gênent pas le passage des sorts, fusent-ils de Manipulation.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 6  
**Drain :** [(P/2)+2]G

**Portée :** Limitée  
**Durée :** Maintenue

## Barrière Mana

Les Barrières Mana ne bloquent pas le passage d'objets ou d'armes physiques mais celui des êtres vivants. Ainsi, les passagers d'une voiture ne seront pas affectés par ce sort, mais il désarçonnera un motocycliste.

Une Barrière Mana constitue également une protection contre les sorts. Ajoutez la moitié de la Puissance du sort (l'indice de la Barrière) aux seuils de réussite de tous les magiciens lançant des sorts au travers. Les Barrières Mana sont aussi des Barrières Astrales.

**Type :** Mana  
**Seuil :** 6  
**Drain :** [(P/2)+1]G

**Portée :** Limitée  
**Durée :** Maintenue

## Étincelles

Ce sort permet au magicien de lancer une étincelle électrique. Cette attaque possède un Code de Dégâts (P)M. Chaque tranche de 2 succès augmente la gravité des dommages d'un niveau. La cible peut résister à l'aide de sa Constitution. On retranche la moitié de la protection fournie par une éventuelle armure d'impact à la Puissance de l'attaque, qui se résout comme les Combats à Distance.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]M

**Portée :** CDV  
**Durée :** Instantanée

## Glace

Ce sort crée une couche de glace sur une surface égale en mètres carrés à l'Attribut de Magie du lanceur multiplié par le nombre de succès qu'il a obtenus. Quiconque marche sur cette plaque doit effectuer un test de Rapidité contre un seuil de réussite de 3 pour éviter la chute. Les conducteurs de véhicules doivent quant à eux réussir un test de Maniabilité du véhicule concerné afin d'éviter un test d'Accident.

La glace fond à la vitesse d'un mètre carré par minute  
**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]G

**Portée :** CDV  
**Durée :** Instantanée

## Ignition

Ce sort augmente l'agitation moléculaire de la cible, ce qui la fait s'embraser. Tout ce qui est inflammable peut en être victime. L'ignition de la cible commence au terme d'une durée de base de 10 tours, divisée par le nombre de succès obtenus par le magicien. Une fois que le processus d'ignition a débuté, elle brûle jusqu'à combustion complète, à moins qu'on éteigne le feu avec de l'eau ou en l'étouffant. Le Seuil d'Efficacité d'un sort d'ignition est égal à la Constitution de la cible s'il s'agit d'un être vivant, ou à sa Protection pour les objets inanimés. L'ignition d'une créature l'enveloppe de flammes, engendrant des dégâts de Code (P)M au cours de son premier tour. Sa puissance augmente ensuite d'un point par tour de Combat. A la fin de chaque tour, effectuez un test de Résistance aux Dégâts, les armures d'Impact pouvant protéger la victime. Les munitions ou grenades portées risquent d'exploser sous l'effet de ce sort.

Si personne n'éteint les flammes, elles meurent d'elles-mêmes en 1D6 tours.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+2]F

**Portée :** CDV  
**Durée :** Permanente

## Jet de Flammes

Ce sort crée un jet de flammes partant du magicien vers la cible. Cette attaque possède un Code de Dégâts (P)M. Chaque tranche de 2 succès augmente la gravité des dommages d'un niveau. La cible résiste à l'aide de sa Constitution, et seule la moitié de la protection offerte par une éventuelle armure d'impact réduit d'autant la Puissance de l'attaque. La résolution est identique à celle des Combats à Distance.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]G.

**Portée :** CDV  
**Durée :** Instantanée

## Lumière

Ce sort crée une boule de lumière mobile qui illumine une zone d'un rayon égal à l'Attribut de Magie de son jeteur multiplié par le nombre de succès obtenus en mètres. Cette sphère produit un éclairage équivalent à celui d'un flash, mais sur toute une zone. Ce sort ne peut aveugler une cible mais réduit les modificateurs de Visibilité dus à l'obscurité, chaque succès annulant un modificateur de +1.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+2]M

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue

## Projectile de Flammes

Ce sort à effet de zone crée une explosion de flammes autour de sa cible. Les objets inflammables prennent feu. Le Code de Dégâts de cette agression magique est (P)M. Chaque tranche de 2 succès augmente la gravité des dommages d'un niveau.

La cible résiste aux effets du sort à l'aide de sa Constitution, et seule la moitié de la protection fournie par une éventuelle armure d'impact diminue d'autant la Puissance de l'attaque, qui est résolue de la même manière qu'un Combat à Distance.

**Type :** Physique  
**Seuil :** 4  
**Drain :** [(P/2)+1]F

**Portée :** CDV  
**Durée :** Instantanée

## Ténèbres

Ce sort de zone engendre une demi-sphère de ténèbres d'un rayon égal à l'Attribut de Magie de son lanceur multiplié par le nombre de succès obtenus en mètres.

Son seuil de réussite dépend des conditions dans lesquelles il est jeté :

- à midi, bon ensoleillement : 6 ;
- en journée : 5 ;
- en journée sous un ciel couvert : 4 ;
- au crépuscule : 3 ;
- à la lueur des lampadaires ou dans un endroit plus sombre : 2.

Chaque tranche de 2 succès ajoute aux cibles se trouvant à l'intérieur du dôme de ténèbres un modificateur de +1 au seuil de réussite de tout test de Combat ou de Perception.

**Type :** Physique  
**Seuil :** Voir ci-dessus  
**Drain :** [(P/2)+2]M

**Portée :** CDV  
**Durée :** Maintenue





# TABLE DES SORTS

NOTE : L'astérisque indique que certaines précisions importantes sont fournies avec la description complète du sort.

## SORTS DE COMBAT

Nom	Drain	Type	Durée
*Bélier	[(P/2)+1]G	P	I
*Boule de Feu	[(P/2)+3]F	P	I*
Dard de Force	[(P/2)+1]L	P	I
Dard Mana	(P/2)L	M	I
Eclair de Force	[(P/2)+1]G	P	I
Eclair Mana	(P/2)G	M	I
Flammes Infernales	[(P/2)+6]F	P	I
Missile de Force	[(P/2)+1]M	P	I
Missile Mana	(P/2)M	M	I
*Poing de Force	[(P/2)+1]G	P	I
*Poing Mana	(P/2)G	M	I
*Sommeil	[(P/2)-1]G	M	I

## SORTS DE DETECTION

Nom	Drain	Type	Durée
*Analyse de Vérité	(P/2)G	M	M
*Analyse Psychique	[(P/2)+2]F	M	M
*Analyse Technique	[(P/2)+1]M	P	M
Clairaudience	(P/2)M	M	M
Clairvoyance	(P/2)M	M	M
*Détection de la Vie	(P/2)L	M	M
*Détection des Ennemis	[(P/2)+1]M	M	M
*Détection d'un Individu	(P/2)L	M	M
Détection Spécifique (être vivant)	[(P/2)-1]L	M	M
*Détection Spécifique (objet)	(P/2)+1]M	P	M
*Sens du Combat	[(P/2)+1]G	P	M
Sens Personnel du Combat	[(P/2)+1]M	P	M

## SORTS DE SANTE

Nom	Drain	Type	Durée
*Antidote aux Toxines L	(P/2)L	P	P
*Antidote aux Toxines M	(P/2)M	P	P
*Antidote aux Toxines G	(P/2)G	P	P
*Antidote aux Toxines F	(P/2)F	P	P
*Augmentation d'Attribut +1	[(P/2)+1]L	M	M
*Augmentation d'Attribut +2	[(P/2)+1]M	M	M
*Augmentation d'Attribut +3	[(P/2)+1]G	M	M
*Augmentation d'Attribut +4	[(P/2)+1]F	M	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique+1	[(P/2)+3]L	P	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique+2	[(P/2)+3]M	P	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique+3	[(P/2)+3]G	P	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique+4	[(P/2)+3]F	P	M
*Augmentation des Réflexes :			
+1 dé d'Initiative	(P/2)M	M	M
+2 dés d'Initiative	(P/2)G	M	M
+3 dés d'Initiative	(P/2)F	M	M

## SORTS DE SANTE (suite)

Nom	Drain	Type	Durée
*Désintoxication Toxine L	[(P/2)-2]L	P	P
*Désintoxication Toxine M	[(P/2)-2]M	P	P
*Désintoxication Toxine G	[(P/2)-2]G	P	P
*Désintoxication Toxine F	[(P/2)-2]F	P	P
*Diminution d'Attribut -1	[(P/2)+1]L	P	M
*Diminution d'Attribut -2	[(P/2)+1]M	P	M
*Diminution d'Attribut -3	[(P/2)+1]G	P	M
*Diminution d'Attribut -4	[(P/2)+1]F	P	M
*Guérir une Maladie L	(P/2)L	P	P
*Guérir une Maladie M	(P/2)M	P	P
*Guérir une Maladie G	(P/2)G	P	P
*Guérir une Maladie F	(P/2)F	P	P
*Soins	(P/2)(Niveau de la Blessure)	M	P
*Traitement des Blessures	(P/2)(Niveau de la Blessure)	M	P

## SORTS D'ILLUSION

Nom	Drain	Type	Durée
*Chaos	[(P/2)+2]M	P	M
*Confusion	(P/2)G	M	M
*Invisibilité	(P/2)M	M	M
*Invisibilité Etendue	[(P/2)+1]M	P	M
Masque	(P/2)L	M	M
*Monde Chaotique	[(P/2)+2]G	P	M
Puanteur	[(P/2)+1]G	M	M
*Spectacle	[(P/2)+1]L	M	M
Stimulation	[(P/2)+1]L	M	M

## SORTS DE MANIPULATION

Nom	Drain	Type	Durée
MANIPULATIONS DE CONTRÔLE			
*Contrôle des Actions	[(P/2)+2]G	M	M
*Contrôle des Emotions	[(P/2)+2]M	M	M
*Contrôle des Pensées	[(P/2)+2]F	M	M
*Hibernation	(P/2)G	P	M
*Doigts Télékinésiques	[(P/2)+2]M	P	M
*Lévitiation de Créature	[(P/2)+1]M	P	M
*Lévitiation d'Objet	[(P/2)+1]L	P	M
*Poltergeist	[(P/2)+1]G	P	M

## MANIPULATIONS DE TRANSFORMATION

Nom	Drain	Type	Durée
Armure	[(P/2)+2]M	P	M
*Barrière	[(P/2)+2]G	P	M
*Barrière Mana	[(P/2)+1]G	M	M
*Etincelle	[(P/2)+1]M	P	I
*Glace	[(P/2)+1]G	P	I
*Ignition	[(P/2)+2]F	P	P
*Jet de Flammes	[(P/2)+1]G	P	I
*Lumière	[(P/2)+2]M	P	M
*Projectiles de Flammes	[(P/2)+1]F	P	I
*Ténèbres	[(P/2)+2]M	P	M



# LA MATRICE

***Tu vis et tu apprends. Tu meurs et tu oublies... à moins que tu ne sois un Système Expert.***

***- Zapper Weisman, decker légendaire***

**L**a Grille est le réseau physique des ordinateurs connectés sur le système des télécommunications mondiales. Si une machine est connectée à un endroit quelconque de la Grille, il est alors accessible de n'importe quel point de celle-ci.

A l'exception de quelques techniciens, cependant, la plupart des gens se réfèrent au réseau informatique mondial comme à la Matrice.

En 2053, les utilisateurs inconditionnels d'ordinateurs, ceux dont le travail nécessite le traitement, le tri et la lecture de vastes et complexes banques de données, n'utilisent pas simplement leur ordinateur, ils *"l'habitent"*.

La technologie matricielle place l'utilisateur à l'intérieur d'une simulation d'une informatique générée par ordinateur.

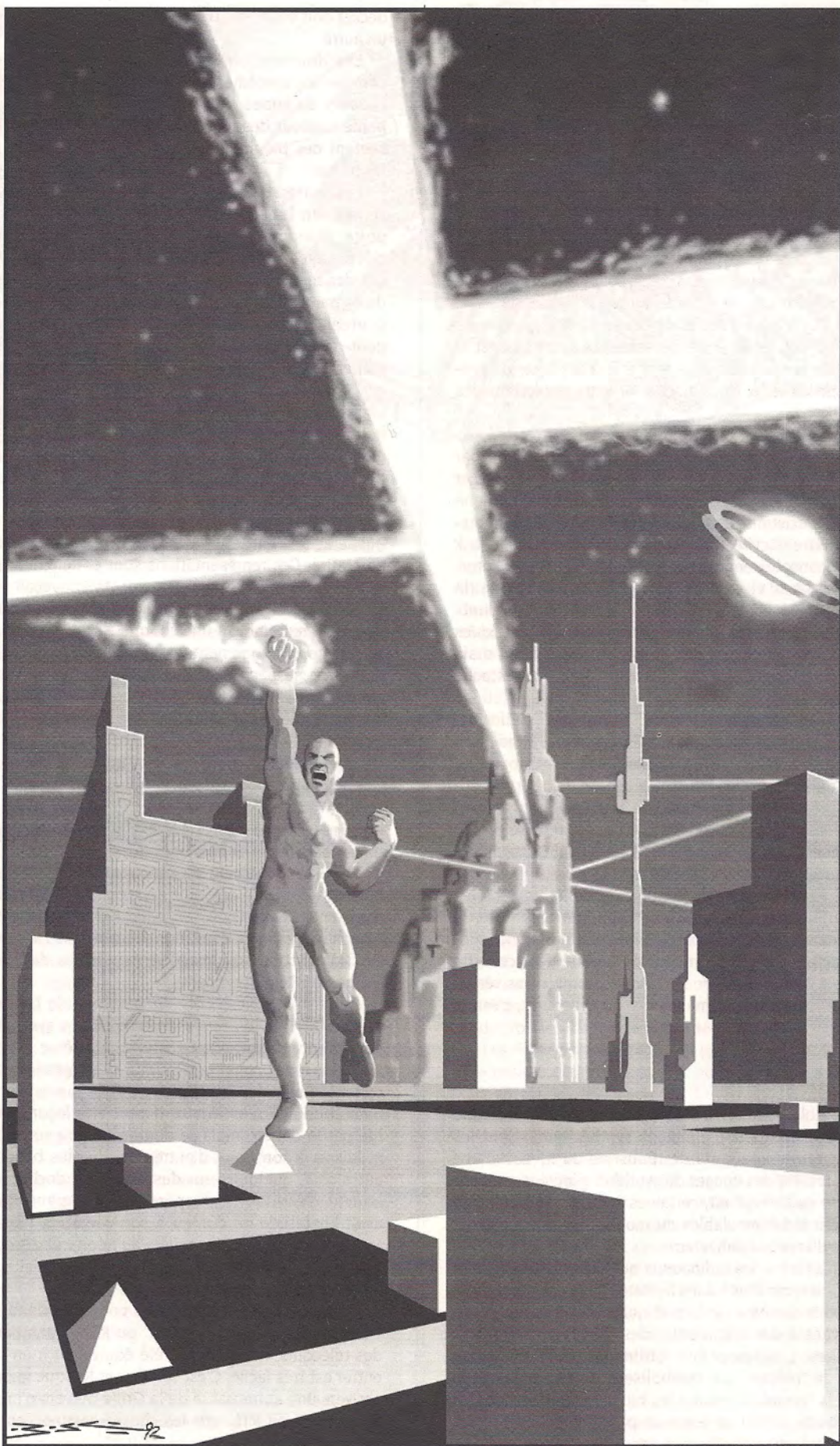
Cette simulation est connue sous le nom de *"réalité virtuelle"*. Tout dans la Matrice est la représentation graphique (visuelle) d'un composant physique (comme une mémoire ou un processeur), d'un programme (qui permet de consulter des données, ou de Contre-Mesures d'Intrusion) ou d'une action (Copier un fichier, changer un code, etc).

L'opérateur informatique de 2053 n'est pas assis dans un box, à un service quelconque, fixant un écran et pianotant avec des centaines d'autres larbins.

Son corps physique peut se trouver en un tel endroit, mais ses sens sont, eux, à l'intérieur d'une merveilleuse représentation symbolique "néon-chrome" des données avec lesquelles il est en train de travailler. Un peu comme s'il se tenait effectivement à l'intérieur d'un jeu vidéo. Les données se déplacent et se modifient en réponse à ses commandes mentales, la technologie matricielle traduisant ses pensées (avec un peu de matériel et d'assistance-clavier) en ordres informatiques. Au lieu d'avoir à se souvenir d'innombrables codes, il *"agit"* simplement et directement.

En comparaison de ce que devait effectuer son homologue de la fin du XXème siècle, son travail est facile.







Evidemment, ceux qui ont leurs propres raisons de se trouver à l'intérieur d'un système informatique peuvent tirer avantage de ces mêmes avancées technologiques. L'équipement matriciel qui facilite le travail des larbins salariés fournit également une certaine puissance aux deckers. Ces opérateurs sauvages peuvent se glisser dans un système informatique et utiliser sa représentation graphique simple à leurs propres fins.

## ACCES A LA MATRICE

Il n'existe qu'un seul ticket pour la Matrice, et ce ticket est un "Système d'Interface Cybernétique à Représentation Symbolique Matricielle", autrement dit, un cyberdeck (que l'on nomme aussi parfois console). Il y a bien d'autres systèmes d'interfaçage, mais ils appartiennent à une technologie dépassée. Le cyberdeck est le seul choix possible pour ceux qui veulent être à la pointe du progrès. Laissez donc les vieux trucs moches et lents aux larbins des corporations !

Pour qu'on puisse les connecter à la Grille, toutes les consoles sont dotées d'un câble en fibre optique terminé par une fiche standard, un jack. Avec des outils adéquats, un decker peut installer une dérivation correcte sur n'importe quelle ligne de communication existante et y adapter cette fiche. Il ne lui restera plus qu'à mettre le cyberdeck sous tension, enfoncer le jack et, en avant ! La console connecte son utilisateur soit par l'intermédiaire d'un réseau d'électrodes qu'il se pose sur la tête (la voie des lâches), soit à l'aide d'une interface cybernétique directe branchée sur un jack (la seule voie pour "planer"). Quelques appareils nécessitent toujours une forme d'aide clavier, mais beaucoup de deckers préfèrent travailler avec une pure attache cybernétique.

La console, une fois activée, annule la plupart des informations sensorielles de l'utilisateur et les remplace par une simulation électronique appelée "Simsens". Le signal Simsens ("Simulation de sens") traduit les complexes structures codées de la Grille véritable en une représentation graphique, la Matrice. Le cyberdeck, sachant que le signal de son propriétaire est en train de se propager dans une ligne de transfert, lui fournit un signal Simsens qui lui donne l'impression d'être en train de traverser un tunnel néon. Ensuite, quand le decker est sur le point de pénétrer dans les ordinateurs de Fuchi Industries Electronics, par exemple, la console donne au système l'apparence d'une énorme étoile chromée à cinq branches d'une taille mille fois supérieure à celle du signal de l'utilisateur. L'ordinateur de Fuchi ne ressemble pas véritablement à une étoile chromée, mais grâce au cyberdeck, c'est ce que le decker voit.

## VOIR LA MATRICE

A quoi ressemble la Matrice ? La plus grande partie donne l'impression d'être composée d'images synthétiques, dont les détails peuvent être stupéfiants de réalisme, du niveau d'une photo, mais qui restent des images de synthèse générées par ordinateur, et cela se voit. Pourtant, certaines sections de la Matrice sont virtuellement indifférenciables du monde réel, mais il s'agit d'endroits particulièrement dangereux.

Tout dans la Grille (ou les ordinateurs qui lui sont connectés) a une représentation symbolique dans la Matrice.

Les images des systèmes informatiques, de l'extérieur, ressemblent souvent à des bâtiments, des montagnes ou à de grosses structures. L'intérieur d'un ordinateur peut apparaître telle une série de "pièces", qui symbolisent les composants du système (appelés "nœuds") comme les banques de données, les embranchements de lignes ou les sous-processeurs. Des lignes relient ces nœuds, schématisées par des tubes translucides. Le

decker doit voyager à travers ces conduits pour aller d'un nœud à un autre.

Les données ont elles aussi leur propre représentation, comme les systèmes qui les gardent. Elles peuvent prendre l'aspect de cubes flottant remplis d'informations tourbillonnantes autour desquels s'enroulent d'énormes serpents (représentant des programmes de sécurité "brouillage") qui attendent les intrus.

Les autres types de programmes sont différemment représentés. Un programme de sécurité flux peut ressembler à une porte, alors qu'un programme barrière peut apparaître tel une clôture électrique. Les programmes que les deckers utilisent ont des images similaires. Un programme d'attaque peut se traduire par tout ce qui peut donner lieu à une attaque, depuis un couteau jusqu'à un lance-roquettes. Un programme bouclier peut donner un bouclier traditionnel ou, peut-être, un champ d'énergie qui se déclencherait au besoin pour protéger le decker.

Et le decker, de quoi a-t-il l'air ? Eh bien, de ce qu'il veut. Un homme portant un costume de chevalier ou une armure technologique, un être de lumière pure, une balle blanche lumineuse, un démon de quelque coin de l'enfer. Dans la Matrice, tout peut ressembler à n'importe quoi.

Ceci peut paraître bizarre, mais rappelez-vous que les images que le decker voit (et les sons qu'il entend, etc.) n'ont pas de base en réalité. Ces représentations sont entièrement générées par le cyberdeck, d'après les renseignements que reçoit l'ordinateur avec lequel il est en train d'interagir. L'ordinateur Fuchi dit au cyberdeck qu'il ressemble à une énorme étoile chromée. Le programme brouillage émet une petite partie de code d'après laquelle il a l'air d'un gros serpent. Le programme d'attaque dit qu'il apparaît comme un gros pistolet. Et la console dit à quiconque le lui demande que le decker qui l'utilise a pour image celle qu'il a programmée.

Lisez ce qui suit pour savoir ce qui arrive quand un decker entre véritablement dans la Matrice.

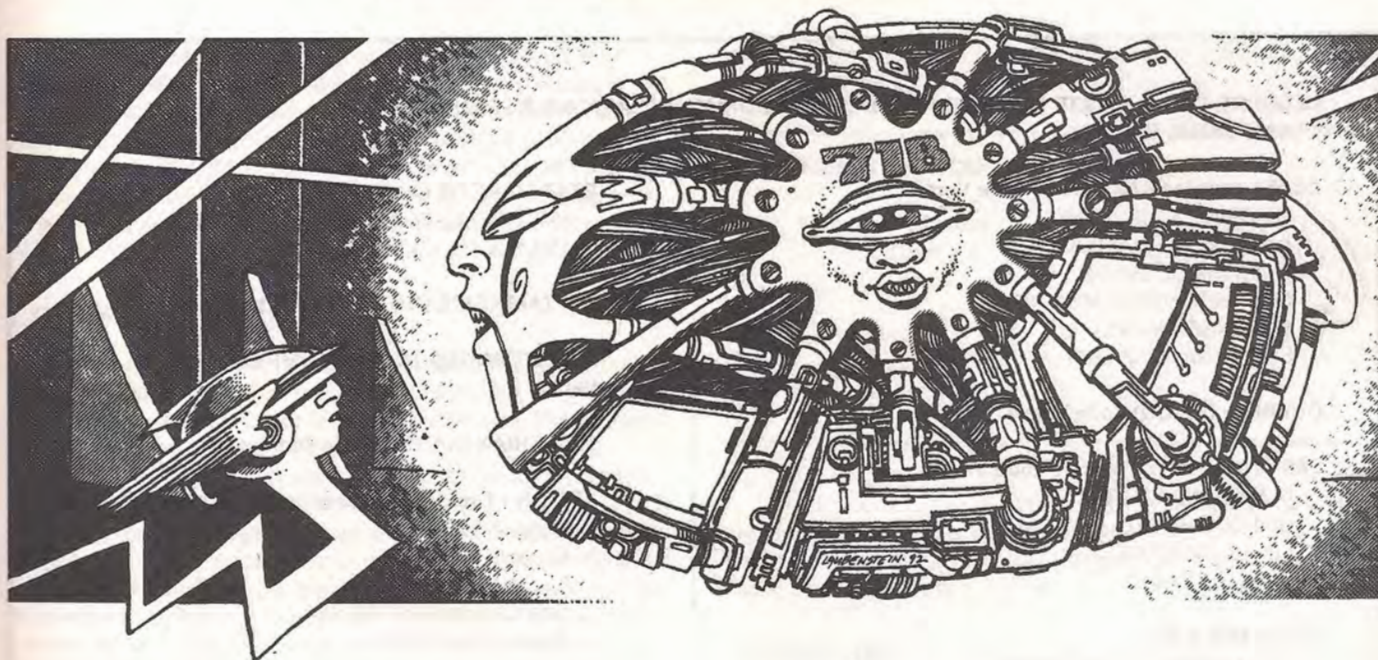
## POUR ENTRER DANS LA MATRICE

Après une seconde de désorientation, le decker (en fait son image matricielle) apparaît au cœur de la Matrice, au point qui représente l'endroit où son cyberdeck est connecté. Ainsi, s'il se branche depuis une dérivation illégale dans l'arrière-salle du Bar & Grill Matchstick, son image se matérialise dans la ligne télécom qui dessert l'établissement.

Elle est debout, à côté du construct de la console (au cœur de la Matrice, les représentations des systèmes physiques, comme un ordinateur, un nœud ou même un cyberdeck, sont appelées à des constructs). Celui-ci est généralement une petite pyramide blanche, la même que celle qui schématise les terminaux cybernétiques légaux. Il peut être façonné à la forme voulue par le decker, mais ce dernier préfère souvent rester discret et laisser à son point d'entrée l'air le plus banal possible. D'un autre côté, quelques-uns des véritables deckers se fichent totalement d'être ou non repérés. Feu le grand Saint Louis Blue avait l'habitude de donner à son construct l'image d'un chapeau surmonté d'une enseigne au néon qui disait "Cette console appartient au plus redoutable de tous les visiteurs de la Matrice"... Sacré vieux Blue !

Généralement, le decker se connecte dans le "Réseau des Télécommunications Locales" ou RTL. Dans l'antique système des télécoms, le RTL aurait été équivalent à un indicatif local. Y entrer est très facile. C'est seulement lorsque le decker veut voyager vers une autre partie de la Grille ou vers n'importe quel ordinateur relié au RTL, que les choses commencent à devenir intéressantes.





## TEMPS ET MOUVEMENT DANS LA MATRICE

Pour diverses raisons, l'univers informatique en 2050 est plutôt paranoïaque. Le secteur corporatiste se sent menacé par les deckers qui se promènent dans la Matrice, et ce, avec raison.

L'information est la plus grande industrie du monde et son marché est toujours à l'affût du petit élément qui permettrait d'incriminer un cadre ou autoriserait les hommes du secteur Recherche & Développement à prendre une petite avance sur la concurrence.

Les fichiers financiers sont des cibles particulièrement tentantes pour les requins du cyberspace. Ils existent seulement sous forme de données et comme n'importe quelles données, celles-ci peuvent être effacées, modifiées ou transférées.

Pour voyager partout de façon légale dans le cyberspace, un decker a besoin de mots de passe. Même l'entrée dans le RTL en requiert un, afin que la compagnie du téléphone sache qui faire payer. Heureusement, le RTL est grand ouvert pour une personne disposant du matériel adéquat. Une console de pacotille suffit pour y pénétrer gratuitement.

Le point où deux systèmes ou grilles sont connectés est appelé Nœud d'Accès au(x) Système(s) (NA). Ce n'est que l'un des nombreux types de nœuds qui forment la Matrice.

L'entrée dans un NA nécessite généralement un mot de passe, parce que les propriétaires des systèmes souhaitent savoir qui accède à leurs équipements. Ils installent des logiciels de protection (les Contre-mesures d'Intrusion ou CI) pour en interdire l'entrée aux utilisateurs non autorisés.

Les CI refusent l'accès à ceux qui ne peuvent fournir le mot de passe approprié et laissent continuer les autres, mais leurs indicateurs sont enregistrés. Ils figurent alors sur fichier ; les propriétaires savent qui ils sont et la facture est déjà partie.

Il est possible de contourner les CI de différentes manières. On peut avoir le mot de passe de quelqu'un d'autre ou des logiciels qui trompent les CI. Mais avec une console performante et les programmes adéquats, le decker peut se dispenser de ces formalités. Il est le fantôme dans la machine.

### Mots de passe

Le mouvement au sein de la Matrice est instantané tant que le decker ne traverse pas un nœud. Quand il atteint un de ces points et commence à jouer avec la CI, il est ralenti.

Si le decker a un mot de passe valable, aucun problème : il lance le code et passe le nœud. Dans le cas contraire, il lui faut traiter d'une quelconque manière avec la CI - la détruire ou la duper - pour franchir le nœud qu'elle défend. Utilisez alors la procédure du **Cybercombat**, page 178. Le combat matriciel se déroule de la même manière que les combats à distance, avec armes à feu, en mêlée ou magiques.

Un tour de cybercombat a la même durée et utilise la même procédure de base que le tour de combat classique. Si deux tours de combat se déroulent au sein de la Matrice, deux tours de combat se déroulent également dans le monde réel.

## BIENVENUE

Chaque RTL fait partie d'un RTR (Réseau des Télécommunications Régionales). Si on compare un RTL à un indicatif local, on peut dire que le RTR est semblable à un indicatif régional. La carte fournie dans ce chapitre donne les RTR d'Amérique du Nord et les Classifications de Sécurité qui leur sont associées. Les corpos savent que des deckers sont là, qu'ils tentent de s'infiltrer dans leurs systèmes et utilisent les réseaux des télécoms sans payer. C'est pourquoi chaque NA a une Classification de Sécurité, ou Code. Voir les **Codes de Sécurité**, page 165.

Les deckers dans un RTL ont plusieurs choix. Ils peuvent :

- essayer d'entrer dans tout ordinateur connecté au même RTL, s'ils en connaissent l'adresse. Le Code de Sécurité dépend de la cible choisie. Voir **Cartographie du Système**, page 168 ;

- tenter de pénétrer dans un autre RTL au sein du même RTR. Ils doivent pour cela traverser un NA afin d'établir la connexion. Le NA aura le même Code de Sécurité que le RTR ;

- essayer de passer dans le RTR. Le NA aura toujours le Code de Sécurité du RTR dans lequel le decker tente d'entrer.

Pour accéder à des systèmes informatiques qui ne se trouvent pas dans une localité voisine de celle à partir de laquelle il opère, il lui faudra transiter par le RTR. De là, il pourra accéder à tous les RTR du monde en construisant une connexion à travers les lignes nationales, les câbles transocéaniques et/ou les liaisons satellites. Pour accéder à un autre RTR, il devra passer un NA avec le Code de Sécurité de ce RTR.

*Par exemple, Fastjack se branche sur le RTL 2206 de Seattle. Il veut accéder à l'ordinateur principal de Renraku dans le RTL 4206. Chan-*



## LEGENDE DE LA CARTE DES RESEAUX DES TELECOMMUNICATIONS REGIONALES D'AMERIQUE DU NORD

### UCAS : Tous les RTR sont de code Vert-4

Northeast (NA/UCAS-NE)  
North Central (NA/UCAS-NC)  
South (NA/UCAS-SO)  
Midwest (NA/UCAS-MW)  
West (NA/UCAS-WE)  
Seattle (NA/UCAS-SEA)

### QUEBEC : (NA/QU) Code Vert-2

### CAS : Tous les RTR sont de code Vert-3

Seaboard (NA/CAS-SB)  
Gulf (NA/CAS-GU)  
Central (NA/CAS-CE)  
Texas (NA/CAS-TX)

### ETATS DES NAO :

Sioux (NA/SIO) Code Orange-3  
Algonquin-Manitou (NA/ALM) Code Vert-4  
Athabaskan (NA/ATH) Code Vert-3  
Ute (NA/UTE) Code Orange-3  
Pueblo (NA/PUE) Code Orange-4  
Salish-Shidhe (NA/SLS) Code Vert-3

### ETAT LIBRE DE CALIFORNIE :

(NA/NOCAL), Code Vert-4  
(NA/SOCAL), Code Vert-5

### TIR TAIRNGIRE (NA/TT) : Code Orange-5

### ALEOUTIENNES TRANS-POLAIRES (NA/ATP) : Code Vert-2

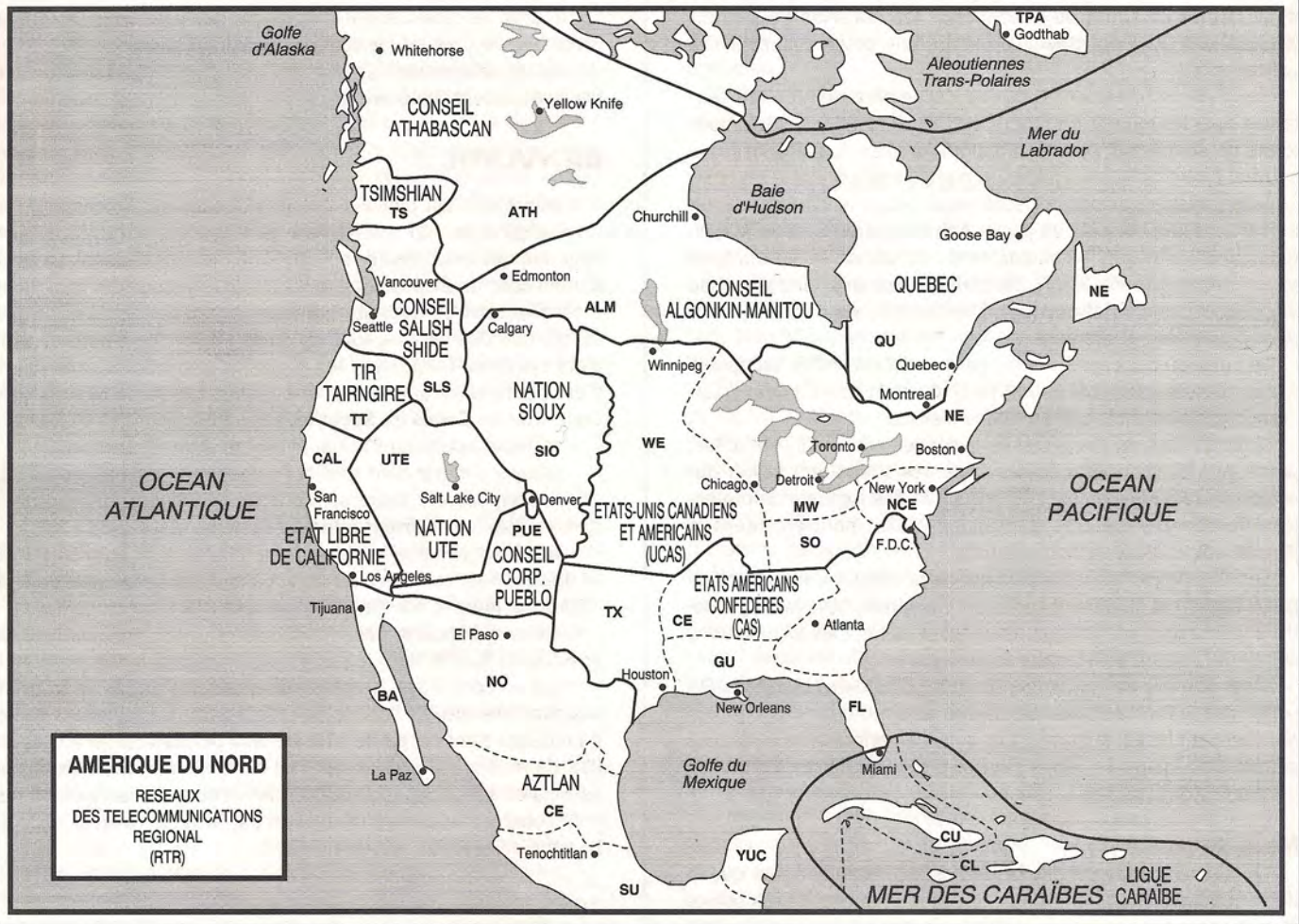
### TSIMSHIAN (NA/TS) : Code Orange-5

### AZTLAN : Tous les RTR sont de Code Orange-3

Norte (NA/AZ-NO)  
Centrale (NA/AZ-CE)  
Sud (NA/AZ-SU)  
Baja California (NA/AZ-BA)  
Yucatan (NA/AZ-YU)

### LIGUE CARAIBE :

Floride du Sud (NA/LC-FL) Code Vert-2  
Cuba (NA/LC-CU) Code Orange-3  
Jamaïque (NA/LC-JA) Code Vert-3  
Grenade (NA/LC-GR) Code Orange-4  
Bermudes (NA/LC-BER) Code Vert-2  
Iles Vierges (NA/LC-IV) Code Vert-2





ger de RTL grâce au RTR de Seattle (Code de Sécurité : Vert -4) signifie qu'il aura à traverser un nœud d'accès au système. Ce NA a lui aussi le code vert -4. Si Fastjack voulait aller vers un ordinateur de Tir Tairngire, il lui faudrait quitter le RTR de Seattle (NA/UCAS-SEA) pour entrer dans celui de Tir Tairngire (NA/TT). Sa destination RTR a le Code de Sécurité : Orange-5, et il devrait donc passer un NA avec le même Code de Sécurité. Les elfes sont assez chatouilleux sur les problèmes d'intimité.

## CODES DE SECURITE

Tous les ordinateurs de la Matrice sont composés d'un groupe de nœuds connectés au RTL par un NA. Ces nœuds ont un Code de Sécurité général qui reflète la relative facilité ou difficulté avec laquelle un decker peut les manipuler.

Chacun peut également avoir un programme de protection additionnel appelé "Contre-mesure d'Intrusion (CI)".

Le Code de Sécurité général d'un nœud est caractérisé par une couleur (le niveau de Sécurité) et un indice de Sécurité numérique. Le Code de Sécurité est très important parce que quel que soit le moment où un decker tente de faire "quelque chose" à une quelconque partie du nœud, il lui faut d'abord venir à bout de son Code de Sécurité général. Ainsi, le nœud commencera à "exécuter" ses ordres, donnés par un programme.

Au même moment, la plupart des CI essaieront de faire en sorte que ce soit sa console qui obéisse aux ordres que leurs propres programmes tenteront d'implanter. Cela pourra entraîner l'éjection du decker de la Matrice ou d'autres désagréments, qui se traduiront dans le cyberspace par une attaque menée contre son persona (image matricielle), et dans le monde réel par le fait que la déplaisante CI essaiera vraiment de prendre le contrôle de la console du decker, tout comme lui-même tentera de le faire avec l'ordinateur central corporatiste. Œil pour œil, dent pour dent !

La couleur du niveau de Sécurité indique la difficulté à obliger le nœud à exécuter des instructions ou des programmes non autorisés. Et il faut bien se rendre à l'évidence, rien de ce que veut faire le decker au sein de la Matrice n'est autorisé. Plus le niveau de Sécurité sera élevé, plus le pirate informatique devra obtenir de succès pour forcer le nœud ne serait-ce qu'à "écouter". Par exemple : obtenir d'une base de données de niveau bleu qu'elle laisse lire un de ses fichiers nécessite 1 succès dans un test de Compétence Informatique ; obtenir d'une base de données de niveau rouge la même permission demande 4 succès.

Les nœuds bleus sont ouverts et n'ont pas de mesures de sécurité appréciables. Ils représentent les ordinateurs individuels, les bases de données publicitaires gratuites, les réseaux des services publics et autres. Obtenir d'une base de données bleue qu'elle délivre ses informations nécessite 1 succès au test de Compétence Informatique.

Les nœuds verts ont des niveaux de sécurité minimales. Ce sont généralement des systèmes avec un nombre restreint de membres, ou qui facturent des droits d'accès. Les bibliothèques informatisées, les services d'abonnements et la plupart des réseaux de télécommunications sont verts. Briser un code vert nécessite 2 succès au test de Compétence Informatique.

Les nœuds oranges sont considérés comme relativement sûrs. C'est le niveau de sécurité typique pour n'importe quels systèmes gouvernementaux ou corporatistes qui ne comportent pas de données hautement protégées. Les ordinateurs appartenant aux criminels sont souvent protégés par une CI orange. Briser un Code orange nécessite 3 succès au test de Compétence Informatique.

Les nœuds rouges sont "top secret". Les systèmes gouvernementaux classifiés, les systèmes corporatistes financiers et R&D ainsi que les systèmes appartenant à des syndicats du crime en

sont des exemples typiques. Pour casser le code top secret, il est nécessaire d'obtenir 4 succès au test de Compétence Informatique.

### BRISER UN CODE DE SECURITE

Niveau de Sécurité du Code	Nombre de succès requis
Bleu	1
Vert	2
Orange	3
Rouge	4

L'indice de Sécurité qui suit le niveau de Sécurité est le seuil de réussite que le decker doit atteindre pour forcer le nœud. Par exemple, lorsqu'on attaque la CI d'un nœud de Code rouge-4, le seuil de réussite est 4.

## ANNUAIRE

Les RTL sont trop compliqués pour qu'on en établisse une carte détaillée. Alors quelle est l'astuce d'un decker pour réussir à voler quelques données ou quelques nuyen ?

Les adresses des systèmes sont des Codes de RTL grâce auxquels il est possible d'accéder à leurs ordinateurs. Ce sont l'équivalent des numéros de téléphone de la "liste rouge", et donc des informations qui ont une valeur intrinsèque. Dans une aventure, le MJ peut révéler aux personnages une indication qui leur permettra de découvrir l'adresse de l'ordinateur central des méchants. Des receleurs ou autres contacts pourraient aussi vendre des adresses.

Un decker peut se brancher sur un RTR et rechercher l'adresse convoitée, mais il doit savoir ce qu'il cherche.

C'est-à-dire que le joueur peut dire à son MJ quelque chose comme : "Mon personnage essaie de trouver le RTL privé de l'Aztechnology" ou : "Je veux l'ordinateur central du gang Yakuza de la 5ème avenue". En fait, le decker consulte alors toutes les bases de données qui recensent les codes d'accès pour ce RTR particulier ainsi que ses RTL associés, ce qui revient à compulser un annuaire de plusieurs millions de pages.

Pour faire cela, le joueur réalise un test de Compétence Informatique avec un seuil de réussite égal au Code de Sécurité du RTR. Rappelez-vous, il doit obtenir un nombre de succès plus élevé que l'indice de Sécurité pour être victorieux.

Si le premier test de Compétence Informatique échoue, le decker peut persévérer, avec un seuil de réussite augmenté de +2 à chaque nouvelle tentative. Chaque fois qu'il exécute un test informatique, cependant, le personnage risque de déclencher une alerte dans le système auquel il tente d'accéder. Le MJ lance secrètement 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre total de tests réalisés, le système passe en alerte passive. Voir **Alertes**, page 168, pour plus de détails. Si le decker abandonne le système pour quelques jours (1D6), ses administrateurs annuleront l'alerte.

## SORTIR DE LA MATRICE

Un decker peut quitter la Matrice à n'importe quel moment en se déconnectant, c'est-à-dire en débranchant la prise qui relie son datajack à la console. Gardez à l'esprit que son persona (son image matricielle) est seulement un programme opérant dans les ordinateurs de la Matrice. Il ne va nulle part et n'a aucune conscience indépendante. Malgré les légendes que colportent les deckers, il est impossible de rester prisonnier de la Matrice.



Un decker sorti involontairement de la Matrice a été "éjecté". La rupture brutale du signal Simsens peut lui causer une légère désorientation appelée "choc d'éjection", qui peut durer jusqu'à trente secondes pendant lesquelles il ajoute +2 à tous ses seuils de réussite. Le personnage a droit à un test de Volonté contre un seuil de réussite de 4 pour tenter de se débarrasser des effets ; divise les 30 secondes par le nombre de succès obtenus pour déterminer le temps durant lequel il est désorienté. Toutes les 3 secondes (en arrondissant) a lieu un Tour de Combat.

S'il combat une CI noire, le decker doit réaliser un test de Volonté contre un seuil de réussite égal au Code de Sécurité de la CI. Ceci nécessite une Action Simple.

## GEOGRAPHIE MATRICIELLE

La Matrice est définie par la localisation des nœuds et de leurs connexions. Chaque partie d'un ordinateur est en quelque sorte un nœud, qui possède un Code de Sécurité propre et peut contenir des CI.

Le maître de jeu doit préparer les plans des systèmes informatiques qui peuvent se révéler importants dans l'aventure. Quand il en conçoit, il peut assigner n'importe quel niveau de Sécurité à chaque nœud et n'importe quel indice à ses CI.

## LES NŒUDS

La Matrice se compose de milliards de nœuds. Un groupe de nœuds qui fonctionnent ensemble est appelé "système". Un système est un ordinateur unique, généralement central (une grosse unité, non portable).

Les nœuds sont reliés par des lignes de transfert qui n'ont pas de Code de Sécurité. Il n'y a pas de CI sur une ligne de transfert, ni aucun logiciel pour faire tourner des programmes. Ainsi, aucun cybercombat ne peut s'y dérouler. Si un adversaire en emprunte une, le combat continuera dans le nœud auquel elle est connectée. Les lignes de transfert ressemblent à d'étroits ponts translucides, des chemins ou des courants d'énergie qui pulsent au rythme des données qui les parcourent.

Ce qui suit est la description des 7 types de nœuds de base. Vous y trouverez ce qu'ils sont, comment ils peuvent apparaître (leurs constructs), ce que le decker peut faire quand il se trouve à l'intérieur (opérations) et les types de nœuds auxquels ils peuvent se connecter.

### Unité centrale de traitement (UC)

Chaque système dispose d'une seule Unité Centrale (UC), qui est à la fois son cœur et son cerveau. La plupart des UC sont protégées par de puissantes CI.

#### Construct

Le construct de l'UC ressemble à une gigantesque salle octogonale, constituée de grands panneaux qui pulsent d'énergie scintillante. Des écrans y affichent les données qui parcourent l'ordinateur et le statut des autres nœuds du système.

#### Opérations possibles

**Annulation d'alerte :** Annule un signal d'alerte passive. Annuler un programme d'alerte en activité est au-delà des capacités d'un decker. Commencer une opération d'annulation d'alerte n'empêche pas d'en déclencher d'autres.

**Changement de nœud :** C'est une "téléportation" dans n'importe quel autre nœud du système qui fonctionne à sens unique ; une fois là-bas, le decker ne pourra plus se "téléporter" en arrière, vers l'UC.

**Affichage de la carte :** Le MJ doit présenter aux deckers joueurs la carte du système. Elle en montre les nœuds avec leurs Codes de Sécurité, mais pas les CI, les fichiers ou n'importe quoi d'autre. (**Note :** En créant un système, les MJ doivent préparer une carte séparée comprenant ces informations supplémentaires pour leur usage personnel).

**Coupure :** Cela "plante" le système et éjecte n'importe quel decker où qu'il s'y trouve.

#### Connectivité

L'UC peut être connectée à n'importe quel nœud du système.

En raison son extrême importance, cependant, elle est généralement protégée des autres nœuds par une "couche" de sous-UC, de façon à ce qu'aucun port d'accès n'y arrive directement.

### Unité de stockage de données (USD)

Une USD contient des informations ou des fichiers. Du point de vue du decker, c'est là que se trouve le butin. Les USD ont également tendance à être lourdement chargées en CI.

#### Construct

Le construct d'une USD est un labyrinthe de blocs d'énergie parallélépipédiques, fichiers remplis de tourbillons de lettres et de chiffres de différentes couleurs. Chacun a une taille de 206 x 10 Mp (Mégapulses).

#### Opérations possibles

**Effacement :** Elimination d'un fichier (par exemple, un casier judiciaire).

**Edition :** Changement du contenu d'un fichier (par exemple, attribuer à quelqu'un des 20/20 sur un bulletin de notes).

**Lecture :** La lecture d'un fichier fonctionne comme son chargement. Le decker ne le copie toutefois pas réellement, aussi la console n'a-t-elle pas besoin de posséder de mémoire pour le recevoir. Son utilisateur parcourt le contenu du fichier. Si, par exemple, il veut trouver le numéro de téléphone privé d'un agent corporatiste, il devra consulter les fichiers du personnel. Le MJ est seul juge des informations qu'il peut obtenir par lecture. Des simples choses comme des noms, des dates, des numéros de téléphone, des adresses et autres sont faciles à retenir. Des données hautement techniques ne peuvent être mémorisées. Si le decker veut trouver et vendre une formule complexe, il devra la charger.

**Transfert :** Copie des données dans la mémoire du Cyberdeck (chargement) ou depuis cette mémoire vers l'USD (implantation). Ces opérations sont régies par la vitesse E/S de la console. Le decker doit rester dans le nœud jusqu'à ce que le transfert soit terminé, sinon l'opération échoue.

#### Connectivité

Les USD peuvent être connectées à d'autres USD, à des sous-UC ou à des UC.

### Ports d'Entrées/Sorties (PE/S)

Un PE/S est un nœud d'accès limité qui ouvre le système à divers dispositifs d'E/S de données comme des terminaux, des cyberdecks, des imprimantes, des moniteurs, des lecteurs de données optiques et autres. Un decker peut se relier au système par l'intermédiaire de ces dispositifs via une console. Dans les gros systèmes, un unique nœud PE/S peut être "l'entrée" de centaines de dispositifs.

#### Construct

Le construct du PE/S est une pyramide blanche. Si le PE/S contrôle plusieurs terminaux, son image matricielle est un amas de pyramides reliées par des lignes de transfert, rayonnant généralement d'une pyramide centrale plus grande.



## Opérations possibles

**Affichage du message :** Afficher un message sur le terminal que le PE/S contrôle.

**Verrouillage :** Isoler le PE/S du système. Dès lors, rien de ce qu'il contrôle ne pourra plus communiquer avec l'ordinateur. Si le PE/S représente un cyberterminal que quelqu'un est en train d'utiliser, le decker devra d'abord "planter" le terminal par cybercombat.

## Connectivité

Les PE/S sont connectés à des sous-UC ou, rarement, à l'UC.

## Unités de Sous-Traitement (UST)

Une UST est un petit ordinateur esclave d'un plus puissant. L'UC lui donne ses ordres et l'UST accomplit différentes tâches pour le nœud directeur. Certaines UST ne sont que des "gendarmes", reliant des lignes de transfert à des nœuds. D'autres peuvent mener à des USD ou à des points intéressants.

## Construct

Le construct d'une UST est une vaste pièce remplie de banques pulsantes de circuits et de lignes grésillantes d'énergie.

## Opérations possibles

Aucune.

## Connectivité

Les UST peuvent être connectées à n'importe quels autres types de nœuds du système.

## Nœud d'accès au système (NA)

Les NA donnent sur d'autres systèmes ou sur la Grille. Ce sont les portes des systèmes.

## Construct

Les constructs de NA apparaissent comme des portes complexes ou des sas incrustés dans les murs de l'architecture du système.

## Opérations possibles

**Verrouillage :** Le decker peut verrouiller le NA, interdisant à tout autre Persona de l'utiliser.

## Connectivité

Les NA peuvent être connectés à une UST. Ils peuvent aussi être reliés à l'UC, mais c'est rare.

## Nœuds esclaves (NE)

Un nœud esclave contrôle un certain processus physique ou un dispositif, de la cafetière électrique à la chaîne d'assemblage, en passant par les ascenseurs du Q.G. d'une corpo. Un decker peut s'insérer dans un système par l'intermédiaire d'un nœud esclave.

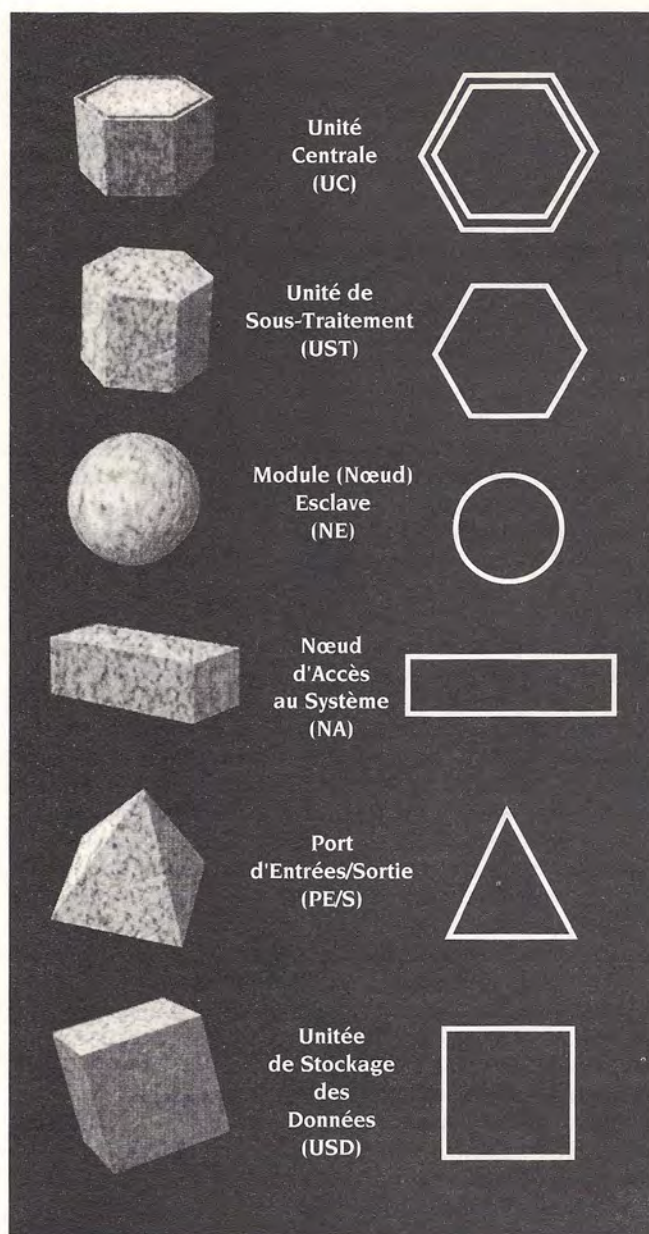
## Construct

Le construct d'un NE apparaît comme une petite salle sphérique à la paroi couverte de lumières dansantes. Plus le dispositif est complexe, plus la salle est grande et plus les évolutions des lumières sont compliquées.

## Opérations possibles

**Contrôle :** Le decker peut contrôler tout ce que le NE contrôle, qu'il s'agisse de faire bouillir le café ou de stopper la chaîne d'assemblage.

**Lecture de senseurs :** Le decker peut lire les signaux transmis par tous les senseurs ou caméras que le NE dirige. Par exemple, le NE chargé de la sécurité d'un immeuble permettrait au decker d'en utiliser les caméras de surveillance.



## Connectivité

Les NE peuvent être connectés aux UST et à l'UC.

TABLE DE CONNECTIVITE DES NOEUDS

Type de nœud	Connections					
	UC	USD	PE/S	NE	UST	NA
Unité Centrale (UC)	non	oui	oui	oui	oui	oui
Unité de Stockage de Données (USD)	oui	oui	non	non	oui	non
Port d'Entrées/Sorties (PE/S)	oui	non	non	non	oui	non
Nœud Esclave (NE)	oui	non	non	non	oui	non
Unité de Sous-Traitement (UST)	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Nœud d'Accès au Système (NA)	oui	oui	non	non	oui	non



## OPERATIONS DU SYSTEME

Une fois dans un nœud, un decker peut y réaliser une des opérations qui y sont possibles, aussi longtemps qu'il ne s'y trouve pas de CI potentiellement hostile. Une CI qui a été "plantée" ou dont un programme imposteur a triomphé (pour ce Tour de Combat) n'est plus considérée comme hostile.

Pour mener à bien une opération, le decker doit réaliser un test de Compétence Informatique (les dés de la Réserve Matricielle peuvent y être ajoutés) avec un seuil de réussite égal au Code de Sécurité du nœud. Il lui faut obtenir assez de succès pour vaincre le niveau de Sécurité du nœud. Voir **Codes de Sécurité**, page 165. Si le test échoue, le decker peut le renouveler, ajoutant +2 au seuil de réussite.

Pour chaque essai après le premier, le MJ doit lancer 1D6. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au nombre total de tentatives, un signal d'alerte interne (ou passive) est activé. Si le decker quitte le nœud, la chance qu'une telle alerte soit déclenchée diminue de 1 par Tour de Combat.

## ALERTES

Une CI peut déclencher deux sortes d'alertes, internes (passives) ou externes (actives).

### Alerte interne

Une alerte interne signifie que l'ordinateur n'est pas sûr qu'il ait été envahi, mais qu'il devient prudent. Ajoutez 50% aux indices de toutes les CI. Une telle alerte ne dure pas plus d'une heure, car elle ralentit les autres activités. Si une seconde est déclenchée durant ce laps de temps, cela provoque automatiquement une alerte externe.

### Alerte externe

Cela signifie que l'ordinateur a déterminé qu'il a été envahi et le notifie à ses opérateurs humains, qui vont entreprendre des actions que le MJ jugera appropriées, dépêchant généralement un ou plusieurs deckers à l'intérieur du système pour traquer l'envahisseur.

La réponse la plus radicale de la personne aux commandes est d'éteindre l'ordinateur. L'opérateur ne le fera néanmoins que s'il semble que l'envahisseur a vaincu tous les défenseurs envoyés contre lui, ou si l'alerte a été déclenchée depuis un nœud particulièrement sensible, comme l'UC ou une USD rouge. Il faut 2D6 tours pour couper l'ordinateur de la Grille sans l'endommager. Cela suscite différentes alertes au sein de la Matrice au fur et à mesure que les programmes se retirent et que les fichiers se ferment en toute sécurité. Le persona du decker remarque des flashes de lumière rouge et diverses sonneries. Si l'intrus se trouve encore dans le système au moment où la coupure intervient, il est éjecté.

## L'OPPOSITION

Les deckers hostiles (défensifs) ont différents niveaux d'expérience et n'ont pas besoin d'un utilitaire du type mystification parce qu'ils disposent des mots de passe pour tous les nœuds (Non, bonhomme, tu ne pourras pas en arnaquer un dans la Matrice et lui chouraver ses codes !).

Utilisez les règles de poursuite exposées dans **Eviter le Combat**, page 179 pour déterminer si oui ou non l'un d'eux parvient à retrouver l'intrus.

Voici quelques exemples qui pourront aider les MJ à créer des défenseurs dans un système au fur et à mesure qu'ils deviendront plus familiers avec les règles. Prenez soin de doser la force de l'adversaire de façon à ce que le decker se heurte à une opposition

intéressante, sans pour autant n'avoir aucune chance de s'en sortir (ne lui envoyez pas une armée ou un Godzilla aux trousses).

### Organisation faible

Un decker corporatiste opérant sur un cyberterminal commence à chasser dans le système, en partant du nœud où l'alerte a été déclenchée. Utilisez un archétype de decker corporatiste avec un cyberterminal équivalent à une console Allegiance Alpha et un programme Attaque 4.

### Organisation mineure

Un archétype de decker corporatiste est envoyé dans le système équipé d'une console Fuchi-4 avec un programme Attaque 4 et Bouclier 2. Ses programmes Persona sont tous d'indice 3.

### Organisation majeure

Utilisez un archétype de decker corporatiste équipé d'une console Fuchi-6 avec un Accroissement de réponse d'indice 1. Le decker est également doté d'un programme Attaque 6, Bouclier 2 et Miroir 2. Les programmes Persona sont tous d'indice 5.

### Riposte lourde

Cet archétype de decker corporatiste possède la même expérience que celui d'une organisation majeure, mais ses programmes Persona sont d'indice 6 et sa console est dotée d'un accroissement de réponse d'indice 2.

## CARTOGRAPHIE DU SYSTEME

C'est au MJ de tracer la carte des systèmes dans lesquels les deckers vont s'infiltrer. Pour dessiner un système, commencez par un rectangle, qui représentera un NA.

Choisissez une couleur (par exemple orange) et entourez-le de cette couleur ou écrivez "Orange" à côté. Ensuite, choisissez un nombre aléatoirement, ou lancez 1D6+2, pour déterminer l'indice de Sécurité de ce nœud orange (mettons que vous avez obtenu 4). Si le nœud doit être protégé par une CI, décidez de son programme. Assignez-lui par exemple une CI flux. Maintenant, choisissez un autre nombre ou lancez 2D6 (disons que vous tirez 9). Ecrivez Flux 9 dans le NA Orange 4. Et c'est tout ce qu'il y a à faire pour caractériser un nœud.

Ajoutez d'autres nœuds et reliez-les avec des lignes de transfert jusqu'à ce que le système semble convenable. Vous devrez sans doute y aller doucement avec les deckers jusqu'à ce qu'ils aient l'habitude des aventures au sein de la Matrice.

Le butin valable se trouve généralement dans une unité de stockage. Les fichiers ont une taille de 2D6x10 Mp (Mégapulses).

Attribuez-leur une valeur monétaire. Si le decker est à la recherche d'un fichier ou d'un indice particuliers, le MJ doit noter quelle USD le contient.

Il peut aussi cacher l'information désirée à d'autres endroits. Si elle se trouve dans un PE/S, le decker doit accéder à l'ordinateur personnel de quelqu'un pour obtenir cette preuve incriminante ; si c'est dans un NE, il peut espionner le méchant en utilisant les caméras de sécurité de son immeuble. L'information peut même être "planquée" dans l'UC capable de débloquent le compte en Suisse du vilain. Les virements de nuyen constituent eux aussi des butins.

L'argent est une donnée comme une autre, qui peut être transférée à partir d'une USD. Les deckers ont cependant à blanchir les nuyen qu'ils volent, parce qu'un nuyen non blanchi est facilement récupérable. Voir **Ecouler le Butin**, page 187.

Les MJ doivent survoler les descriptions des CI dans la section **Contre-Mesures d'Intrusion** page suivante et installer des CI dans leur système de manière équitable et réaliste. Dans le monde réel, aucune corpo ne peut s'offrir le luxe de mettre des CI noires sur chaque nœud.



Une architecture typique de système comportera plusieurs zones d'USD, de PE/S et d'UST, avec divers niveaux de Sécurité. Les zones de haute sécurité seront généralement gardées par des UST rouges et oranges, remplies de méchantes CI. L'UC sera également orange ou rouge et possédera des CI killers ou même (gulp !) noires.

**TABLE DES CODES DE SECURITE**

Niveau de Sécurité	Indice de Sécurité	Indice de CI
Bleu	1D6	aucun
Vert	1D6+1	1D6+1
Orange	1D6+2	2D6
Rouge	2D6	2D6+1

## CARTOGRAPHIE DES RESEAUX DE TELECOMMUNICATION

Il est impossible de tracer la carte des réseaux de télécom en détail. Ils contiennent des milliards de connexions possibles et sont perpétuellement en changement, chaque RTR contenant plusieurs RTL. Le moyen le plus simple de garder la trace des RTL est de leur attribuer un code numérique et de tenir à jour un registre des systèmes importants qui leur sont connectés, un peu comme avec un répertoire téléphonique personnel. Par exemple, un RTL 2206 à Seattle sera désigné par NA/UCAS-SEA-2206.

Un RTR peut contenir n'importe quel nombre de RTL.

Notez quels systèmes sont rattachés à chaque RTL. Par exemple :  
 NA/UCAS-SEA-2206 : Fichiers de la Sécurité Publique Lone Star  
 NA/UCAS-SEA-2708 : Banque intercontinentale du Japon  
 NA/UCAS-SEA-4938 : Chez Mathilde (un endroit mal famé, la façade des Yakuzas).

NA/UCAS-SEA-9431 : Bureau du Département des Ventes EBMM.

Les joueurs ne doivent pas savoir ce qui figure dans le répertoire du MJ, parce que tous les propriétaires de systèmes gardent jalousement secrète la localisation de leurs RTL. Les personnages auront à rechercher un code d'accès ou à l'acquérir durant une aventure pour savoir où le système correspondant se connecte au RTR. Laissez-les donc tenir à jour leur propre répertoire.

### RTL privés

Les plus hauts niveaux de Sécurité se rencontrent parmi les mégacorporations, dans le gouvernement et chez les citoyens qui peuvent se les payer (comme le *chef local des Yakuzas*). Les RTL les plus protégés sont privés. La tendance aux numéros de télécom ultra-privés s'est amorcée dans les années 70, lorsque de grands gratte-ciel corporatistes de New York se sont vu attribuer leur propre indicatif de zone à l'intérieur du code 212 qui desservait Manhattan.

Les RTL privés sont désignés par un indicatif spécial qui est accolé à celui du RTL.

Par exemple : NA/UCAS-NE 3617 EBMMQ est le RTL privé du O.G. national UCAS de l'EBMM, situé à Boston. Comptabilité, R&D, Relations Publiques et Sécurité y ont chacun un numéro particulier dans la région de Boston.

Un RTL normal a le même Code de Sécurité que son RTR. Il n'est pas surprenant, toutefois, que ces RTL privés n'obéissent pas à cette règle. Ils ont en fait le niveau de Sécurité que leur propriétaire peut s'offrir, et donc généralement sont orange ou même rouges.

## CONTRE-MESURES D'INTRUSION (CI)

Les Contre-Mesures d'Intrusion (CI) sont des logiciels installés dans un système et sont chargés de protéger les informations qui s'y trouvent des utilisateurs non autorisés. On peut trouver des CI dans n'importe quel nœud doté d'un Code de Sécurité vert ou au-dessus.

Ces CI sont également appelées GLACE (pour Générateurs de Logiciels Anti-intrusion par Contre-mesure Electronique) ou, plus rarement, SCIE (pour Super Contre-mesure d'Intrusion Electroniques).

Elles empoisonnent la vie des deckers, et certaines la rendent carrément impossible. Chacune dispose d'un indice qui représente en quelque sorte sa "compétence".

Il en existe 3 classes : les blanches, les grises et les noires. Les glaces blanches n'offrent qu'une résistance passive. Les grises attaquent activement les intrus ou les pistent depuis leur point d'entrée dans la Matrice. Les noires essaient de tuer les deckers. Toutes ces scies sont décrites dans les sections suivantes.

### CI BLANCHES

Une CI blanche est principalement concernée par l'identification et la localisation des programmes Persona intrus. Elle est appelée ainsi parce qu'elle n'est pas malfaisante en elle-même, bien qu'elle puisse activer d'autres CI qui, elles, seront directement mortelles.

Si une CI blanche estime légale la présence d'un programme Persona à l'intérieur d'un secteur, elle ne fera rien (chaque type de CI blanche a ses propres critères d'estimation comme décrit ci-dessous). Dans le cas contraire, elle déclenchera une alerte interne dès l'action suivante, vérifiera de nouveau l'identité du Persona et, si elle n'est toujours pas satisfaite, déclenchera cette fois une alerte externe (active).

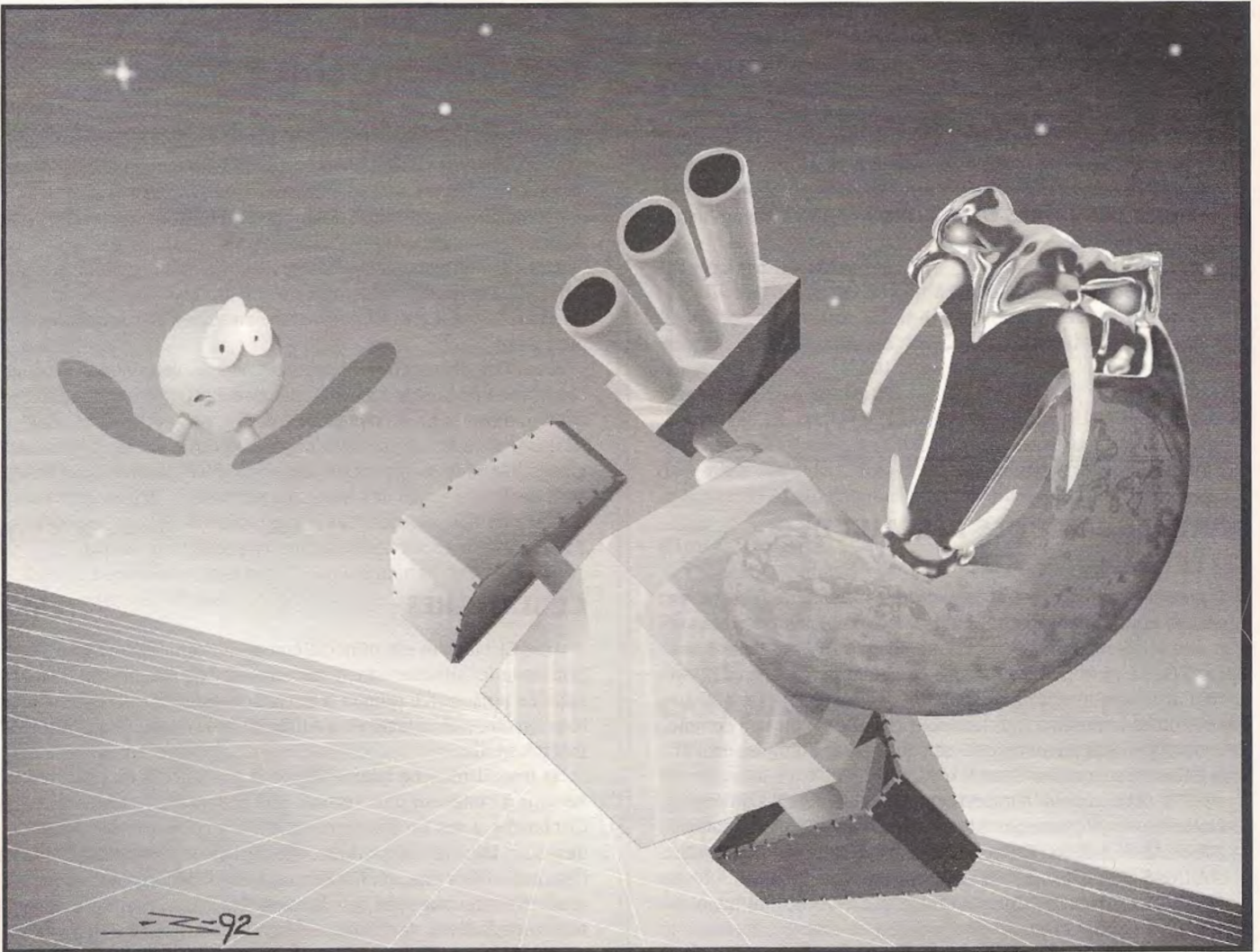
Généralement, la procédure se déroule de la manière suivante :

1. Le persona intrus arrive au contact (aussi longtemps qu'il reste hors de portée, la CI ne lui prête pas attention. En principe...).
2. Le persona doit alors essayer de tromper la CI blanche en lui faisant croire qu'il est un signal légal. Encore une fois, voyez chaque type de CI blanches pour connaître les programmes qui sont efficaces contre elles.
3. Si le persona réussit, la CI le laisse passer. Il poursuit son chemin.
4. Si le persona échoue, la CI allume une alerte interne puis essaie de vérifier l'identité de l'intrus une nouvelle fois. Si elle ne le peut pas, une alerte externe est déclenchée, et n'importe quelles CI grises ou noires présentes sont activées. Voir **Alertes**, page 168, pour avoir tous les détails sur ce qui arrive lorsqu'une alerte interne ou externe est donnée.

Une CI blanche ne peut pas se défendre elle-même contre un programme Persona qui l'attaque, mais si elle "survit", elle déclenche dès sa phase d'action une alerte externe. Un decker peut essayer de l'en empêcher en utilisant des dés de sa Réserve Matricielle pour un test d'Opposition (une Action Simple), en utilisant l'indice de la CI comme seuil de réussite. La CI fait un test contre le persona, son propre indice donnant le nombre de dés à lancer, et l'indice de Masque du persona le seuil de réussite. Si la CI gagne, elle donne l'alerte.

Si un persona n'essaye pas immédiatement d'utiliser un programme Mystification ou Invisibilité une fois à son contact, la CI tente la procédure de vérification lors de l'action suivante.





## Flux

La CI flux ressemble à un rideau de lumière scintillante, fait de milliards de minuscules caractères alphanumériques tourbillonnant à une vitesse ultra rapide. Le travail d'une CI flux est de vérifier la légitimité d'un signal. Si l'identification du signal est légale, parfait ! Sinon, sa tâche est de hurler ! Les Flux sont les plus communes des CI.

On utilise normalement des programmes de Mystification contre elles, bien que des programmes comme Invisibilité ou Utilitaire de Combat fonctionnent également.

Si un decker se sert victorieusement d'un programme Mystification ou Invisibilité contre une CI flux, son persona peut poursuivre son chemin ou mener une opération dans le nœud.

Si la CI flux n'est pas mystifiée, elle déclenche une alerte interne à son action suivante. Voir **Alerte Interne**, page 168.

Si un programme Ralentisseur est utilisé contre elle (si bien qu'elle se considère comme attaquée), la CI ne peut déclencher une alerte externe aussi longtemps que le decker continue avec succès à la ralentir. Lorsqu'il n'y parvient plus, elle donne l'alerte externe dans son action suivante.

Une CI Flux n'est pas mobile.

**Images associées :** Portes, passages, transitions et la protection associée.

**Apparence typique :** Porche, portail, tunnel, portier.

## Barrière

La CI barrière est une solide serrure de sécurité posée sur un nœud. Elle ressemble à un mur d'éclairs pulsants déchiquetés. Aucun signal ne peut pénétrer le nœud protégé à moins qu'une permission ne lui en soit accordée depuis l'extérieur du système. Une CI barrière garde seulement des USD ou des nœuds où aucune donnée ne transite normalement.

C'est, effectivement, un mur que rien n'est supposé traverser. On active souvent de telles CI après une alerte externe. Les intrus ne peuvent les franchir, mais les CI et les deckers corporatistes (avec les mots de passe appropriés) le peuvent.

Une CI barrière ne peut être vaincue que par un programme Invisibilité ou si on la plante. Un programme Mystification ne marchera pas. Elle déclenche les alertes de la même manière qu'une CI flux et n'est pas plus mobile.

**Images associées :** Murs, barrières, protection, garde.

**Apparence typique :** Clôture électrique, porte voûtée, champ de force, mur de briques.

## Brouillage

La CI brouillage se trouve généralement dans des USD ou attachée à des fichiers ou programmes spécifiques. Elle ressemble à une lumière qui luit doucement à l'entrée de l'USD ou qui enveloppe le fichier qu'elle protège. Si un persona tente de toucher aux



données, la lumière brille plus fort et émet un vrombissement. Une CI brouillage peut être vaincue par Mystification ou Décryptage, ou plantée grâce à un Utilitaire de Combat. Elle est incapable de se défendre elle-même mais tentera d'effacer le fichier qu'elle garde, sauf si le decker continue de l'attaquer avec succès ! S'il ne place pas son attaque durant sa Phase d'Action, la CI brouillage effacera le fichier à sa prochaine action.

Rappelez-vous qu'elle ne peut le faire tant qu'elle est attaquée ou ralentie avec succès ! Echouez une seule fois, et le fichier appartient à l'histoire !

Le decker peut extraire le fichier protégé par la CI, les transférant tous deux en mémoire. Il faut alors ajouter l'indice de la CI à son seuil de Réussite dans ce nœud.

Ayant récupéré le fichier, le decker peut travailler dessus à loisir. Les fichiers extraits avec des CI brouillage encore attachées voient leur taille augmentée de 50%. Même si la CI est transférée avec le fichier, une copie en reste active dans le nœud.

LA CI brouillage n'est pas mobile.

**Images associées :** Protection, équipes de gardiennage, mais avec perturbations si provoquées.

**Apparence typique :** Serpent enserrant les données, tornade les éparpillant, puzzle changeant.

## CI GRISES

Une CI grise est plus dangereuse qu'une CI blanche parce qu'elle peut véritablement endommager une console ou son utilisateur. A moins qu'un programme d'analyse ne soit utilisé avec succès, une CI grise ressemble à une blanche, dans la mesure où l'Attribut Senseur de la console (voir **Programmes Persona**, page 174) les reconnaît toutes deux comme étant des CI.

Une CI grise nécessite généralement pour intervenir un "déclencheur", qui est souvent une CI blanche. Une fois activée, cependant, elle n'a pas besoin d'autres incitations. Si la CI grise dans un nœud est en sommeil et si la CI blanche présente est mystifiée par le Persona, la CI grise ne sera pas activée.

Quelques corporations paranoïaques placent des CI grises dans des systèmes isolés où des données sensibles sont stockées. Elles installent souvent les CI dans le nœud d'accès au système, particulièrement quand la plupart des utilisateurs légaux n'ont pas à traverser le NA pour utiliser les données à protéger (ils entrent dans le système à travers des PE/S situées dans le même groupe que les données).

Toutes les CI grises sont mobiles.

## Blaster

Blaster est une CI d'attaque qui engage le cybercombat contre le persona. Elle se comporte comme une CI tueuse (killer) mais si elle plante le persona, elle tente immédiatement de brûler les puces de la console MPCP à cette même action.

Si le persona est vaincu, faire un test en utilisant un nombre de dés égal à l'indice de la CI contre un seuil de réussite égal à celui du MPCP, le Renfort de la console étant soustrait au nombre des succès ; chacun de ceux qui restent diminue de 1 point l'indice du MPCP. On ne peut regagner l'indice perdu qu'en remplaçant les puces grillées.

**Images associées :** Protection/équipe de gardiennage active, combattants.

**Apparence typique :** Guerrier, soldat, tempête, drone de combat.

## Killer

Une CI killer attaque le persona en cybercombat. Chaque succès qu'elle obtient inflige une blessure au persona.

**Images associées :** Voir CI Blaster

**Apparence typique :** Voir CI Blaster

## Kamikaze

Kamikaze est une forme de CI piège très désagréable. Si un essai pour mystifier une CI kamikaze (avec un programme Mystification/Invisibilité) échoue, ou si elle est attaquée mais pas endommagée, elle se plante, emmenant avec elle l'utilitaire d'attaque qui doit être rechargé.

La kamikaze déclenche automatiquement une alerte externe lorsqu'elle se plante.

**Images associées :** Une trappe ou un piège (souvent déguisé en quelque chose d'autre).

**Apparence typique :** Trappe, puits, mare, piège là encore, souvent dissimulé.

## Kamikaze plus

La CI kamikaze plus fonctionne d'une manière similaire à la CI kamikaze, mais elle altère toutes les copies de l'utilitaire d'attaque en mémoire dans la console. Elle n'affecte cependant pas celles se trouvant dans la mémoire morte. Mauvaise nouvelle quand même.

**Images associées :** Voir CI Kamikaze

**Apparence typique :** Voir CI Kamikaze

## Trace

La CI Trace est programmée pour accrocher le chemin d'accès du decker et localiser son point d'entrée dans la Matrice.

Quand elle est activée, effectuez un test en utilisant son indice contre un seuil de réussite égal à l'indice de Masque du persona. Le temps dont elle a besoin pour rechercher la trace est égal, en actions, à 10 divisé par le nombre de succès qu'elle obtient. Si le test échoue, elle ne parvient pas à accrocher le signal de la console, mais peut essayer encore lors de sa prochaine action.

La CI trace est un construct fait de deux parties. L'une remonte la piste du decker pendant que l'autre partie reste dans le système et attend pour effectuer un rapport. C'est cette dernière qu'il faut vaincre pour arrêter un programme Trace en progression. Elle est mobile et se déplace souvent vers un nœud plus sûr lorsque le pistage a commencé. Le decker doit soit la vaincre, soit la reprogrammer avec succès à l'aide du programme adéquat. L'horloge tourne tant qu'il n'en a pas fini avec elle, ne s'arrêtant que quand il l'a plantée ou a utilisé avec succès un programme de Relocalisation. Une CI trace, comme une CI blanche, ne peut se battre que défensivement.

**Images associées :** Traquer, pistage, poursuite.

**Apparence typique :** Loup, limier, détective, drone fouilleur.

## Trace et rapporte

Lorsque cette CI trace a accompli sa tâche, elle rapporte l'adresse réelle géographique du point d'entrée du decker au sein du système. Ce qui arrive ensuite dépend de la corporation. La CI se met elle-même en sommeil.

## Trace et éjecte

Ce programme ressemble à la CI trace et rapporte, mais (Aïe !) le decker est automatiquement éjecté si le pistage réussit. Oh ! et sa localisation est rapportée, aussi. Aïe ! Aïe ! Aïe !

## Trace et grille

Cette CI agit comme la précédente, mais elle est aussi l'équivalent d'une CI blaster contre le MPCP du decker. Le côté blaster se manifeste, avec un indice égal à la moitié arrondie à l'entier supérieur de celui de la CI Trace, au point d'entrée de l'intrus dans la Matrice, puis il attaque.

Le decker ne peut être protégé que par un autre persona se trouvant lui aussi à cet endroit : il ne peut pas attaquer directement la CI blaster si elle n'est pas à sa portée.

Quand il est attaqué, le decker ajoute un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite pour se défendre. Le seul moyen de



vaincre la CI est soit d'utiliser un programme Leurre avant que la localisation ne soit achevée, soit de planter la CI présente dans le système avant qu'elle ne se mette en action.

## CI NOIRES

Une CI noire est ainsi nommée parce qu'elle attaque le decker, pas sa console. Elle cause normalement des dégâts Physiques, mais peut être programmée pour faire des dommages d'Etourdissement si le propriétaire du système est de bonne humeur. Rappelez-vous : les mots ne parlent pas, mais les prisonniers peuvent être bavards.

Une CI noire est activée de la même manière qu'une CI grise ; Elle est plus mobile.

Des deckers n'utilisant pas un lien cybernétique ne peuvent être blessés par une CI noire. Bien sûr, un dinosaure (voir page 178) ne la craint pas elle non plus, mais il doit d'abord parvenir jusqu'à elle.

Une fois qu'une CI noire a porté un coup, le decker peut soit "tenir", soit "décrocher".

## Tenir

Quand un decker décide de tenir, il tente de résister aux dégâts et poursuit le combat. La CI effectue un test en utilisant un nombre de dés égal à son indice avec l'Attribut de Constitution (*physique* !) du decker comme seuil de réussite. L'intrus, lui, résiste aux dégâts en lançant des dés de Constitution, de Volonté s'il s'agit de dommages d'Etourdissement, contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI. Si la CI gagne, il souffre d'une blessure légère pour 2 succès excédentaires qu'elle obtient. Le Renfort de la console agit comme une armure contre ces dégâts, mais l'utilitaire Bouclier est inefficace face à une CI noire. Le propriétaire du système décide si les dommages sont Physiques ou Etourdissants.



## Décrocher

Pour décrocher, le decker doit effectuer un test de Volonté en utilisant l'indice de la CI comme seuil de réussite. Ceci nécessite une Action Simple. S'il réussit, l'intrus est sauf. Sinon, il doit lancer des dés de Constitution (physique) contre un seuil de réussite de 4 pour résister à des dommages étourdissants 4M. Se tirer avec une CI noire sur le dos, c'est pas drôle, bonhomme. Elle peut faire mal.

Le decker souffre aussi de désorientation (voir page 165).

Quelqu'un d'autre peut le déconnecter grâce à un test de Rapidité au seuil de réussite de 4, pas moins mais il n'en est pas affecté comme ci-dessus.

Si le decker ne parvient pas à se déconnecter, la CI noire mène l'attaque suivante, comme "Tenir", mais il *ne peut pas* résister aux dégâts (aucun jet de dés). Pouvons-nous dire "Ouille !" ?

## CYBERDECKS

Les cyberdecks sont des instruments incroyablement complexes, même pour les critères de 2053. Non seulement ils contiennent une interface Simsens qui permet de ressentir la Matrice dans toute sa splendeur omnisensorielle, mais ils disposent d'une puissance de calcul plus grande que tout un magasin rempli d'ordinateurs du 20ème siècle. Ce qui suit décrit les composants les plus importants d'une console.

## MAITRE PROGRAMME DE CONTROLE DU PERSONA (MPCP)

Le MPCP fonctionne dans un groupement de puces optiques qui sont le cœur de la console. Il contient le maître-système qui intègre les programmes, permet au decker de contrôler l'apparence de son persona et transcrit les signaux de la grille en stimuli sensoriels que son utilisateur peut voir, entendre et sentir. Il transforme aussi les impulsions neurales en instructions informatiques que manipule la Matrice. Si le MPCP est planté, le decker est immédiatement éjecté.

Le principal devoir d'un MPCP est de maintenir l'intégration cohérente de tous les composants de la console et des programmes actifs dans ce qui est désigné comme le persona.

Visuellement, celui-ci a l'apparence voulue par le decker, mais techniquement, c'est son "corps" tant qu'il est dans la Matrice. Les Attributs du persona sont une combinaison du MPCP et de quatre programmes, appelés programmes Persona, que toutes les consoles doivent faire tourner. Voir **Programmes Persona**, page 174.

Le MPCP a aussi un Moniteur de condition sur lequel les dommages infligés par les programmes hostiles sont enregistrés quand ils abîment le persona, un peu comme un coup blesse le corps physique d'un personnage. L'indice du MPCP représente sa capacité à subir des dégâts avant de se planter et donne le nombre de dés à lancer pour y résister.

L'aspect du persona est choisi par le decker, dans certaines limites. Premièrement, le persona a toujours un look "technologique", qu'il s'agisse d'une sirène à la peau chromée, d'un chevalier high-tech en électro-armure, d'un cyber-samouraï armé d'un katana laser ou d'un personnage de B.D armé d'un pistolet à eau. Ensuite, sa taille doit rester "humaine" à l'échelle de la Matrice. Cette impressionnante base de données que le decker se propose de piller l'écrasera de sa masse, qu'il ressemble à Idéfix ou à King Kong. Un programme utilitaire peut arborer n'importe quelle forme, mais elle doit être adaptée à son indice. Un programme Attaque d'indice -1 ne peut pas apparaître comme un canon de campagne à missiles nucléaires, et un autre d'indice 7 ne ressemblera pas à un Derringer.



## TYPES DE CYBERDECKS

MODELE	INDICE MPCP	INDICE DE RENFORT	MEMOIRE VIVE	MEMOIRE DE STOCKAGE	VITESSE DE CHARGEMENT	VITESSE E/S	PRIX
Radio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1	6.800 ¥
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1	12.600 ¥
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10	99.400 ¥
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20	121.400 ¥
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30	334.500 ¥
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1.000	50	40	1.112.100 ¥
Fairlight Excalibur	12	5	500	1.000	100	50	5.529.600 ¥

## RENFORT

Renfort est l'équivalent d'une "armure" au sein de la Matrice. L'indice de Renfort réduit le montant des dégâts causés par les programmes ennemis (enregistrés dans les cases du Moniteur de Condition).

## MEMOIRE VIVE

La mémoire vive est l'équivalent du vieux système RAM de la console. La taille totale des programmes en activité à un moment donné ne peut excéder celle de la mémoire vive.

Si la console dispose de 10Mp (Mégapulses) de mémoire vive, on ne pourra pas lancer un utilitaire de 11Mp. Quand un utilitaire est chargé, il s'installe dans la RAM et y reste jusqu'à ce qu'on l'efface.

La taille de la mémoire vive de base d'une console peut être étendue jusqu'à un maximum de MPCP x 50 Mp. Chaque Mp de mémoire vive coûte 5 ¥.

## MEMOIRE DE STOCKAGE

C'est le système de stockage intégré à la console. Il fonctionne de manière similaire aux disques durs d'un vieil ordinateur, mais se compose de banques de puces optiques avec un temps d'accès d'une nanoseconde. Un decker y implante des utilitaires, qui sont alors prêts à être chargés. C'est là également qu'il dépose les données extraites des USD de la matrice en attendant de les vendre au plus offrant. Les programmes et données en occupent une partie égale à leur taille.

Avant d'être utilisé, un programme doit être transféré de la mémoire de stockage à la mémoire vive.

La mémoire de stockage peut être étendue indéfiniment, pour 2,5 ¥ par Mp.

## VITESSE DE CHARGEMENT

Elle gouverne la vitesse à laquelle un utilitaire de la mémoire de stockage peut être chargé dans la mémoire vive.

Il faut une Action Simple pour lancer le processus, puis le chargement se mesure en Mégapulses par Tour de Combat (3 secondes). Si le programme a une taille inférieure ou égale à la moitié de la vitesse de chargement, celui-ci est accompli en une unique action. Par exemple, sur une console ayant une vitesse de chargement de 50 Mp par tour :

- Un programme de 25 Mp ou moins serait chargé à la fin de l'Action au cours de laquelle le Decker aurait commencé le chargement.
- Un programme de 50 Mp serait chargé à la fin du tour.
- Un programme de 100 Mp serait chargé à la fin du tour suivant.
- Etc.

Pendant qu'une console charge un utilitaire, le persona subit une pénalité de +2 à tous ses seuils de réussite. Le cyberdeck ne peut charger qu'un programme à la fois, qui restera dans sa mémoire vive jusqu'à ce qu'on efface.

## VITESSE D'ENTREE/SORTIE (E/S)

C'est la quantité de données que la console peut extraire ou entrer dans un ordinateur en un tour. Une vitesse E/S de 10Mp permet par exemple de pirater 10 Mp par tour. Les règles sont les mêmes que celles qui régissent les opérations de chargement. Pendant le transfert des données, le persona subit une pénalité de +2 à tous ses seuils de réussite et ne peut pas se déplacer vers un autre nœud.

Tout mouvement ferait avorter le transfert.

## SPECIFICATIONS DES CYBERDECKS

Le matériel hardware standard qui équipe les cyberdecks comprend :

- un câble connecteur en fibre optique terminé par une fiche jack standard des télécommunications STJ-400 ;
- un clavier aux touches standard avec pavé numérique et une large variété de touches de fonctions ;
- des connecteurs (slots) sur la carte mère du MPCP prévus pour recevoir les puces programmes du persona.

## OPTIONS DES CYBERDECKS

Les cyberdecks peuvent admettre des dispositifs optionnels, comme accroissement de réponse, électrodes parallèles et moniteurs vidéo.

### Accroissement de réponse

Il s'agit d'un dispositif analogue au câblage des réflexes, améliorant l'Attribut Réaction du decker dans la Matrice.

Des co-processeurs sont installés avec le MPCP pour supporter cette configuration. Si la console est détruite par une CI trace ou grille ou tout autre CI aux effets similaires, les puces des co-processeurs sont également détruites.

Chaque niveau d'accroissement de réponse augmente de +2 la Réaction du decker et de 1D6 son jet d'Initiative, mais seulement quand il évolue dans la Matrice. Le niveau d'accroissement de réponse maximum qu'une console peut soutenir est égal à l'indice de son MPCP/4.

Les prix sont les suivants :

**Niveau 1 :** (MPCP x MPCP) x 100 ¥

**Niveau 2 :** (MPCP x MPCP) x 400 ¥

**Niveau 3 :** (MPCP x MPCP) x 900 ¥



## Electrodes parallèles

Ce sont des électrodes Simsens qui permettent à d'autres personnes de suivre le decker dans son parcours matriciel, de percevoir tout ce qu'il perçoit et de communiquer avec lui. Elles n'autorisent toutefois aucun contrôle sur des opérations. Le nombre maximum de fiches supplémentaires qu'une console peut admettre est égal à l'indice de son MPCP.

**Prix :** MPCP x 100 ¥ par fiche.

## Moniteur vidéo

C'est un écran souple qui transmet le point de vue du decker dans la Matrice, ainsi que d'éventuels messages qu'il destine aux spectateurs. Cependant, ceux-ci ne peuvent communiquer avec lui par l'intermédiaire de cette extension.

**Prix :** 100 ¥.

## UTILISATION DES CYBERDECKS

Une console ne peut être connectée qu'à un seul decker à la fois. Si plusieurs personnes veulent mener une opération de concert, elles doivent se connecter séparément, chacune utilisant son propre cyberdeck. Leurs personas peuvent communiquer dans la Matrice s'ils se trouvent à portée de contact (voir **Perception dans la Matrice**, page 177). Les compagnons qui observent les événements par l'intermédiaire d'électrodes parallèles ne sont pas considérés comme decks, parce que même s'ils peuvent voir la Matrice et parler au decker, ils sont incapables de prendre part à ses activités.

Deux consoles ne peuvent pas partager un même programme directement, mais leurs decks peuvent échanger des données ou des utilitaires. Cela prend toutefois du temps. Le matériel doit être implanté dans la Matrice par son propriétaire, puis extrait par son récipiendaire. Si ce dernier gagne un utilitaire, il lui faudra encore le faire passer de sa mémoire de stockage vers sa mémoire vive. C'est faisable, quand deux decks se passent des programmes dans un "paradis des pirates", mais pas vraiment conseillé en plein combat, lorsqu'une CI agressive fonce sur sa victime. Le decker doit être physiquement connecté à sa console par l'intermédiaire de la fibre optique et de son datajack. La console doit être physiquement connectée à la grille par une ligne de communication ou par un quelconque point d'accès.

Si quelqu'un a inventé un cyberdeck sans fil, il ne l'a jamais dit.

## CYBERPROGRAMMES

Un decker a besoin d'une console pour entrer dans la Matrice, et sa console a besoin de programmes pour y entreprendre quoi que ce soit. Sans les programmes adéquats pour s'amuser avec les CI, le decker aura besoin des mots de passe légitimes pour accéder à un nœud et devra se limiter à y faire ce que son passe lui autorisera. Mais s'il obtient les bons programmes, c'est la liberté ! Ils lui permettent d'aller là où les corporations n'aimeraient pas le voir et d'y examiner des choses qu'elles préféreraient lui cacher.

Mais ne sont-ce pas les seules qui, pour un technomancien tel que lui, valent la peine d'être vues ?

Les programmes qui tournent sur une console sont de deux sortes : les programmes Persona et les programmes utilitaires. Tous sont intégrés par le processeur central du deck, le maître programme de contrôle du persona, ou MPCP.

Les programmes Persona sont des éléments physiques, des microcircuits codés installés directement sur la carte mère du cyberdeck. Chacun tourne sur son petit ordinateur, fiché dans le hardware du cyberdeck. Ils constituent les Attributs du decker tant qu'il est dans la Matrice.

Les programmes utilitaires sont des logiciels, les Compétences et l'équipement au sein de la Matrice. Quand un decker a besoin de l'un d'eux, il le charge ou le sélectionne, tout simplement ; quand il en a fini avec lui, il l'écarte.

## PROGRAMMES PERSONA

Le MPCP entretient le persona. Si le MPCP se plante, le decker est éjecté de la Matrice. Sans MPCP en activité, il ne peut pas percevoir la Matrice et doit revenir à ce que la plupart des gens considèrent comme étant la réalité.

Les programmes Persona étant installés dans des puces, il n'occupent aucun espace dans la mémoire vive d'un cyberdeck.

Il existe 4 programmes Persona. Quand quelque chose attaque la console ou le decker dans la Matrice, cet agresseur utilise les indices des programmes Persona comme seuil de réussite.

### Evasion

Cet Attribut permet au persona d'échapper aux programmes et commandes des CI. Il est tout à fait comparable à l'indice de Sécurité des nœuds.

### Indices des programmes Persona

Comme les autres programmes, les programmes Persona ont des indices de 1 ou plus. Leur total ne peut pas excéder 3 fois l'indice MPCP de la console.

### Masque

C'est la capacité d'un persona à se fondre dans les nœuds de la Matrice. Cet Attribut l'aide à se défaire de certains programmes traceurs ou identificateurs.

### Senseurs

Cet Attribut permet au persona de percevoir la Matrice.

### Solidité

C'est la "Constitution" du persona, qui sert généralement de seuil de réussite aux CI réussissant à exécuter un programme Attaque contre le decker et tentant de le planter. Voir **Cybercombat**, page 178.

## PROGRAMMES UTILITAIRES

Chaque utilitaire a un indice, fonction de sa qualité et utilisé pour déterminer si le programme peut ou pas passer la sécurité d'un nœud, par exemple.

Pour lancer des utilitaires, le decker doit les charger dans la mémoire vive de son deck, où ils restent, même lorsqu'ils sont plantés. Si la console n'a pas assez de mémoire libre pour rentrer un autre programme, le decker doit en effacer un ou plusieurs pour faire de la place au nouveau. Effacer un programme de la mémoire vive ou de stockage nécessite une Action Simple mais instantanée. Déclencher le chargement d'un utilitaire de la mémoire de stockage dans la mémoire vive prend aussi une Action Simple, mais les gros programmes demandent en outre plusieurs tours de chargement (voir **Spécifications des Cyberdecks**, page 173).

Une console ne peut avoir qu'une seule copie d'un utilitaire donné dans sa mémoire vive.

### Utilitaires dégradables

Certains utilitaires se dégradent, ou deviennent moins efficaces, chaque fois qu'ils sont employés. Il y a de nombreuses raisons à cela : la capacité de la Grille à corriger ses propres erreurs en est une, la façon dont le programme fonctionne en est une autre. Les utilitaires perdent 1 point d'indice chaque fois qu'ils sont utilisés durant une incursion dans la Matrice. Dès que le decker se



déconnecte cependant, ils regagnent immédiatement leur efficacité originelle (indice).

## Activation des utilitaires

L'indice de la Compétence Informatique du decker (ou celui de sa Concentration en Software ou de Spécialisation en Opérations de Consoles) est le seul qui compte vraiment quand il est connecté à la Matrice.

Chaque fois qu'il veut donner des ordres à un nœud ou utiliser n'importe lequel des utilitaires listés ci-dessous, il doit d'abord déterminer s'il parvient à faire exécuter ses programmes au nœud. Ses programmes et instructions ne peuvent affecter que le nœud dans lequel il se trouve (voir **Les Nœuds**, page 166).

## Faire exécuter un utilitaire

Lorsqu'un decker essaie d'obtenir d'un nœud qu'il exécute un utilitaire, suivez la procédure suivante :

1. Effectuez le test de réussite du programme.
2. Effectuez le test de Résistance du nœud.
3. Comparez les succès.

Pour le test de réussite, lancez un nombre de dés égal à l'indice du programme, plus d'éventuels dés de la Réserve Matricielle du decker (maximum de dés supplémentaires = indice du programme) avec un seuil de réussite égal à l'indice de Sécurité du nœud. Comptez les succès. S'il n'y a pas assez pour briser le Code de Sécurité du nœud (voir page 165), l'utilitaire ne tourne pas. Le test de Résistance du nœud s'effectue en lançant un nombre de dés égal à son indice de Sécurité, le seuil de réussite étant l'indice d'Evasion du persona. Comptez les succès.

Le decker gagne s'il lui reste plus de succès qu'au nœud, une fois décompté de son total ceux nécessaires pour battre le Code de Sécurité concerné.

Echouer à ce test signifie que le système de sécurité protégeant le nœud est parvenu à rejeter le programme utilitaire. Le decker peut à nouveau essayer de l'imposer, mais chaque test ultérieur se verra affecté d'une pénalité cumulative de +2 au seuil de réussite.

Ce test détermine si le programme tourne ou pas. Il ne détermine pas ses effets. Pour le faire, voir les règles associées à chaque utilitaire.

Envoyer ainsi un programme requiert une Action Complexe.

Pour le lancer plusieurs fois dans le même nœud, il ne faut cependant l'imposer qu'une seule fois. Bien sûr, le decker peut avoir à tout recommencer s'il n'a pas obtenu un nombre suffisant de succès.

## UTILITAIRES DE COMBAT

Les utilitaires de combat sont les armes utilisées dans la Matrice pour planter les CI ou autres personas qui défendent les nœuds. Un decker doit être au contact de l'adversaire pour en utiliser un. (voir **Perception dans la Matrice**, page 177). Il lui faut alors réussir un test d'Exécution (décrit ci-dessus), puis lancer le programme en respectant les règles de cybercombat données page 178.

Lancer un utilitaire de combat une fois qu'il a été imposé nécessite une Action Complexe supplémentaire.

### Programme Attaque

Pour mettre en route un programme Attaque, effectuez un test d'Exécution ainsi que tous les tests de cybercombat appropriés.

Le programme Attaque est l'arme principale du decker en cybercombat. Chaque succès représente une "blessure" sur le moniteur de condition de la cible, et dix blessures plantent n'importe quel construct de la matrice. Voir **Cybercombat**, page 178, pour plus de détails.

**Taille :** (Indice x Indice) x 2 Mp

### Programme Ralentisseur

Pour lancer un programme Ralentisseur, faire un test d'Exécution, plus les tests de cybercombat appropriés.

Ce type de programme ralentira une CI, mais n'aura pas d'effet sur un autre persona. Tous les succès obtenus par le decker sont soustraits à l'initiative de la CI au début du Tour de Combat qui suit (voir **Cybercombat**, page 178, pour plus de détails). Si sa Réaction est réduite à 0 ou moins, le programme CI se fige et cesse de fonctionner. Une CI figée ne peut pas déclencher d'alarme ni le moindre piège.

**Taille :** (Indice x Indice) x 4 Mp

## UTILITAIRES DEFENSIFS

Les utilitaires défensifs augmentent la capacité du persona à éviter ou à résister aux dommages. Le decker les faisant tourner sur sa console, ils ne requièrent aucun test. Les programmes qui réparent les dégâts subis par le persona tombent aussi dans cette catégorie.

Lancer un utilitaire défensif nécessite une Action Simple.

### Programme Bouclier

Un programme Bouclier agit comme une "armure" supplémentaire pour le persona et ses programmes, stoppant automatiquement un nombre de blessures égal à son indice. Aucun test n'est requis pour exécuter ce programme, parce qu'il tourne directement sur la console du personnage. Les programmes Bouclier se dégradent, perdant 1 point d'indice chaque fois qu'ils arrêtent des dommages.

**Taille :** (Indice x Indice) x 4 Mp

### Programme Fumée

Un programme Fumée simule le bourdonnement d'une activité de système élevée, ce qui entrave la perception autour du persona. Son lancement nécessite une Action Simple, mais aucun test d'Exécution. Son indice s'ajoute aux seuils de réussite de *tous les tests* concernant ce qui est tenté dans le nœud, y compris ceux de la console. Un programme Fumée se dégrade, ses effets se réduisant d'1 point à chaque Tour de Combat. Il "suit" le persona s'il change de nœud.

**Taille :** (Indice x Indice) x 2 Mp

### Programme Médic

Un programme Médic répare les dommages infligés au persona.

Lancez un nombre de dés égal à l'indice du programme contre un seuil de réussite déterminé par le niveau de condition actuel du persona (voir la table ci-dessous).

Ce test ne peut bénéficier de dés de la Réserve Matricielle.

Chaque succès obtenu élimine une blessure, rétablissant la disponibilité d'une case du moniteur de condition du persona. Un programme Médic se dégrade chaque fois qu'il est utilisé dans la Matrice, qu'il réussisse ou non à réparer des dommages. Son indice est cependant restauré si on en charge une copie neuve à partir de la mémoire de stockage durant la course matricielle.

**Taille :** (Indice x Indice) x 4 Mp

### TABLE DES REPARATIONS DES PROGRAMMES

Blessures	Seuil de Réussite
Légère	4
Modérée	5
Grave	6

### Programme Miroir

Un programme Miroir ajoute son indice à l'Attribut d'Evasion d'un persona, si bien qu'il est plus difficile pour ses opposants de



lancer des programmes contre lui en combat matriciel. Aucun test n'est requis pour sa mise en route, parce qu'il tourne sur la console du decker. Les programmes Miroir se dégradent, perdant 1 point d'indice à chaque Tour de Combat à partir du moment où ils sont lancés.

**Taille :** (Indice x Indice) x 3 Mp

## UTILITAIRES SENSEURS

Les utilitaires Senseurs analysent les données et autres éléments de la Matrice. Un decker doit être à portée de Senseur pour utiliser un programme Senseur. Voir **Perception dans la Matrice**, page 177. Cela signifie généralement que le persona ne sera pas assez près de la CI pour la réveiller, mais suffisamment pour l'examiner avant d'avoir à l'affronter. Une CI déjà en alerte interne ou externe peut être une exception à cette règle.

Les programmes Senseurs suivent la procédure décrite dans **Faire Exécuter un Utilitaire**, page 175. Si le test est contre le nœud lui-même (comme c'est le cas pour un programme Analyse ou Catalogue), utiliser les succès obtenus au test d'Exécution pour déterminer le résultat atteint. Si le programme Senseur doit aussi affronter une CI (comme lorsqu'il s'agit d'un programme Décryptage), il est toujours nécessaire de battre la CI une fois que le programme Senseur a été exécuté (voir les descriptions des programmes concernés).

Le lancement des utilitaires Senseurs requièrent une Action Complexe.

Les MJ seraient bien avisés de faire ce test secrètement de façon à ne pas livrer d'information. De fait, si le joueur en connaît le seuil de réussite, il connaît aussi l'indice de Sécurité du nœud. S'il remarque alors que son programme ne tourne pas malgré ses 3 succès supplémentaires, il peut en déduire que le Code de Sécurité est rouge. A moins qu'une mention spéciale ne le spécifie, s'il échoue, le decker peut réessayer de lancer un programme Senseur.

Chaque nouvel essai augmente le seuil de réussite de +2.

## Programme Analyse

Un programme Analyse détaille les constructs ou les nœuds. S'il est lancé contre un nœud, effectuez un test de Résistance, les succès supplémentaires déterminant les effets du programme. S'il est utilisé contre une CI, le joueur doit faire des tests supplémentaires (nécessitant une autre Action Complexe). Lancez un nombre de dés égal à l'indice du programme Analyse (plus d'éventuels dés de la Réserve Matricielle) en utilisant l'indice de Sécurité du nœud comme seuil de réussite. Au même moment, lancez un nombre de dés égal à l'indice de la CI contre un seuil de réussite égal à l'indice d'Evasion du persona. Tous les succès restants, après soustraction de ceux obtenus par la CI et ceux nécessaires pour battre le Code de Sécurité du nœud, sont utilisés pour déterminer l'effet du programme.

Si le test du decker réussit, il obtient le nom du Construct et une brève description de sa fonction. Par exemple : "Tu es devant un programme CI" ou "C'est un nœud esclave contrôlant la cafetière des employés du 37ème étage". Les deckers peuvent aussi se servir d'un tel programme pour analyser le Code de Sécurité d'un nœud dans lequel ils se trouvent. "Tu es dans un nœud Rouge-8. S'il te plaît, observe bien toutes les mesures de sécurité."

**Taille :** (Indice x Indice) x 3 Mp

## Programme Catalogue

Un programme Catalogue analyse le contenu des USD et nécessite un test de Résistance pour tourner. Le decker doit spécifier l'objet de sa fouille. Par exemple : "Je cherche des informations sur les opérations clandestines de la division Sécurité de la Corporation". Si le programme est lancé avec succès, son propriétaire apprend quels fichiers de l'USD contiennent des références sur le

sujet et la taille de ces fichiers. Il n'obtient aucun autre détail de cette manière.

Le programme Catalogue a un temps de base de 10 tours.

Utilisez les succès du test de réussite pour réduire le temps que prend l'application du programme. Voir **Les Nœuds**, page 166 pour plus de détails sur les USD et les fichiers.

**Taille :** (Indice x Indice) Mp

## Programme Décryptage

Un programme Décryptage peut battre une CI brouillage (qui transforme les données qu'elle garde en bouillie si quelqu'un démuni du bon mot de passe tente d'accéder aux données). En plus du test de Résistance, d'autres tests sont aussi nécessaires (prenant une deuxième Action Complexe). Lancez un nombre de dés égal à l'indice du programme (plus d'éventuels dés de la Réserve Matricielle), avec l'indice de Sécurité du nœud comme seuil de réussite.

Au même moment, lancez un nombre de dés égal à l'indice de la CI, en utilisant l'indice de Résistance du persona comme seuil de réussite. Tous les succès restants après soustraction de ceux obtenus par la CI et ceux demandés pour battre le Code de Sécurité du nœud, déterminent l'effet du programme.

Un programme Brouillage qui survit à une attaque peut anéantir les données qu'il garde. Voir **Contre-Mesures d'Intrusion**, page 169.

**Taille :** (Indice x Indice) x 2 Mp

## Programme Evaluation

Un programme Evaluation est un système expert complexe qui examine les USD à la recherche d'informations ayant de la valeur sur le marché. Il devient rapidement obsolète, parce que le marché évolue. Effectuez un test d'Exécution, en utilisant tous les succès supplémentaires pour déterminer l'effet du programme. Un programme Evaluation indique au decker combien de fichiers intéressants sont présents ainsi que leur taille et leur valeur sur le marché.

Si le decker est en mission, à la recherche de renseignements sur un ou des sujets spécifiques, il lui dit si l'USD examinée contient ces informations, de la même manière que le programme Catalogue le ferait.

Le programme Evaluation se dégrade, qu'il soit ou non utilisé. Toutes les deux semaines, son indice diminue d'1 point. Cependant, le MJ peut décider secrètement de le réduire en fait d'1 point tous les 3D6 jours : le decker n'apprendra pas la perte avant qu'il soit trop tard (cela reflète la vitesse à laquelle évolue le marché des données, les programmes Evaluation devenant très vite périmés).

**Taille :** (Indice x Indice) x 2 Mp

## UTILITAIRES DE MASQUAGE

Les utilitaires de masquage tentent de tromper les CI de façon à ce qu'elles ignorent le persona. Le decker doit être au contact pour les utiliser et ils nécessitent un test d'Exécution spécial. Le decker lance un nombre de dés égal à son indice de programme, comme d'habitude, contre un seuil de réussite égal à l'indice de Sécurité du nœud. La CI tentant de percevoir le persona utilise, elle, un nombre de dés égal à son indice, contre un seuil de réussite égal à l'indice de l'Attribut Masque du persona. Pour réussir un programme Masque, l'intrus doit remporter un nombre de succès égal ou supérieur à celui demandé par le niveau de Sécurité du nœud (code couleur).

Si la CI gagne le test, elle peut déclencher une CI attaque ou une alerte, ou engager toute autre action programmée. Si le test du decker est réussi, mais pas avec assez de succès pour qu'il passe le niveau de Sécurité, la CI ne réagit pas et il peut faire une nouvelle tentative. Chaque essai supplémentaire augmente cependant de +2 son seuil de réussite.



Utiliser un utilitaire de masquage ne nécessite qu'une Action Complexe (le test d'Exécution spécial).

## Programme Mystification

Le programme Mystification génère de faux mots de passe pour tromper la CI. Ces mots de passe sont toutefois enregistrés par la CI, et le programme laisse donc des traces. Il peut battre une CI flux ou une CI grise, mais il n'affecte pas une CI barrière ou une CI noire. Utilisez le test d'Exécution spécial décrit ci-dessus.

**Taille :** (Indice x Indice) x 2 Mp

## Programme Leurre

Un programme Leurre combat les CI races, des logiciels de sécurité qui remontent la piste du decker jusqu'à son point d'entrée dans la Matrice.

Le decker effectue un test d'Exécution spécial contre la CI. S'il le réussit, le programme Leurre lance la CI dans une vaine poursuite à travers la Matrice. La CI, pensant remplir sa fonction, ne déclenchera pas d'alarme.

**Taille :** (Indice x Indice) x 2 Mp

## Programme Invisibilité

Un programme Invisibilité permet d'éviter les CI flux, barrière, grises ou noires sans laisser de traces. Si le decker réussit le test d'Exécution spécial contre une CI, ce programme de masquage rend son persona "invisible" pour cette CI. Un programme Invisibilité ne fonctionne pas contre une CI qui a déjà été attaquée ou été activée.

Si l'intrus reste dans le même nœud que la CI, il doit se rendre de nouveau "invisible" à elle à chaque tour, ajoutant toutes les fois +1 à son seuil de réussite.

**Taille :** (Indice x Indice) x 3 Mp

# OPERATIONS DANS LA MATRICE

Courir dans la Matrice est un art. La manière dont on y fait les choses est souvent aussi importante que ce qu'on y fait ; les egos monstrueux des deckers et les duels qu'ils se livrent sont légendaires, même en dehors de leurs propres cercles. Il existe une sous-culture de la Matrice, caractérisée par la compétence Etiquette de la Matrice, qu'il faut explorer. C'est un monde totalement différent, dans la machine, bonhomme !

## MOUVEMENT DANS LA MATRICE

Les déplacements au sein de la Matrice sont virtuellement instantanés, à moins que le decker ne soit engagé en cybercombat, en train d'affronter une CI, de transférer des données, de passer des instructions ou de charger des programmes. La Grille transmet l'information à des vitesses que l'on mesure en mégabauds (c'est très rapide, les gars !) et la réponse du système survient en quelques microsecondes. Ce n'est que lorsque le decker s'occupe de quelque chose qui nécessite une réelle attention que l'action est ralentie, et c'est alors seulement qu'il peut percevoir l'écoulement du temps.

Lorsqu'il se déplace dans la Matrice, il passe d'un réseau local ou régional à un autre ; à l'intérieur d'un système, d'un nœud à un autre. Les distances sont toujours *totalement subjectives*, affaires de lignes de communication, de mémoire disponible dans les sous-systèmes et de manipulation des systèmes et temps de transfert ; rien à voir avec des mètres ou des kilomètres. C'est sûr, le decker peut naviguer tranquillement de point en point, mais pourquoi avancer pas à pas lorsqu'il est possible de foncer ? La Perception est le nerf de la guerre.



## PERCEPTION DANS LA MATRICE

Au sein de la Grille, les distances semblent importantes et l'échelle est énorme. L'intérieur d'un système ressemble à un labyrinthe de néons lumineux composé de connexions, de circuits et de flux de données. Mais gardez à l'esprit qu'il n'existe pas de distance "réelle". En termes de mouvement, ce qui compte est de savoir si le persona (rappelez-vous, ce n'est qu'un programme) est capable d'accéder à l'espace de données d'autres programmes ou aux contrôleurs d'éléments hardware d'un système. D'une façon bizarre, les distances sont relatives au temps (en nanosecondes généralement) nécessaire au deck pour accéder au hardware du nœud suivant.

Il existe en fait trois "portées" dans la Matrice : la portée d'observation, la portée de senseurs et la portée de contact.

### Portée d'observation

Un decker est à portée d'observation de tous les nœuds adjacents à celui dans lequel il se trouve. Dans une Grille, il peut, théoriquement, voir les NA qui connectent ce nœud aux autres RTL, RTR et ordinateurs. S'ils sont nombreux, il est possible que sa vision en soit obscurcie. Et dans un système, il peut voir tous les nœuds adjacents du système, mais ne peut pas dire où ils se trouvent exactement, seulement qu'ils sont là.

Lorsqu'il se tient à portée d'observation, le MJ lui donne uniquement la description visuelle de base du construct observé. Si le decker est censé le reconnaître, le MJ doit révéler de quoi il s'agit.

("Ouais, absolument. Tu viens d'accéder au Pagoda Mitsuhama... Tu veux vraiment y entrer maintenant ?").

### Portée de senseurs

A portée de senseurs, le decker peut utiliser tous ses programmes Senseurs, mais il n'a pas à s'occuper de la CI qui garde le nœud, des fichiers ou autres. Cela lui permet de remonter vers un nœud et de l'examiner avant de tenter d'y entrer véritablement. Il est alors en mesure de dire quel type de nœud il approche et d'identifier la nature générale des constructs qu'il voit : les CI, les fichiers et les personas sont reconnaissables. Pour avoir plus d'informations à cette distance, il doit activer un programme Analyse.

Quand un système est en alerte, une CI grise ou noire peut réagir face à un persona se tenant à portée de senseurs.



## Portée de contact

Le decker est à portée de contact de tout ce qui se trouve dans le même nœud que lui. Il lui suffit de décider de se déplacer pour arriver au contact. La plupart des éléments de la Matrice n'étant pas mobiles, c'est à lui que revient l'initiative du mouvement. Malheureusement, les choses moins inactives (autres programmes Persona, CI grises ou noires) sont les plus dangereuses.

Tout utilitaire peut être utilisé au contact.

## LES DINOSAURES DE LA MATRICE

Tous ceux qui s'introduisent dans la Matrice ne le font pas forcément grâce à un cyberdeck. D'abord, les consoles cybernétiques sont chères ; ensuite les corpos ne sont pas disposées à confier des Fuchi-4 à tous leurs marteleurs de claviers et autres employés de bureau.

Dans **Shadowrun**, l'équivalent du vieux terminal de grand papa est un clavier équipé d'un moniteur ou de simples électrodes sensorielles, voire d'une antiquité comme une souris ou un joystick. Cet appareil a les mêmes caractéristiques de base qu'un cyberdeck, mais ce n'est pas un cyberdeck (pas de Réserve Matricielle pour ces lambins). Il présente néanmoins quelques avantages : une CI noire ne peut pas blesser un utilisateur de terminal, elle ne peut que l'éjecter. Et, encore plus important, cette "vieillesse" coûte seulement un dixième du prix d'un cyberdeck.

Les dinosaures réduisent les indices de tous leurs programmes de 1, ce qui reflète le manque de précision dû à leur matériel.

Celui-ci ne peut avoir de programmes Persona d'indice supérieur à 3.

## CYBERCOMBAT

Le cybercombat se décompose en tours et en actions, tout comme les combats dans le monde réel, et un tour dans la Matrice est le même qu'un tour dans le monde réel, c'est-à-dire qu'il dure approximativement trois secondes. Toutes les opérations sont basées sur la même séquence Tour/Action.

## INITIATIVE MATRICIELLE

Les diverses actions sont déterminées exactement comme dans le combat physique, décrit page 78.

Les deckers lancent ID6 et ajoutent leur indice de Réaction au résultat. Souvenez-vous que les augmentations magiques, les câblages de réflexes ou les interfaces de contrôle de véhicule n'offrent aucun bonus au jet d'Initiative matricielle. Toutefois, les consoles disposant d'un accroissement de réponse donnent à leur propriétaire +2 à la Réaction et +ID6 à l'Initiative par niveau de cet accroissement. Les deckers qui utilisent des commandes cybernétiques pures reçoivent un dé additionnel pour l'Initiative.

Ceux qui ont affaire à une combinaison de commandes cybernétiques et d'assistance clavier déterminent l'Initiative normalement.

### VITESSE DE REACTION DES CI

Niveau de Sécurité	Temps de Réaction
Bleu	Non applicable (pas de CI)
Vert	5+indice
Orange	7+indice
Rouge	9+indice

Ceux qui ne se servent que des commandes clavier de leur console réduisent de moitié leur indice de Réaction, ne reçoivent à la Réaction aucun bonus d'augmentation de réponse, mais lancent le dé supplémentaire d'accroissement d'Initiative en plus de leur ID6 normal.

Les dinosaures sur terminal divisent par 2 leur Réaction, jusqu'à un minimum de 1. Ils gardent cependant ID6 pour le jet d'Initiative.

La Réaction d'une CI est basée sur le Code de Sécurité du nœud qu'elle occupe et son propre indice de Sécurité (la couleur) fournit la vitesse de base, à laquelle s'ajoute l'indice de la CI pour obtenir son temps de réaction (voir table ci-dessus). On lance alors le ID6 habituel.

## Ordre de résolution de l'initiative

Durant une Phase d'Action où se déroulent des opérations matricielles, astrales et physiques, toutes les actions astrales sont résolues en premier, puis les actions matricielles et enfin les actions physiques.

## ACTIONS MATRICIELLES

Voici les actions typiques possibles dans le cyberspace.

### Actions Libres

Attendre, observer, dire quelques mots.

### Actions Simples

- Changer de portée quelles que soient celles de départ et d'arrivée ;
- Effacer un programme ;
- Effectuer des opérations de système (voir **Les Nœuds**, page 166) ;
- S'éjecter (nécessite un test de Volonté contre l'indice de la CI noire) ;
- Brouiller une CI (Voir **CI Blanches**, page 170) ;
- Charger des programmes (Voir **Programmes Utilitaires**, page 174 et **Vitesse de Chargement**, page 173 ;
- Envoyer un utilitaire de défense (Voir **Utilitaires Défensifs**, page 175).

### Actions Complexes

- Imposer un utilitaire Senseur (utiliser le test d'Exécution spécial décrit dans **Utilitaires de Masquage**, page 176) ;
- Imposer un utilitaire (utiliser le test d'Exécution décrit page 175) ;
- Lancer un utilitaire complexe (utilitaire de Combat ou Senseur).

## CYBERCOMBAT

Ce qui suit décrit le cybercombat et fournit une vision globale des étapes qui y conduisent.

### 1. Déclaration de la Portée

Une fois dans la Matrice, le decker déclare la portée qu'il maintient vis-à-vis des différents constructs et programmes.

Habituellement, c'est la portée d'observation. Pour obtenir des informations sur quelque chose de précis, il doit s'en rapprocher à portée de senseurs.

Un decker à portée d'observation peut se déplacer librement.

### 2. Portée de Senseurs

Un decker se place à portée de senseurs pour utiliser un utilitaire Senseur contre un nœud ou une CI. A moins que le système soit déjà en alerte interne ou externe, il est toujours en sécurité à cette distance. Si la CI réagit, elle se rapproche pour être à portée de contact du persona.



## A. Effectuer un Test d'Exécution

Le decker doit d'abord effectuer un test d'Exécution. Si le test est réussi, il peut lancer l'utilitaire Senseur. Dans le cas contraire il peut réitérer sa tentative, ajoutant +2 à son seuil de réussite. Utilisez chaque succès supplémentaire au test d'Exécution pour déterminer l'effet du programme ou la CI.

## B. Lancer un Utilitaire Senseur

Effectuez un test avec un nombre de dés égal à l'indice du programme, plus d'éventuels dés de la Réserve Matricielle, contre un seuil de réussite égal à l'indice de la CI. Comptez les succès.

## C. Test de Résistance de la CI

Lancez un nombre de dés égal à l'indice de la CI contre un seuil de réussite égal à l'indice d'Evasion du persona. Comptez les succès.

## D. Déterminer le résultat

Comparez les succès de l'utilitaire Senseur de la CI, mais n'oubliez pas que le programme doit également vaincre le Code de Sécurité du nœud. Les succès qui lui restent, une fois ôtés de son total ceux de la CI et ceux nécessaires pour battre le Code de Sécurité, sont utilisés pour déterminer le résultat qu'il obtient.

## 3. Portée de contact

Un decker doit être à cette portée pour utiliser aussi bien un utilitaire de masquage que de combat, ou pour transférer un fichier depuis ou vers un ordinateur.

### A. Exécuter un Utilitaire de Masquage

Un utilitaire de masquage demande un test d'Exécution spécial, décrit dans **Utilitaires de Masquage**, page 176. Cela nécessite une Action Complexe. Les succès restants, après soustraction de ceux de la CI et du Code de Sécurité du nœud, sont utilisés pour déterminer les effets du programme.

### B. Utiliser un Utilitaire de Combat/Mener une Attaque

Les utilitaires de combat suivent la procédure suivante. L'attaque d'une CI également.

#### - Exécuter l'Utilitaire de Combat (persona attaquant uniquement)

Effectuez un test d'Exécution normal, qui nécessite une Action Complexe. Voir aussi **Persona contre Persona**, pour des informations importantes.

#### - Conduire l'Attaque

**Nombre de dés :** indice du programme, plus d'éventuels dés de la Réserve Matricielle (si c'est un persona qui attaque) ou indice de la CI (si c'est une CI qui attaque).

**Seuil de Réussite :** indice de Sécurité du nœud (si agression contre une CI) ou Solidité (si agression contre un persona). Comptez les succès.

#### - Résoudre le Test de Résistance

**Nombre de dés :** indice de la CI, si la cible est une CI, du MPCP si la cible est un persona (plus dans ce cas d'éventuels dés de la Réserve Matricielle du decker).

**Seuil de Réussite :** Compétence Informatique du decker (si l'attaquant est un persona) ou indice de Sécurité du nœud (si l'attaquant est une CI). Comptez les succès.

#### - Déterminer les Effets

Comparez le nombre des succès que chaque opposant a obtenus, sans oublier les succès supplémentaires nécessaires pour vaincre le Code de Sécurité du nœud, quand l'attaquant est un persona uniquement. Les CI n'ont jamais besoin de s'occuper des Codes de Sécurité. Le persona peut également les ignorer quand il résiste à une agression.

Les succès restants (en plus de ceux requis pour vaincre l'opposant) sont utilisés pour déterminer les effets réels, selon le programme ou la CI concernés.

## PERSONA CONTRE PERSONA

Quand un persona se sert d'un utilitaire contre un autre persona, il doit quand même imposer cet utilitaire. Au lieu d'être exécuté dans le nœud, celui-ci est exécuté dans le cyberdeck du decker opposant. Le seuil de réussite de son test d'Exécution est alors égal à l'indice d'Evasion de la console adverse, et non pas à l'indice de Sécurité du nœud.

Dans la procédure précédente, si un decker en attaquait un autre, le premier devrait d'abord faire exécuter son programme au deck du second (voir **Faire Exécuter un Utilitaire** page 175, mais en utilisant l'indice d'Evasion de la victime comme seuil de réussite), puis conduire l'attaque contre le persona opposant.

Un ordinateur n'a jamais à se soucier de l'exécution de ses propres programmes ; les CI tournent toujours !

## ENDOMMAGER LA CIBLE

Les utilitaires de combat et les CI ont différents effets suivant leur type. Chaque succès supplémentaire généré au-delà de ceux utilisés pour vaincre l'opposition augmentent généralement les effets d'un programme d'un point.

Les programmes d'attaque et les CI blaster et killer infligent tous 1 point de plus de dommages à la cible par succès supplémentaire ; les programmes Ralentissement réduisent le total d'initiative de la cible de 1 pour chaque succès supplémentaire, etc (voir la description des divers utilitaires et CI pour plus de précisions).

Toutes les consoles (plus spécifiquement le persona/MPCP) et les CI ont un Moniteur de Condition qui permet d'enregistrer les dégâts. Ce Moniteur de Condition est d'un seul tenant, car il n'y a pas de différence entre les dommages "physiques" et "étourdisants" au sein de la Matrice. Au fur et à mesure qu'il se remplit et qu'on atteint différents niveaux de condition, le persona ou la CI concerné subit les modificateurs au seuil de réussite et à la Réaction indiqués.

Quand le joueur a rempli dix cases du Moniteur de Condition, le persona ou la CI se plante. Les consoles plantées "éjectent" leur utilisateur. Voir **Sortir de la Matrice**, page 165. Une CI plantée est finie !

Les consoles plantées, une fois remises en route après avoir quitté la Matrice, retrouvent leur potentiel, à moins que quelque effet spécial de la CI n'entre en jeu. Voir **Blaster**, page 171.

## EVITER LE COMBAT

Un decker peut tenter d'éviter le combat ou de se désengager d'un combat en cours. Il lui faut pour cela rester simplement à l'écart, se déplacer vers un autre nœud avant qu'il ne soit trop tard, etc.

Des CI grises ou noires, tout comme des deckers opposants, pourchasseront probablement le fuyard. Aussi longtemps que celui-ci ne sera pas à plus d'un nœud de ses poursuivants (portée d'observation), cela leur sera facile. S'il parvient à les précéder de deux nœuds au moins, cependant, les programmes et les capacités de la console pourront lui permettre de réussir son échappée. Quand une CI ou un decker hostile poursuit le personnage-decker, effectuez un test utilisant un nombre de dés égal à l'indice de la CI, ou l'Attribut Senseur du decker/persona chasseur, ayant comme seuil de réussite l'indice de Masque du fugitif (pas de dés de la Réserve Matricielle). Si la CI ou le decker poursuivant obtient au moins un succès, il sait précisément où sa proie est allée et tente de s'y rendre. Dans le cas contraire, il perd la piste de l'intrus et commencera probablement une recherche nœud par nœud.

Si le decker sème une CI qui ensuite le retrouve, il peut utiliser un programme Invisibilité ou Mystification contre elle, comme de coutume.



# DANS LES COULISSES

***Ne relâchez jamais la pression. Votre course s'achève, mais quelqu'un, quelque part, commence la sienne et vous pourriez bien être sa cible.***

**- Kirk HOFF, Mage des rues**

Ce chapitre est avant tout destiné aux Maîtres de Jeu, mais les joueurs pourront trouver quelque utilité à sa lecture. Tout comme les autres règles de **Shadowrun**, celles-ci ne constituent qu'une ligne directrice, que les joueurs et Maîtres de Jeu sont libres d'adapter et de modifier à *leur guise* s'ils ne la trouvent pas satisfaisante. Vous n'entendrez jamais quelqu'un frapper un soir à votre porte pour vérifier si vous respectez les règles *publiées*. Nous ne faisons plus ça depuis des années.

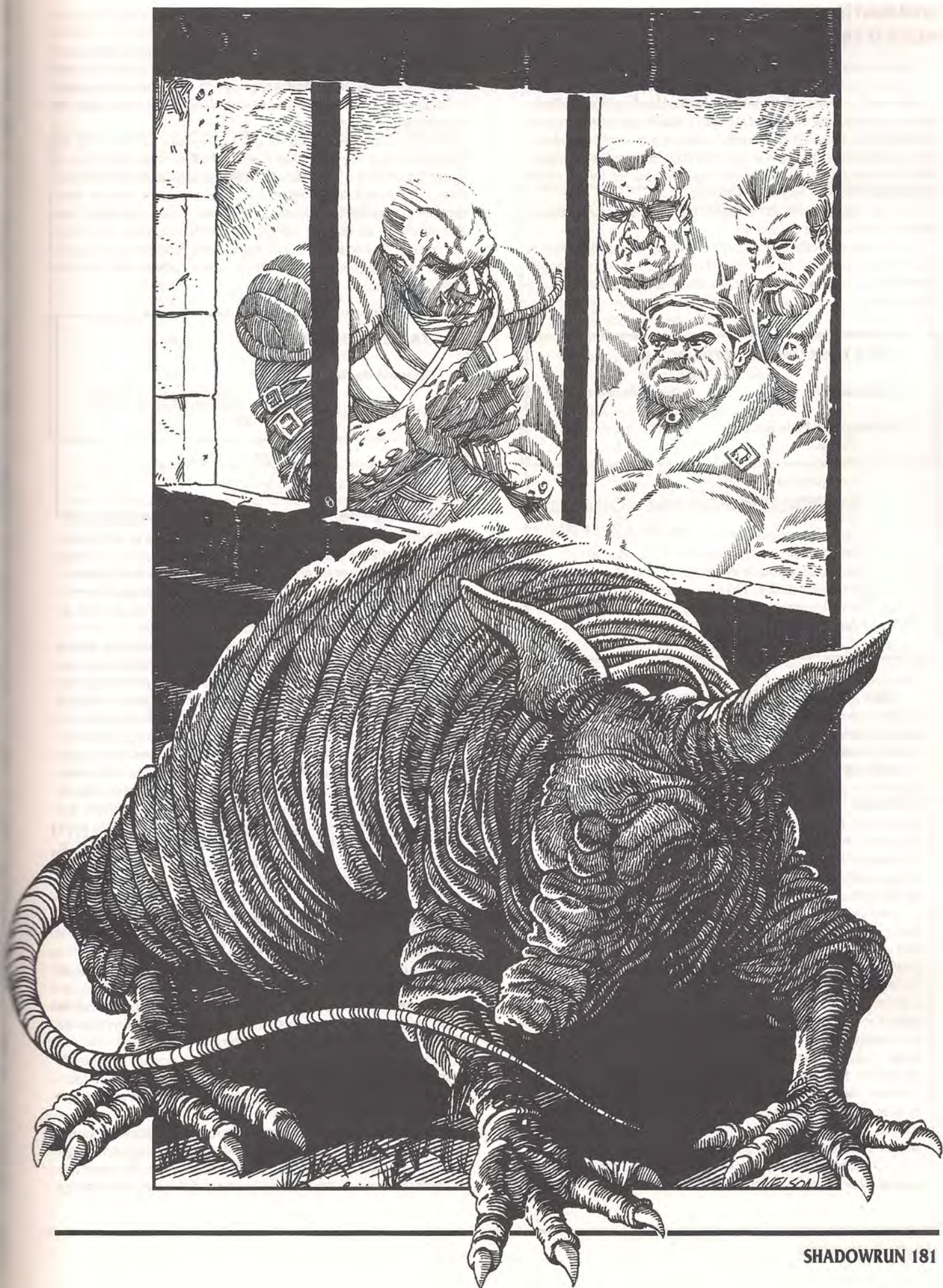
## SITUATIONS A RISQUES

Au fur et à mesure qu'une aventure se déroulera, les joueurs voudront utiliser les Compétences et les Attributs de leurs personnages pour réaliser diverses actions : berner un garde leur bloquant le passage, réparer un détonateur endommagé avant que les trolls ne dénichent leur repaire, ou comprendre ce que ce corpo, qui ne parle que le japonais, est en train de leur dire. Pendant ce temps, le Maître de Jeu voudra savoir si les Personnages Joueurs ont remarqué cet indice crucial ou s'ils l'ont jeté dans les oubliettes.

Dans la plupart de ces situations, les Maîtres de Jeu devront se fier à leur propre bon sens pour décider des Compétences appropriées à un type de situation, déterminer les seuils de réussite et les modificateurs correspondant au contexte et fixer la signification d'un "succès".

Les règles et les lignes directrices suivantes vous permettront de résoudre quelques unes des situations les plus courantes.







## UTILISATION DES COMPETENCES SOCIALES

Pour influencer un Personnage Non Joueur (PNJ) à l'aide des Compétences Sociales, utilisez un des Attributs Mentaux PNJ comme seuil de réussite. Si le Personnage Joueur tente d'influencer tout un groupe de PNJ sans chef désigné, utilisez la valeur moyenne des Attributs concernés. Un groupe a en effet tendance à réagir comme une seule entité, les plus enthousiastes entraînant les réfractaires. Dans d'autres cas, effectuez les tentatives de persuasion contre le meneur du groupe.

Les circonstances modifient ces seuils de réussite, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Les Compétences Sociales permettent de bien faire varier la qualité de la réussite en fonction du nombre de succès supplémentaires. Le Maître de Jeu décidera des effets exacts selon les circonstances.

**TABLE DES COMPETENCES SOCIALES**

Circonstances	Seuil de réussite
Par rapport au PJ, le NPJ est :	
Amical	-2
Neutre	+0
Soupçonneux	+2
Un Ennemi	+6
Hostile	+4
Le résultat souhaité par le PJ est :	
Avantageux pour le PNJ	-2
Sans valeur pour le PNJ	+0
Ennuyeux pour le PNJ	+2
Nuisible pour le PNJ	+4
Désastreux pour le PNJ	+6

Dodger a décidé de fureter dans l'établissement local de la Mitsuhama. Pour pouvoir y pénétrer, fort d'une fausse carte d'identification et de son talent pour embobiner autrui, il tente de négocier avec le garde filtrant les entrées.

Dodger possède une compétence de Négociation d'indice 4. Il l'utilisera contre un seuil de réussite égal à un des Attributs Mentaux de son interlocuteur, en l'occurrence son Intelligence, de 3. Le garde est soupçonneux (+2, il est payé pour cela, après tout !) et laissera quelqu'un de non autorisé pénétrer dans la place peut lui attirer de gros ennuis (Nuisible pour le PNJ, +4), mais l'elfe lui montre une carte ID (le Maître de Jeu lui accorde un modificateur spécial de -1 pour cette preuve de bonne foi. Cela amène donc le seuil de réussite final à 3+2+4-1, soit 8.

Etant donné que l'indice de Négociation de Dodger est égal à 4, le joueur lance 4 dés ; il obtient 6,6,6 et 4 (un peu de chance ne gâche rien). L'elfe a le vent en poupe ce soir ! Il relance les trois dés ayant donné 6 et tire 2,3 et 5, ajoutant ces valeurs aux 6 initiaux et obtenant finalement 8,9 et 11 soit 3 succès. Un seul aurait suffi pour convaincre le pauvre garde que notre héros est effectivement un employé de la Mitsuhama et a donc le droit de pénétrer dans l'établissement. Le garde n'est toutefois idiot, et Dodger n'aurait pas réussi à le bernier pour longtemps. Le corpo aurait vite noté quelque points obscurs dans le baratin du curieux. Mais Dodger a obtenu trois succès et est parvenu à convaincre l'homme suffisamment pour qu'il attende la fin de son tour de garde avant de consulter ses fiches et de vérifier la validité de la carte montrée, et donc avant de découvrir la supercherie et de déclencher les alarmes. Si l'elfe avait été plus expert en Négociation et avait réussi à obtenir 5 succès, son interlocuteur ne se serait jamais douté de rien et n'aurait même probablement pas enregistré son passage.

## RACISME ET CHARISME

Le Charisme est l'un des Attributs qui influencent le plus l'attitude des gens à l'égard d'un personnage, et ce souvent avant même qu'une parole ait été prononcée ou une action entreprise. La réaction est immédiate, que ce soit dans une salle remplie de monde ou une ruelle obscure.

Avant qu'un personnage ne puisse interagir avec un PNJ, le Maître de Jeu doit déterminer si celui-ci est raciste. Pour cela, il lance 2D6 et ôte 6 à leur total. Si le résultat obtenu est malgré tout un nombre positif, le PNJ est raciste, la valeur de ce résultat donnant ses points de Racisme. Ainsi, l'obtention d'un 9 sur le jet des 2D6 donnerait un résultat signifie que le PNJ concerné possède 3 points (9-6) de Racisme. Il s'agit maintenant de déterminer quelle race il ne porte pas dans son cœur. Lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous :

**TABLE DU RACISME**

Résultat du Dé	Race
1	Toutes, sauf celle du PNJ
2	Humaine
3	Elfe
4	Naine
5	Ork
6	Troll

Si le dé indique la propre race du PNJ, ignorez ce résultat et refaites des tirages jusqu'à ce que le PNJ ait un parti pris contre deux races différentes ou contre toutes à l'exception de la sienne.

Un PNJ disposant de 3 points de Racisme envers les orks verra ce défaut (Ork)+3 mentionné dans la partie "Notes" de sa fiche de personnage.

Ces points modifient ses relations avec les membres de la race correspondante de la façon suivante. Quand un personnage fait appel à une ou plusieurs Compétences Sociales pour entrer en relation avec un PNJ raciste, les points de Racisme de ce dernier le concernant sont ajoutés à tout seuil de réussite de ces tests. Le personnage a la possibilité d'atténuer le mépris du PNJ à son égard en effectuant un test de Charisme contre un seuil de réussite égal au Racisme de son vis-à-vis, chaque succès obtenu en annulant un point. Ces succès n'influencent pas directement le test de Compétence Sociale, ils suppriment simplement les effets des points de Racisme.

Si le personnage choisit de jouer le Charisme pour son test de Compétence Sociale, il ne peut effectuer un test de Charisme séparé pour atténuer le racisme du PNJ.

## UTILISATION DES COMPETENCES DE CONSTRUCTION/REPARATION

Des personnages entreprenant une tâche de construction ou de réparation sont avant tout préoccupés par le temps que nécessitera ce travail et qu'une très grande efficacité peut réduire. Divisez le temps correspondant par le nombre de succès obtenus afin de déterminer la durée réelle des opérations.

A titre indicatif, prenez le prix d'un objet comparable (Table de l'Équipement, page 257) et divisez-le par le nombre adéquat, fourni ci-dessous. Vous aurez alors la durée courante du travail : 10 pour les objets en rapport avec le combat armé, 20 pour les véhicules et 50 pour le matériel électronique, cybernétique et autres équipements technologiques. Habituellement, les choses d'usage courant sont associées à un seuil de réussite de 4, les matériels technologiques ou fantaisistes à un seuil de réussite de 6 et les



engins réellement exotiques à un seuil de réussite de 8. Les Compétences ou groupes de Compétences suivants : une version Construction/Réparation associée, Combat Armé, Biotech, Bateaux, Informatique, Electronique, Armes à Feu, Véhicules Aériens, Véhicules Terrestres, Artillerie, Armes de jet, Armes de Trait ont des compétences de Construction/Réparation qui leur sont associés.

## TABLE DES COMPETENCES CONSTRUCTION/REPARATION

Situation	Seuil de réussite
Conditions de Travail :	
Mauvaises	+2
Terribles	+4
Excellentes	-1
Outils :	
Non Disponible	Tâche généralement impossible
Inadéquat	+2
Références Disponibles	0
Travail de Mémoire	+(5 -Intelligence)

Dodger transpirait abondamment, mais il ne le sentait pas sous l'averse qui jaillissait du système anti-incendie et n'y pensait pas du tout pendant qu'il se démenait maladroitement avec les premiers fers à souder et pinces dénichés (Matériel Inadéquat +2). Il aurait préféré que Grinder n'ait pas pulvérisé le verrou de cette porte, pour la condamner et empêcher la police de les suivre, car elle semblait maintenant ne plus vouloir s'ouvrir et il leur fallait absolument l'emprunter pour sortir avant que tout ne leur explose à la figure. La douche et la tension nerveuse conduisent le Maître de Jeu à décider que Dodger travaille dans des Conditions Terribles, d'autant que l'eau provenant du dispositif anti-incendie et se déversant sur les circuits ne lui facilite pas la tâche (Conditions de travail terribles +4). Ouvrir une porte en douillant ses circuits de contrôle constitue normalement une tâche à la portée d'un Shadowrunner électronicien amateur (seuil de réussite 4). Dodger devra donc effectuer son test contre un seuil de réussite final de 4+2+4, soit 10. Il possède un honorable indice de Compétence en Electronique, 4. Son joueur lance donc 4 dés et obtient 3,4,5 et...6 !!

Avec un brin d'angoisse, il rejette un dé et tire un... 5 !! Cela porte le total à 11, et l'elfe enregistre donc un succès. Il accueille l'ouverture de la porte avec un énorme soupir de soulagement.

## UTILISATION DES COMPETENCES DE PILOTAGE

Conduire un véhicule dans des conditions normales ne nécessite aucun jet de dés. A moins que la situation ne soit très grave, la plupart des gens le font sans problème après une période d'entraînement. Malheureusement, les Shadowrunners ne font pas partie des gens normaux et exigent de leurs véhicules des prouesses qui feraient s'évanouir de frayeur les plus endurcis des moniteurs d'écoles de pilotage. Quand de telles situations se présentent, le Maître de Jeu utilise l'indice de Maniabilité du véhicule comme seuil de réussite et applique les modificateurs adaptés, fournis par la table des Compétences de Pilotage (valables uniquement hors combat).

Whiz Kid un interfacé, se trouve à quelques centaines de mètres au-dessus du sol, dans un hélico plus précisément. Il possède une Compétence d'indice 6 en Hélicoptères. Etant un interfacé, il s'est concentré dans le Contrôle à Distance et spécialisé sur le pilotage d'appareils à rotor fixe, à distance ou non, (indice 8).

L'Ares Dragon de Whiz Kid traverse une zone de turbulences et notre héros, par prudence, décide d'atterrir avant que les choses ne se

corsent vraiment. L'Ares Dragon est un appareil de grandes dimensions (+2) et les conditions climatiques sont mauvaises (+2). Mais son Interface de Contrôle de Véhicule d'indice procure un -2 à Whiz Kid. Malheureusement, c'est là son premier vol sur un Dragon (+1), qui n'est pas un engin particulièrement maniable (Maniabilité de 5) et donc il effectue son test de Pilotage contre un seuil de réussite égal à 5+2+2-1, soit 8. Le joueur de Whiz Kid jette 8 dés et obtient 1,2,3,3,5,6,6 et 6. Relançant les trois derniers, il tire 1,1 et 4 soit finalement 1 succès. Cela suffit à lui sauver la mise et l'Ares Dragon se pose sans gros problèmes.

## TABLE DES COMPETENCES DE PILOTAGE

Situation	Seuil de réussite
Contrôles complexes	+1
Manque de familiarité avec le véhicule :	
Situation non stressante	+1
Situation stressante	+3
Véhicule de grandes dimensions	+2
Véhicule de très grandes dimensions	+3
Mauvaises conditions	+2
Conditions terribles	+4
Contrôle par Interface	-(indice de l'Interface x 2)

## UTILISATION DES COMPETENCES DE CONNAISSANCES

Le joueur connaît-il le nom de la capitale de Tir Tairngire ? Pourrait-il citer la liste des métaux entrant dans la composition de l'orichalque ou celle des paramètres d'utilisation d'une Interface d'Arme ? Pourquoi l'ork que son Shadowrunner vient à peine d'abattre possède-t-il un système de câblage fonctionnant différemment ? Le joueur ne connaît sans doute pas la réponse à ces questions, mais ce n'est pas forcément le cas de son personnage. Vous trouverez ci-dessous une table vous suggérant comment gérer les Compétences de Connaissances.

Fast Jack n'a jamais fait grand cas de la magie, ; son domaine, c'est plutôt les sciences (Compétence en Sciences Physiques : 6). Il a trouvé un caillou blanc étrange et il essaie d'en deviner la nature. Le Maître de

## TABLE DES COMPETENCES DE CONNAISSANCE

Situation	Seuil de réussite
Le personnage recherche :	
Une information d'ordre général	3
Une information détaillée	5
Une information complexe	8
Une information obscure	12

### Exploitation du nombre du succès obtenus :

- 1 Information générale, aucun détail
- 2 Information détaillée avec quelques inexactitudes mineure
- 3 Information détaillée mais quelques éléments mineurs sont obscurs ou manquent
- 4 Information détaillée et parfaitement exacte



Jeu sait qu'il s'agit d'un morceau de peau métamorphosée, et fixe le seuil de réussite du test de Fast Jack à 12, du fait que la pierre est d'essence magique et que la magie ne fait pas partie des connaissances générales de Fast Jack. Le joueur de celui-ci lance ses dés et obtient 2 succès, ce qui lui suffit pas pour connaître l'histoire exacte de l'objet. Le Maître de Jeu l'informe que l'analyse de Jack lui a permis d'identifier le caillou comme un composé carboné métamorphique d'une structure peu commune, probablement un fossile car il contient des structures apparemment biologiques.

## UTILISATION DES COMPETENCES LINGUISTIQUES

Lors de l'utilisation de Compétences Linguistiques, ne pas obtenir un nombre suffisant de succès entraîne généralement une compréhension incomplète des propos de l'interlocuteur, et parfois des quiproquos défavorables à un personnage. Le Maître de Jeu pourra décider de lancer lui-même les dés derrière son écran, afin que le joueur ne sache pas si le vis-à-vis de son PJ a bien saisi ce qu'il a dit.

### TABLE DES COMPETENCES LINGUISTIQUES

Situation	Seuil de réussite
Utilisation d'un dialecte (variante d'un langage)	+2
Concepts universels (faim, peur, fonctions corporelles...)	2
Conversation basique (vie quotidienne)	4
Sujet complexe (d'intérêt limité ou spécial)	6
Sujets ardu (pratiquement tous les sujets techniques)	9
Sujets obscurs (connaissance profondément technique ou rare)	11

Une ravissante elfe arrive en courant jusqu'à Dodger et l'assaille sous un flot de paroles elfes. Dodger ne possède qu'une Compétence minimale dans cette langue (indice 2). Son joueur lance 2 dés et obtient deux 6, deux succès.

Il comprend qu'elle a besoin d'aide car quelqu'un la poursuit (Sujet complexe, SR 6). Quand elle tente d'expliquer quels sont ses poursuivants et leurs buts, (Sujet ardu, 8), les subtilités du langage elfe plonge Dodger dans la confusion et il perd le fil de la discussion. Malgré tout, il a devant lui une jeune fille en détresse et il doit l'aider.



## UTILISATION DE L'EQUIPEMENT

Comme indiqué dans la Table de l'Equipeement, page 257, la plupart des matériels de **Shadowrun** sont associés à des indices qui ne sont utiles qu'en situation de crise. L'équipement fait ce qu'il a à faire, à moins qu'un autre appareillage s'oppose à son bon fonctionnement. Pour l'exemple, on peut citer le cas de l'opposition émetteur radio/brouilleur. Tant qu'un brouilleur ne s'oppose pas à lui, un émetteur marche parfaitement sans qu'aucun test ne soit nécessaire. Quand un brouilleur entre dans la danse, le Maître de Jeu doit procéder à un test pour vérifier si la transmission a été altérée. Le MJ utilise, pour chaque pièce d'équipement, un nombre de dés égal à son indice contre un seuil de réussite égal à l'indice du dispositif qui lui est opposé.

Un même nombre de succès n'entraîne aucune conséquence, le dispositif actionné le premier l'emportant sur l'autre. L'indice d'un objet quelconque est en fait son indice de CME/CCME (Contre-Mesures Electronique/Contre-Contre-Mesures/Électroniques).

On considère que les dispositifs qui ne possèdent pas normalement un tel indice (comme les radios cybernétiques par exemple) peuvent être améliorés afin d'en acquérir un.

Multipliez simplement le prix de base de l'objet par l'indice CME/CCME désiré. Les joueurs pourront utiliser cet indice pour tous les tests nécessaires au bon fonctionnement de cette pièce d'équipement.

En fait, l'équipement présenté dans la table et acquis au prix de base possède un indice CME/CCME de 1. Si l'acheteur désire se procurer un appareil d'indice 0 (pas du dispositif, et donc succès automatique de CME/CCME opposé) multipliez son prix de base par 0,75.

Les objets achetés avec un indice CME/CCME supérieur à 1 ajoutent la valeur de cet indice à la Disponibilité de l'objet qu'il concerne. Voir ci-dessous.

### Disponibilité

La *Disponibilité* d'un produit désigne la facilité avec laquelle un client pourra le trouver sur le marché et le temps nécessaire pour cela. Généralement associé à ce facteur, l'*indice de Rue* modifie le prix de base de l'objet quand on cherche à l'acquérir sur des marchés parallèles.

Ces deux paramètres ne sont indiqués que pour servir de ligne directrice aux Maîtres de Jeu qui pourront les modifier suivant le scénario joué ou la situation. Quand un personnage désire se procurer un objet d'usage légal ou courant, il peut le faire à moins que le Maître de Jeu n'ait quelque raison de souhaiter en limiter le nombre. Le fait que de telles choses soient associées à des Codes de Disponibilité ne signifie pas nécessairement qu'on ne peut les trouver que par des "voies détournées".

Une personne désirant acheter quelque chose de cette façon doit contacter une de ses sources, généralement un combinard, bien que ce ne soit pas une règle absolue (un Mr Johnson, par exemple, peut avoir accès à du matériel de haute technologie). Pour résoudre ce test d'Acquisition, le Maître de Jeu lance un nombre de dés égal à l'indice de Compétence Spéciale la plus appropriée de la source (comme la Compétence "Acquisition d'Equipeement" d'un magouilleur ou la Compétence d'Etiquette adaptée (La Rue, Corporations, etc.) en ajoutant +2, contre un seuil de réussite égal à la première valeur indiquée dans le Code de Disponibilité concerné. Il peut augmenter le seuil de réussite, pour les objets possédant un indice variable de 1 point tous les 2 points d'indice.

Divisez le temps de base nécessaire pour se procurer une fourniture, c'est-à-dire la seconde valeur indiquée dans le Code de Disponibilité (à droite de la barre), par le nombre de succès obtenus lors du test. La table donne ce délai en heures (hrs) ou en jours. Le résultat final fournit le temps réel que met la source à localiser



l'objet recherché. Au bout de la moitié de cette période, elle a effectivement découvert qu'il était disponible et a contacté l'acheteur. Si le Maître de Jeu (la source) n'obtient aucun succès, l'objet n'est pas disponible à ce moment-là.

Lorsque la source contacte l'acheteur, le joueur doit procéder à un test de Négociation, utilisant un nombre de dés égal à la Compétence de Négociation de son personnage, à son Charisme ou, à défaut, à toute Compétence reliée sur le Réseau des Compétences, contre un seuil de réussite égal à l'indice de Volonté de la source. Le Maître suit la même procédure avec la source, contre un seuil de réussite égal à la Volonté du personnage acheteur. Le prix de base, multiplié par l'Index de Rue, fournit le coût réel de l'objet, mais celui des deux protagonistes qui obtient le plus de succès peut modifier ce prix à son avantage de 5% par succès de différence.

Si l'acheteur potentiel ne peut ou ne veut pas régler la somme finale réclamée, le marché est rompu. S'il accepte de payer, il aura l'objet au bout du temps indiqué, la source lui arrangeant un rendez-vous avec le vendeur pour qu'ils procèdent à l'échange.

Si quelqu'un désire acquérir une pièce d'équipement possédant un indice CME/CCME supérieur à 1, la Disponibilité doit être modifiée de façon appropriée et chaque point d'indice ajoute 0,1 à son Index de Rue.

## ENCOMBREMENT

Les joueurs ont tendance à équiper leurs personnages de tous les accessoires concevables, du canon d'assaut au grille-pain, en y ajoutant suffisamment de munitions et de provisions pour soutenir un siège de cinq ans. Si vous avez l'impression que les vôtres donnent dans l'excès au sujet de leur équipement, vous, Maîtres de Jeu, pourrez imposer les règles sur l'encombrement suivantes.

Un personnage peut transporter sans inconvénient, ni pénalités une charge égale à sa Force x 5 en kilogrammes.

Le double de cette charge (c'est-à-dire Force x 10 en tout) le pénalisera comme une Blessure Légère Etourdissante (voir page 111).

S'il promène jusqu'à 3 fois cette charge (soit Force x 15), il endurera une fatigue Moyenne, ne pourra courir et se déplacera qu'à la moitié de sa vitesse normale.

Une charge de Force x 20 kilogrammes lui occasionnera une Grave fatigue, et il ne pourra ni courir ni se déplacer à plus du quart de sa vitesse normale. Toute charge plus lourde le plongera rapidement dans l'inconscience. Si un personnage tente seulement de soulever une masse, mais pas de la transporter, il pourra ajouter (Force) x 1D6 kilogrammes à sa charge maximale (c'est-à-dire Force x 20kg). Il ne pourra alors la tenir sans pénalité que pendant un nombre de tours égal à son Attribut de Constitution ; ensuite, chaque tour supplémentaire ajoutera un Niveau de Dégâts à la colonne Etourdissement de son Moniteur de Condition.

## PERCEPTION

Normalement, le Maître de Jeu informe les joueurs de tous les faits évidents qui surviennent dans l'environnement des personnages. Mais qu'en est-il des faits moins évidents ? Par exemple, le type en face d'eux qui a l'air d'un corpo, transporte-t-il une bombe ? Entendent-ils l'elfe qui remonte discrètement la rue derrière eux ? Ou enfin, l'un d'entre eux perçoit-il l'odeur du câblé ork qui est sous l'effet d'un sort d'Invisibilité ? Pour déterminer si un personnage est conscient de ce genre de choses, le Maître de Jeu devra tester sa capacité de perception. Il utilisera pour cela un nombre de dés égal à l'Attribut d'Intelligence de ce personnage, le seuil de réussite dépendant, quant à lui, des circonstances.

Quelqu'un désirant effectuer un test de Perception lancera les dés de la façon expliquée ci-dessus. Si le Maître de Jeu veut effectuer un seul test pour toute une équipe, il fera la moyenne de

l'Intelligence de ses membres et lancera un nombre de dés équivalent, plus un dé supplémentaire par personne. Il ne pourra cependant recourir à cette méthode quand une situation de surprise sera possible (voir page 86, du chapitre **Combat**) chaque joueur effectuant alors le test pour son personnage.

On pourra procéder à un test de Perception dans toute situation rendant possible l'utilisation d'un des cinq sens : la vue, l'ouïe, le goût, le toucher ou l'odorat. Son seuil de réussite sera fixé à 4, modifié suivant les circonstances comme indiqué sur la Table des Modificateurs au test de Perception (ci-dessous).

Cette table n'est pas censée décrire toutes les situations possibles, mais plutôt servir de ligne directrice aux Maîtres de Jeu.

Certains objets, les pistolets par exemple, possèdent un indice de Dissimulation, (fourni dans la Table de l'Équipement du chapitre **Équipement**, page 257) qui constituera le seuil de réussite des tests de Perception destinés à faire remarquer leur présence.

L'obtention d'un succès suffira pour que le personnage note *quelque chose*. Consultez ensuite la Table de la Qualité de Perception (voir page suivante).

### TABLE DES MODIFICATEURS AU TEST DE PERCEPTION

Situation	Modificateurs
Le personnage a été distrait	+2
<b>Vue</b>	
Objet très petit	+6
Objet partiellement dissimulé	+2
Objet aux couleurs vives	-2
Action évidente	-4
Action discrète	+4
Modificateurs de visibilité	Voir <b>Table de Visibilité</b> page 89,
<b>Ouïe</b>	
Coup de feu	-2
Coup de feu, avec silencieux	0
Rafale de coups de feu	-4
Rafale de coups de feu avec atténuateur de son	-2
Tir automatique	-6
Tir automatique avec atténuateur de son	-4
Explosion d'une grenade	-8
Cri d'une personne	-2
Le son est produit :	
- dans une pièce adjacente	+2
- à un même étage	+4
- à un étage différent	+6
Le personnage possède des amplificateurs de son en fonctionnement	- indice ou -2
<b>Odorat</b>	
Odeur évidente	-4
Autres odeurs présentes	+2
<b>Toucher</b>	
Température extrême (chaud ou froid)	-4
Le personnage porte des gants	+2
<b>Goût</b>	
Goût évident	-4
Le personnage a le rhume	+2





## TABLE DE LA QUALITE DE PERCEPTION

Nombre de Succès	Résultat
1	Il y a quelque chose. Pas de renseignements supplémentaires.
2	Il y a quelque chose, c'est sûr, et le personnage a une petite idée de ce dont il s'agit.
3	Le personnage a une idée assez précise de ce dont il s'agit
4+	Le personnage sait de quoi il s'agit, sans détail plus précis.

## MALADIES ET TOXINES

Les toxines (drogues et poisons) et les maladies peuvent provoquer des dégâts dont le personnage se remettra normalement. Beaucoup engendrent aussi des effets secondaires qui disparaissent au moment où elles deviennent inoffensives, après s'être manifestés à moment donné de leur progression. Les substances contrant les effets des toxines et maladies ont pour nom antidotes. Elles augmentent le nombre de dés de Résistance du patient en y ajoutant leur indice, s'il n'a encore subi aucun dommage. Si la toxine ou la maladie ont réduit ce personnage à un niveau de Dégâts Fatal, l'antidote approprié jouera pour lui le rôle d'une assistance médicale professionnelle. Voir "**Premiers Soins et Blessures Fatales**", page 115.

Beaucoup de vaccins, administrés à quelqu'un avant qu'il n'entre en contact avec la maladie ou la toxine associée, lui procurent une immunité contre une forme spécifique de nuisance, rendant inutile le test de Constitution. Les toxines et les maladies possèdent un indice reflétant les dégâts qu'elle provoquent et la rapidité à laquelle ils surviennent.

Le facteur de rapidité permet de déterminer le délai séparant le moment où la victime est infectée de celui où elle doit résister aux dégâts. Dans le cas des toxines, ce délai est généralement nul, mais peut s'élever à des heures, voire des jours en ce qui concerne les maladies.

Le patient doit effectuer un nouveau test de Constitution pour résister à la substance ou aux microbes s'il est toujours sous leur influence au terme d'un délai de même durée. Une assistance technologique ou médicale doit lui être apportée avant expiration

de ce temps. La description des maladies et des toxines fournit les symptômes et les effets de chacune d'entre elles, ainsi que la façon dont elles peuvent être contractées/administrées et, éventuellement, les traitements spéciaux nécessaires.

Résister à une maladie ou à une toxine nécessite un test de Constitution contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'attaque. La gravité des dégâts subis diminue d'un niveau tous les deux succès obtenus par la victime.

## Toxines

### - Neuro-Etourdissant VIII

**Dégâts :** 6G Etourdissement - **Vitesse :** 1 tour

#### Description :

Ce gaz prend effet s'il a été inhalé ou s'il est entré en contact avec la peau. La victime qui doit être organique subit des dégâts Etourdissants à la fin du tour où elle a été exposée à la toxine. Dans le cas où elle résisterait, elle serait néanmoins sujette à une grande désorientation pendant une heure, subissant un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite.

### - Narcojet

**Dégâts :** 6F Etourdissement - **Vitesse :** Instantanée

#### Description :

Le liquide doit être injecté pour prendre effet et peut être utilisé sur des fléchettes (une éraflure suffit alors à en assurer l'injection). Aucun effet secondaire.

### - Fugu -5

**Dégâts :** 3F - **Vitesse :** Instantanée

#### Description :

Cette toxine peut être injectée ou ingérée. Il s'agit d'une variante synthétique améliorée d'une des neuro toxines naturelles les plus mortelles. La victime ne souffre d'aucun effet secondaire si elle y résiste.

## Maladies

### - SIVTA -3

**Dégâts :** 6F - **Vitesse :** 12 heures

#### Description :

Il s'agit d'un virus qui se transmet par simple contact ou à toute personne partageant le même espace confiné que quelqu'un de contaminé. Après la période d'incubation, les malades souffrent de tremblements, fièvres et vomissements jusqu'à ce que les dégâts soient réduits à Légers.



## PERSONNAGES NON JOUEURS

Le Maître de Jeu peut utiliser les différents archétypes et contacts fournis dans cet ouvrage pour décrire les Personnages Non Joueurs (PNJ) qui interagiront avec les Shadowrunners au cours d'une partie. Les données figurant sur leurs fiches ne nécessitent aucune modification, mais le plus souvent, la situation ou le besoin d'avoir un PNJ particulier mèneront tout de même à quelques changements.

Le système de création de personnage (page 40) ne convient guère dans ce cas, car le Maître de Jeu a besoin de PNJ plus ou moins expérimentés, dont les capacités, Compétences et caractéristiques doivent être adaptées à son scénario et non pas au système de création classique.

Voici comment procéder dans ce cas. Utilisez le système de création habituel, mais augmentez les valeurs de base des Attributs, Compétences et ressources de 10% tous les deux ans d'expérience de ces personnages. Le Maître de Jeu souhaitant des PNJ très expérimentés (plus de 10 ans d'activité) ajoutera ensuite à ces valeurs (après les premières 10 années) 10% tous les quatre ans. Celles définissant un personnage ayant baroudé pendant 25 ans auront donc augmenté de 50% durant les dix premières années de son aventureuse carrière, puis de 30% au cours des 15 dernières (pas tout à fait 16 ans, et donc 30% et non 40), soit d'un total de 80%. On peut aussi créer des PNJ expérimentés ou, le mot est sans doute plus juste, *dangereux*, en leur attribuant un indice de Danger.

### INDICE DE DANGER

L'indice de Danger permet d'accroître les capacités d'un PNJ sans avoir à subir la lourdeur d'un système plus détaillé, mais aussi plus complexe. Chaque point de son indice de Danger ajoute un dé supplémentaire à tous les tests, défensifs et offensifs, effectués par le PNJ. Les "Dés de Danger" ne jouent pas vraiment le rôle de ceux d'une Réserve normale, puisqu'ils sont disponibles à tout moment et n'ont pas besoin d'être régénérés. Le PNJ peut les utiliser tous lors de chaque test d'une même Phase de Combat. Si vous appliquez la règle des indices de Danger pour un PNJ, il n'aura pas de Réserves de Dés classiques.

Aucune méthode ne permet de déterminer l'indice de Danger à allouer à un PNJ, car il n'existe pas dans *Shadowrun* de moyen rapide de définir la puissance d'un personnage.

Voici, cependant deux lignes directrices :

1. Déterminez l'indice de Danger à l'aide de la **Table des seuils de Réussite**, page 68. L'adjectif de la première colonne (Difficulté) désigne le danger représenté par un PNJ. Utilisez le nombre de droite (le seuil de réussite) comme indice de Danger.

2. Donnez au PNJ un indice de Danger fonction du Karma d'équipe du groupe (voir **Karma**, page 190), sur la base d'un point d'indice de Danger pour 100 points de Karma, par exemple.

Chaque Maître de Jeu découvrira, avec l'expérience, quelle méthode de calcul lui semble la plus appropriée pour allouer les indices de Danger.

Ceux-ci ne peuvent être ajoutés aux dés d'Initiative. Les Maîtres de Jeu devront se référer à la formule classique "Réaction plus dés d'Initiative".

Les dés de Danger devraient être considérés comme des dés de la Réserve de Combat quand il s'agira de déterminer si une attaque a abouti à un échec automatique. Voir **Réserve de Combat**, page 84.

## DEGRES DE PROFESSIONNALISME

Les PNJ sont répertoriés suivant le degré de leur professionnalisme et du courage qu'ils montrent sous le feu.

Un PNJ sera ainsi moyen, novice, aguerri ou professionnel, ce qui déterminera le temps pendant lequel il continuera à combattre après avoir été blessé. Le Maître de Jeu devrait tenir compte du degré de professionnalisme d'un PNJ quand celui-ci est mêlé à une bataille, mais ce n'est pas une obligation.

### Personnages non joueurs moyens (Indice 1)

Le PNJ moyen n'a subi aucun entraînement et ne connaît rien au combat. Il a tendance à réagir lentement, de façon peu efficace et sans suivre aucune tactique. Quelques exemples en sont les salariés communs et Mr Tout le Monde.

Un PNJ moyen se retirera d'un combat dès qu'il aura subi une blessure Légère ; sur décision du Maître de Jeu, il pourra durcir sa volonté et continuer la lutte s'il réussit un test de Volonté (4).

### Personnages non joueurs novices (Indice 2)

Le personnage novice a reçu un entraînement minimum et/ou a une certaine expérience du combat. Il ne quittera pas le champ de bataille à moins qu'il ne devienne évident que les événements ne se déroulent vraiment plus comme prévu. Il a tendance à agir de façon réfléchie et suivant un plan, mais il ne possède pas le sang-froid du vrai professionnel. Les gardes corporatistes de bas étage, les flics des rues et autres combattants occasionnels en constituent quelques exemples.

Les PNJ novices se retireront d'un combat immédiatement après avoir reçu une blessure Moyenne ; le Maître pourra décider qu'ils font preuve de plus de courage et continuent la lutte s'ils parviennent à réussir un test de Volonté (4).

### Personnages non joueurs aguerries (Indice 3)

Le PNJ aguerri a bénéficié d'un entraînement spécial au combat et sait en général ce qu'il fait. Il n'est pas stupide et ne prendra pas de risques inconsidérés. Ce peut être un garde du corps, un mercenaire, un flic des rues expérimenté ou gradé, un garde corporatiste de la sécurité, etc.

Un PNJ aguerri se retirera d'un combat ou cessera de se battre immédiatement après avoir subi une blessure Grave ; mais là encore, le Maître de Jeu pourra décider qu'il fait preuve d'abnégation s'il obtient au minimum un succès lors d'un test de Volonté (4).

### Personnages non joueurs professionnels (Indice 4)

Le PNJ professionnel vit pour le combat et n'abandonnera pas une bataille avant son dénouement ou avant que ses aspirations personnelles ne le poussent à le faire. Il peut s'agir d'un soldat d'élite, d'un membre d'un service de sécurité ou de maintien de l'ordre public, d'un PNJ jugé important par le Maître de Jeu ou, bien sûr, d'un Shadowrunner.

## ECOULER LE BUTIN

Un personnage tient entre ses mains une puce optique remplie de fichiers brûlants et fraîchement pêchés dans la base de données d'une corpo. Il a de plus volé la limousine d'un cadre et garde caché dans son coffre l'équipement de plus de la moitié d'une escouade de gardes du corps. Maintenant, que va-t-il faire de tout ça ?

Si votre équipe avait déjà programmé l'écoulement ou le partage du fruit de ses rapines, ignorez ce qui suit. Si ce n'est pas le cas, mais qu'elle a du butin et personne à qui le revendre, il est temps pour elle de chercher un receleur.



Celui-ci pourrait être un de ses contacts réguliers, comme un magouilleur ou un vendeur de talismans, suivant le type de matériel que veulent vendre les Shadowrunners.

## TROUVER UN RECELEUR

Trouver un receleur nécessite un test d'Etiquette (La Rue), contre un seuil de réussite de 4, modifié suivant la situation comme décrit dans la Table de Revente.

TABLE DE REVENTE

Situation	Modificateur
Aide d'un contact régulier	-1
Matériel standard	-1
Équipement de haute technologie ou autre butin important	+1
Butin brûlant	+3
Équipe recherchée par la police	+1
Équipe recherchée par une corporation ou par la pègre	+2
Butin de nature magique (focus, formules de sorts, etc.)	+2

## LE BUTIN

La plupart des receleurs préfèrent le matériel facile à revendre par la suite aux objets plus fantaisistes et achètent dans l'ordre suivant :

- **Le matériel standard**, comme les armes, vêtements, véhicules, bijoux, crédits (argent), etc.
- **L'équipement de haute technologie**, c'est-à-dire les données courantes, divers appareillages, fichiers de recherche, etc.
- **Le butin brûlant**, composé d'objets uniques, fichiers de données particuliers, prototypes, procédés de traitements nouveaux, objets magiques ou tout autre bien ayant appartenu à un gros, très gros poison et ne pouvant être remplacé.

Si toute une équipe participe à la recherche d'un receleur, lancez un nombre de dés égal à la moyenne des indices d'Etiquette (la Rue) de ses membres plus 1 dé pour chacun d'eux, contre un

seuil de réussite de 4 ajusté comme indiqué dans le tableau précédent. Tous les personnages qui se démènent ainsi devront participer au rendez-vous s'ils ne veulent pas rendre le receleur nerveux et le voir éviter la rencontre.

Les succès obtenus au cours du test d'Etiquette précédent peuvent être utilisés de deux façons.

### Aller vite

Localiser un receleur et arranger un rendez-vous prend normalement 10 jours, mais les personnages pourront grâce à leurs succès réduire ce délai (jusqu'à un minimum de 24 heures).

Chaque journée consacrée à la recherche d'un receleur augmente la probabilité que l'ancien propriétaire du butin apprenne que les Shadowrunners ont l'intention de l'écouler. Toutes les 24 heures, le Maître de Jeu lancera un nombre de dés égal à celui des jours déjà écoulés depuis que nos héros ont entamé leur quête, contre un seuil de réussite de 6.

L'obtention d'un succès au moins signifiera que de sales types sont sur la piste des Shadowrunners. Si le Maître de Jeu estime que ces vilains voudraient bien plomber les dents des voleurs indiscrets, il peut préparer une petite embuscade pour le rendez-vous.

### Renflouer le receleur

Les receleurs ont des moyens financiers limités. Ce sont des hommes d'affaires ordinaires qui utilisent parfois de l'argent sale.

Plutôt qu'utiliser leurs succès pour aller plus vite, les personnages peuvent aussi les consacrer à augmenter les fonds de ce contact.

Le Maître de Jeu lancera secrètement 2D6 et multipliera le résultat par 100.000 ¥, le total correspondant aux ressources de base du receleur à ce moment-là. Il multipliera alors cette valeur par le nombre de succès alloués au renflouement du receleur pour calculer le montant final en nuyen que ce dernier sera en mesure de dépenser lors du rendez-vous. Bien sûr, cela ne signifie pas qu'il voudra dépenser l'intégralité de cette somme, mais simplement qu'il l'aura à sa disposition.

## LE RENDEZ-VOUS

La rencontre peut avoir lieu n'importe où. Une fois que les deux parties seront mises en présence, tous les Shadowrunners et le receleur procéderont à des tests de Négociation. Chaque joueur lancera alors un nombre de dés égal à la Compétence de Négociation de son personnage contre un seuil de réussite égal à l'Attribut de Volonté de l'interlocuteur. Naturellement, une atmosphère de méfiance réciproque régnera entre les négociateurs, aussi les seuils de réussite seront-ils modifiés par +2. Le Maître de Jeu devra décider des Compétences et des caractéristiques du receleur.

On fixe généralement le prix de base d'un butin à 30% de la valeur réelle. Voir la Table de l'Équipement, pages 257 et suivantes. Pour les produits dont le prix ne figure pas sur cette liste, le Maître de Jeu fera appel à son bon sens.

Le groupe qui aura remporté le test de Négociation pourra modifier le prix de base de 5%, par succès de différence, dans certaines limites toutefois. Un receleur ne parviendra jamais à acheter un objet pour moins de 10% de sa valeur réelle, de même que des Shadowrunners ne pourront jamais en obtenir plus de 50% de sa valeur réelle.

Un receleur ne viendra que très rarement seul à un rendez-vous. Le plus souvent, il sera entouré de muscles pour décourager les Shadowrunners de se montrer peu scrupuleux à son égard. Si les anciens propriétaires du butin arrivent sur les lieux une fois le marché conclu, cela ne les empêchera pas de participer à cette rencontre amicale à leur façon.





## NIVEAU DE VIE

Bien qu'il semble quelquefois que la plupart des personnages de **Shadowrun** vivent dans les bars, ce n'est pas le cas et chacun possède son propre Niveau de Vie. Les indications fournies plus loin peuvent servir de références pour imaginer ce qu'est leur vie entre deux aventures.

Le niveau de vie exerce surtout une influence très importante sur les guérisons, comme spécifié en fin du chapitre **Combat**, page 113, mais il reflète aussi la qualité de la vie quotidienne d'un personnage, les dépenses qu'il peut consentir pour son logement, sa nourriture, ses vêtements et distractions, et ainsi de suite. Il ne concerne pas les ressources techniques, les armes, l'équipement magique, le paiement de domestiques et autres importantes considérations impersonnelles.

Le joueur et le Maître de Jeu peuvent aussi décider de régler d'un commun accord quelques détails intéressants du niveau de vie d'un personnage. Il peut y avoir une infinité de variations possibles. Une personne originale s'installant dans un immeuble en ruine et l'aménageant avec suffisamment de matériel et de mobilier d'excellente qualité possédera tout de même un niveau de vie de luxe. Protéger ces belles affaires, acheter des dispositifs de sécurité, installer ou réparer le système de plomberie, le tout en gardant un aspect extérieur misérable, occasionnera autant de dépenses que l'entretien d'un manoir dans un quartier huppé. Une personne au niveau de vie moyen ou supérieur pourra accepter des invités, chacun augmentant de 10% ses dépenses de base. Elle aura aussi la possibilité d'accueillir de pensionnaires et de leur assurer un niveau de vie inférieur au sien. Cela lui coûtera 10% du coût de la vie de ces hôtes. Les serveurs sont souvent entretenus de cette manière.

### LUXE

Ce niveau de vie offre ce qu'il y a de mieux : appartement spacieux, mobilier luxueux, innombrables gadgets de haute technologie, nourriture et boissons excellentes, matériel tape-à-l'œil. Le personnage emploie du personnel de maison, des bonnes ou des gadgets pour réaliser les tâches quotidiennes routinières. Il possède une voiture puissante, probablement de sport ou une limousine avec chauffeur. Qu'il habite une grande maison, un appartement très luxueux ou une suite dans un hôtel de grande classe, il fait partie des gros bonnets qui tirent les ficelles. C'est, par exemple, un cadre supérieur, un membre de gouvernement, un Yakuza haut placé ou un Shadowrunner qui a tiré le gros lot.

**Coût :** 100.000 ¥ par mois, voire bien plus.

### ELEVE

Un niveau de vie élevé offre un appartement ou une maison spacieuse, une nourriture de qualité et suffisamment d'équipement pour faciliter la vie. Alors, peu importe si on ne dispose pas de tous les gadgets qu'ont les gens mieux placés, on a aussi moins de types aux trousses qui veulent vous trouer la peau ! Le foyer d'une personne au niveau de vie élevé se trouve dans une zone sûre ou bénéficie d'une bonne protection grâce aux pots-de-vin importants versés à des policiers ou à un chef de gang. Un personnel de maison ou des équipements technologiques y assurent la plupart des tâches routinières. Une belle voiture est à la disposition de son habitant. Il s'agit du niveau de vie des gens aisés de quelque côté de la loi qu'ils se trouvent : cadres moyens, Yakuza influents et ainsi de suite.

**Coût :** 10.000 ¥ par mois.

### MOYEN

Le niveau de vie moyen n'offre pas la meilleure qualité dans tous les domaines, mais sûrement pas la pire non plus !

Les personnages habitent un appartement ou une maison agréable. Sans doute mangent-ils aussi bien du nutrisoja que des aliments naturels, mais du moins leur four automatique propose-t-il une gamme de saveurs très large. Ils ont également une voiture en copropriété ou une carte d'accès aux premières classes du métro. Il s'agit du mode de vie de la plupart des salariés ou criminels aisés.

**Coût :** 5.000 ¥ par mois.

### FAIBLE

Ce niveau de vie permet encore d'habiter un appartement et assure une certaine intimité. Il suffit de fermer sa porte aux indésirables. Le nutrisoja, s'il n'est pas excellent, a du moins l'avantage d'être chaud et l'appartement dispose de l'eau courante et de l'électricité durant la période où elles sont allouées, car ce quartier est soumis à un rationnement. Quand les personnes au niveau de vie faible se déplacent, elles prennent généralement le métro. Les ouvriers d'usine, les escrocs sans envergure et autres prisonniers de la routine, voire les gens prêts à tenter leur chance ou l'ayant perdue pour quelque temps, vivent de cette manière.

**Coût :** 1.000 ¥ par mois.

### SQUATTER

La vie pue, et la plupart du temps le personnage aussi. Il mange du nutrisoja de mauvaise qualité, qu'il agrmente d'une chiche portion de levure. Son foyer est un immeuble délabré, converti en baraques divisées en pièces bien aussi grandes que des toilettes, à moins qu'il ne dénicher un réservoir de la taille d'un cercueil pour y passer la nuit. Seuls les gens à la rue peuvent envier les squatters.

**Coût :** 100 ¥ par mois.

### A LA RUE

Le personnage vit dans la rue ! Il passe la nuit dans les égouts, les conduits d'évacuation de fumée ou les asiles de charité. Il se nourrit de ce qu'il trouve, la propreté n'est plus pour lui qu'un lointain souvenir, et il ne peut compter que sur lui-même. Le bas de l'échelle, habité par les démunis de tous les horizons.

**Coût :** Hé, Mec ! La vie n'est pas si moche ! C'est gratuit !

### HOSPITALISATION

Il ne s'agit pas d'un niveau de vie à proprement parler, puisque qu'il ne pourra s'appliquer à un personnage avant que celui-ci n'ait subi des blessures ou qu'il ne souffre de maladies. Le patient sera donc confiné dans un hôpital, une clinique disposant d'un équipement équivalent, ou un emplacement privé pourvu de tout l'équipement médical nécessaire.

Comme spécifié plus haut, on ne peut avoir ce "niveau de vie" de façon permanente, on le paie simplement jusqu'à ce qu'on ait retrouvé la santé ou qu'on soit à sec.

**Coût :** 500 ¥ par jour pour des traitements classiques, 1.000 ¥ par jour pour les soins intensifs.

### MAINTIEN DU NIVEAU DE VIE

Chaque mois, un personnage doit verser des nuyen pour maintenir son niveau de vie. S'il manque un règlement, l'endettement et une baisse de son niveau de vie le guettent.

Tous les mois où il ne paie pas, le Maître de Jeu lance 1D6. Si le résultat est supérieur au nombre de mois passés sans que le PJ ait réglé la somme, celui-ci n'a pas de gros problèmes. Son crédit, qui fait partie intégrante de son niveau de vie, suffit à éponger les



impayés. S'il effectue le paiement suivant, les choses rentreront dans l'ordre.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de mois dus, en revanche, le personnage se trouve dans des ennuis sérieux. Son niveau de vie diminue d'un cran. Cela signifie qu'il doit quitter son foyer pour en trouver un plus modeste, revendre une partie de son équipement ou de sa garde-robe, etc.

Le personnage a aussi accumulé des dettes et doit à quelqu'un une somme équivalente à un mois de son ancien niveau de vie. S'il exerce uniquement des activités légales, il est le débiteur d'une compagnie de crédit. Si ses activités sont illégales ou criminelles, ses créanciers pourraient être de nature moins officielle et envoyer quelques gros-bras lui donner une leçon de gestion. Après être sorti de l'hôpital, il devra s'acquitter de sa dette, dans son propre intérêt ! En effet, le marché des organes de remplacement frais connaît un développement impressionnant. "Payer de sa personne" a souvent un sens littéral en 2053.

## ACHETER UN NIVEAU DE VIE

Un personnage peut "acheter" un niveau de vie, c'est-à-dire en payer 100 mois d'un coup pour ensuite le conserver de façon définitive. Investissez 10 millions de nuyen et vous vivrez dans un luxe pour le restant de vos jours. L'achat d'un niveau de vie correspond à des investissements, des fonds placés, des rentes qui comprennent les paiements nécessaires. L'intérêt que l'on peut trouver à dépenser 10.000 ¥ pour s'assurer le niveau de vie d'un squatter ne semble guère évident, mais ce peut être une façon de se ménager une porte de sortie en cas de problèmes.

Personne n'est malheureusement à l'abri des mauvaises surprises. Un personnage pourra perdre le bénéfice d'un niveau de vie acquis à cause des agissements d'un ennemi ou simplement d'une grande malchance, par exemple si un decker le dépouille de ses placements ou si un rancunier dynamite ses biens.



Tous ces petits désagréments dépendent essentiellement de l'histoire de l'individu sur laquelle ses nuyen exercent peu d'influence. Tout comme il est possible d'acheter, il est aussi possible de vendre un niveau de vie permanent, moyen ou supérieur pour disposer d'une somme d'argent importante à un moment critique. Si le vendeur exerce des activités légales et dispose de 2 mois, le Maître de Jeu lancera 2D6 et multipliera le résultat par 10%, obtenant ainsi le pourcentage de la valeur réelle que l'acheteur acceptera de payer. Si le vendeur exerce des activités douteuses, on jettera un unique dé.

Ne lancez également qu'un dé pour les personnes souhaitant se débarrasser de leurs biens rapidement ou par l'intermédiaire d'un agent du fait que quelqu'un est sur leur piste.

## KARMA

Dans **Shadowrun**, le Karma représente l'expérience acquise par les personnages au cours d'une aventure. On ne gagne pas de points de Karma en allant simplement porter son linge à la laverie automatique, à moins que celle-ci ne se trouve dans une zone de combat urbain. Le Karma permet d'améliorer les Attributs et les Compétences, et procure quelques avantages spéciaux.

Le Maître de Jeu procédera à la distribution de points de Karma à la fin des aventures, mais pas nécessairement au terme de chaque partie. Il décidera des personnages à récompenser pour leurs actions et du nombre des points à leur allouer. Tous les membres d'un groupe recevront du Karma pour les hauts faits de l'équipe, mais quelques-uns pourront mériter un petit supplément.

Tous les Shadowrunners gagneront du Karma pour avoir survécu, avoir accompli leur mission avec succès et suivant les dangers qu'elle présentait.

Certains en auront plus que d'autres grâce au bon *rôleplaying* de leurs joueurs, à leur courage en combat, leur sens tactique, une chance insolente ou pour d'autres actions d'éclat.

90% du Karma obtenu doit être utilisé pour l'amélioration permanente des capacités du personnage, les 10% restants étant attribués à sa Réserve de Karma et généralement dépensés peu après, dans les situations désespérées.

Le joueur devra gérer séparément le Karma Utile, destiné à augmenter Attributs et Compétences, et la Réserve de Karma. Lors de la répartition des points de Karma, on arrondit toujours les résultats en faveur du Karma utile.

## KARMA UTILE

Les joueurs utiliseront le Karma Utile entre deux aventures pour améliorer les Compétences et Attributs Physiques et Mentaux de leur personnage. Chaque point d'augmentation entraînera la perte d'un nombre de points de Karma égal à l'indice final de la capacité concernée. Ainsi, un joueur souhaitant porter de 5 à 6 la Force de son Shadowrunner devra sacrifier 6 points de Karma Utile.

Les Attributs d'un personnage ne peuvent normalement augmenter au-delà des maximums raciaux, mais s'il le désire (prudence tout de même), le Maître de Jeu pourra autoriser les joueurs à dépasser ces limites, ce qui nécessitera le double des points de Karma normalement demandés. Une humaine dont la Force passerait de 6 à 7 perdrait alors 14 points de Karma Utile. Les Maîtres de Jeu ne devraient cependant pas permettre aux joueurs de dépasser les maximums raciaux de plus de 50% de leur valeur.

Les Attributs ayant diminué pour une raison quelconque peuvent aussi bénéficier du Karma Utile. Bien que celui-ci ne puisse augmenter directement l'Essence, la Magie ou la Réaction, rien n'empêche, par exemple, d'en attribuer des points à l'Intelligence et la Rapidité et donc d'agir indirectement sur la Réaction.



## Compétences

Le Karma Utile peut améliorer les Compétences d'un personnage. Lorsque le joueur a sacrifié le nombre de points de Karma demandé, l'indice des Compétences concerné augmente d'1 point.

Une fois qu'un joueur a défini les Compétences de son Shadowrunner, il doit augmenter séparément les indices de ses Compétences générales, de ses Concentrations et Spécialisations. Améliorer une Compétence générale n'entraîne donc pas la Concentration associée, et ainsi de suite.

### COUT EN KARMA UTILE DES AMELIORATIONS DE COMPETENCES

Compétence Générale	2 x Nouvel indice
Concentration	1,5 x Nouvel indice
Spécialisation	1 x Nouvel indice
Langage	1 x Nouvel indice

*Iris s'est spécialisée dans la Compétence Armes à Feu. Elle possède un indice 1 en Armes à Feu, 3 en Pistolets et 5 pour l'utilisation de son arme préférée, le Beretta 101T.*

*Améliorer sa Compétence en Armes à Feu jusqu'à un indice de 2 lui coûtera 4 points de Karma Utile. Porter sa Concentration de 3 à 4 lui en demandera 6.*

*Enfin, faire passer son indice de Spécialisation en Beretta 101T de 5 à 6 lui vaudra encore le sacrifice de 6 points de Karma Utile.*

Un joueur désirant acquérir une nouvelle Concentration se basera sur l'indice de la Compétence générale correspondante.

Ainsi, si un personnage possédant une Compétence en Armes à Feu d'indice 4 désire se concentrer en Pistolets, indice 5, il lui en coûtera 5 x 1,5 soit 8 points de Karma.

On procédera de même pour une nouvelle Spécialisation, mais en se basant cette fois sur l'indice de la Concentration appropriée, et seulement si elle fait défaut sur celui de la Compétence générale. Si le personnage mentionné plus haut veut seulement améliorer sa maîtrise en Remington Roomsweeper, il devra dépenser 6 points de Karma pour acquérir cette Spécialisation d'indice 6.

L'acquisition d'une nouvelle Compétence coûtera 1 point de Karma, le personnage la possédant alors à l'indice 1. Un magicien hermétique devra avoir accès à une Librairie Hermétique d'indice supérieur ou égal à l'indice de la Compétence en Sorcellerie qu'il désire acquérir.

## RESERVE DE KARMA

10% du total de Karma d'un personnage est attribué à sa Réserve de Karma. Le Shadowrunner pourra y puiser selon les besoins de la situation, mais une fois sa Réserve de Karma épuisée, elle ne pourra être régénérée avant la rencontre suivante. Elle retrouvera alors sa pleine valeur. (Qu'est-ce donc qu'une rencontre ? Il s'agit d'une unique scène ou événement d'un scénario. Ce peut aussi être un endroit, ou plusieurs reliés entre eux ; une poursuite avec fusillade peut constituer une seule rencontre ou, au contraire, une série. Si les personnages ont le temps de reprendre leur souffle, cela signifie généralement qu'une nouvelle rencontre, ou scène, a commencé.)

Plusieurs possibilités d'utilisation de leurs points de Karma s'offrent aux joueurs.

### Rejouer les Echecs

Un joueur pourra utiliser les Points de Karma pour relancer les dés qui ont abouti à des échecs.

Si, par exemple, il jette 4 dés et que 2 seulement donnent des succès, il peut rejouer les 2 autres en sacrifiant 1 point de Karma,

et même répéter cela jusqu'à obtenir 4 succès. Néanmoins, réitérer cette opération pour un même test augmente d'1 point la perte en Karma à chaque tentative, jusqu'à ce que tous les dés donnent des succès ou que tout le Karma ait été dépensé.

### Eviter un Echec absolu

Le personnage peut éviter les pénalités de la Règle des Un. Rappelons que si tous les dés lancés par un joueur au cours d'un test donnent des 1, cela engendre un échec aux conséquences catastrophiques. Le sacrifice d'1 point de Karma ne permettra pas de rejeter les dés mais réduira l'étendue du désastre, qui deviendra un simple échec. Dépenser plus d'1 point de Karma n'est ici d'aucune utilité.

### Dés supplémentaires

Un personnage disposera d'un dé supplémentaire pour résoudre un test par point de Karma abandonné, jusqu'à un maximum égal à l'indice de la Compétence ou de l'Attribut concerné, sans tenir compte des autres réserves. Ces dés dus au Karma seront utilisés normalement.

### Succès supplémentaires

Il est également possible de transformer des points de Karma en autant de succès supplémentaires **mais**, pour cela, deux conditions essentielles doivent être remplies :

Premièrement, le personnage doit obtenir au moins un succès de façon normale. Pas de succès normal, régulier, pas de succès dus au Karma.

Deuxièmement, les points de Karma utilisés de cette manière disparaissent (pffff) à jamais, ayant été dépensés de façon permanente. Ils ne reviendront pas avec le reste de la Réserve de Karma au début de la prochaine scène et devront être gagnés à nouveau.

### Augmenter la Réserve de Karma de l'Equipe

Un personnage peut transférer de façon permanente des points de son Karma à la Réserve de Karma de l'équipe.

Ces points disparaîtront pour de bon de sa propre Réserve, même s'il quitte l'équipe plus tard (Qu'est-ce qu'un Karma d'Equipe ? Jetez un coup d'œil là-dessous !).

## KARMA D'EQUIPE

Tout comme des personnages disposent d'une Réserve de Karma, une équipe de Shadowrunners peut aussi en posséder une. Les membres du groupe donnent une partie de leurs points de Karma à la Réserve commune qui pourra être utilisée de la même façon que le Karma individuel mais à laquelle tous les membres de l'équipe auront accès.

La Réserve de Karma d'une équipe se régénère à chaque rencontre, tout comme les Réserves personnelles, et les points dépensés pour "acheter" un succès supplémentaire sont, là aussi, à jamais perdus.

Quand plusieurs personnages décident de former une équipe, le Maître de Jeu dresse la liste de ses membres et chacun d'entre eux doit donner au moins 1 point de sa Réserve de Karma individuelle à la Réserve de Karma d'équipe. Les personnages peuvent ensuite y ajouter des points entre les rencontres ou les aventures.

A part quand on les dépense, les points de Karma ne disparaissent de la Réserve d'Equipe que si l'un de ses membres décide de la quitter ou que tous ses compagnons lui demandent de partir. Dans ce cas, la moitié des points en sont définitivement perdus. Le Shadowrunner qui s'en va n'en bénéficie pas et ne les "emporte" pas avec lui. Si, plus tard, il veut réintégrer cette équipe et que ses anciens amis l'y autorisent, il doit à nouveau sacrifier 1 point de sa Réserve de Karma personnelle. Les points perdus au moment de son départ ne réapparaissent pas.



Un nouveau personnage rejoignant l'équipe doit, lui aussi, payer au moins le point de Karma "initial". La mort d'un membre de l'équipe n'entraîne, elle, aucune perte de points de Karma d'équipe, mais l'éventuel remplaçant est traité comme tout nouveau membre et doit procéder au don habituel du point de Karma initial.

Un personnage peut faire partie de plus d'une équipe, mais cela diminue la valeur des points de Karma qu'il leur cède. Ainsi, le nombre de points de Karma qu'il donnera à l'une quelconque d'entre elles sera égal à celui des points de Karma personnels qu'il voudra bien dépenser, moins le nombre d'autres équipes auxquelles il appartient. Si, par exemple, il fait partie de deux équipes, il lui faudra sacrifier 2 points de Karma pour en faire gagner 1 à l'une d'elles.

Pour que des points de la Réserve de Karma d'équipe puissent être utilisés, il faut que plus de la moitié des membres du groupe soient d'accord. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient tous présents au cours d'une scène ou d'une rencontre où l'on envisage la dépense de ces points de Karma, mais ceux qui se trouvent sur les lieux doivent donner leur avis et voter. En cas d'égalité, le Maître de Jeu devra trancher.

## GENERATION RAPIDE DE SYSTEMES MATRICIELS

Ce qui suit permettra à un Maître de Jeu de concevoir de façon aléatoire et en très peu de temps un système informatique dans la Matrice. Cela se révélera pratique au moment où les joueurs dénicheront un indice suggérant que la corpo Couronne Impériale est responsable des récents problèmes rencontrés par leur équipe et pousseront le decker du groupe à piquer une petite tête dans la Matrice pour aller y voir de plus près. "Aucun problème. Je vais juste flirter avec leur ordi et voir ce qu'il a dans ses fichiers."

Voilà de quoi lui préparer un accueil chaleureux !

### NIVEAU DE SECURITE DE BASE

Le Maître de Jeu est libre de choisir ce niveau ou de le déterminer en lançant 1D6. Il consultera alors la **Table des Codes de Sécurité Aléatoires** (voir ci-dessous). Plus le système est "brûlant" et plus son niveau de Sécurité doit être élevé.

#### CODES DE SECURITE ALEATOIRES

ID6	Niveau de Sécurité
1-2	Vert
3-5	Orange
6	Rouge

### CONCEPTION DE L'ARCHITECTURE DU SYSTEME

Vous, Maîtres de Jeu, allez maintenant créer l'architecture du système informatique, en lançant les dés pour chaque nœud jusqu'à ce que cette architecture vous semble acceptable. Reportez les nœuds obtenus sur votre plan. Le premier doit obligatoirement être le Nœud d'Accès au système (NA) par lequel le decker va entrer. Le second sera une Unité de Sous-Traitement (UST) (les NA sont toujours connectés à des UST) que vous relierez au NA.

L'UST étant devenue le nœud qui vous intéresse, lancez 1D6 et consultez la colonne UST de la **Table de Création Aléatoire de Systèmes** (voir plus loin) afin de déterminer quel est le nœud

suivant. Reliez-le à l'UST. Le nouveau nœud devient généralement le nœud à considérer pour le jet de dé suivant. Ignorez le résultat du tirage s'il ne vous satisfait pas. Décidez simplement du nombre de nœuds connectés à celui-ci, ou relancez 1D6. S'il doit y avoir des nœuds supplémentaires connectés à celui dont vous vous occupez, faites votre choix et reliez-les.

Nous vous conseillons de numéroté les nœuds au fur et à mesure que vous les dessinez pour des raisons de clarté au cours du jeu. Dans notre exemple, le NA constituerait le nœud numéro 1 et l'UST le nœud numéro 2.

Une règle stricte s'applique à la création d'un tel système : celui-ci ne peut posséder qu'une seule Unité Centrale (UC). Si le hasard la fait apparaître trop tôt dans votre réseau, elle sera facile à atteindre ; vous pouvez donc décider d'ignorer ce résultat. Par contre, si vous avez déjà reporté votre UC sur votre plan mais qu'un jet de dé ultérieur indique qu'un nœud est relié à une nouvelle UC, vous devrez soit ne pas tenir compte de ce tirage, soit conclure que le nœud en question est lui aussi connecté à votre UC.

Après avoir obtenu l'architecture de base, vous pouvez l'embellir en y ajoutant d'autres nœuds et lignes de connexion qui transformeront le système en véritable labyrinthe. Il peut être utile de faire une copie de votre réseau : si un decker pénètre dans l'UC, il demandera sans doute à voir à quoi ressemble le système.

#### TABLE DE CREATION ALEATOIRE DE SYSTEMES

1D6	Nœud Considéré		
	UC	UST	USD
1	UST	UC	UC
2	UST	UST	UC
3	UST	USD	UST
4	USD	USD	UST
5	USD	*	UST
6	*	*	USD

\*Ajouter une ligne vers un nœud-impatte au choix : NA, PE/S, NE. Restez dans le nœud considéré pour déterminer le suivant.

Commencer par un NA ; reliez-le à une UST.

Premier jet : 5, ce qui signifie une voie sans issue à partir du nœud considéré. Ajoutez un PE/S et restez dans l'UST.

Second jet : 1, ce qui correspond à une UC dans la colonne UST. C'est beaucoup trop tôt ; ignorez ce résultat.

Troisième jet : 2 ; une autre UST, qui devient le nœud considéré.

Quatrième jet : 3, soit une USD, nouveau nœud considéré.

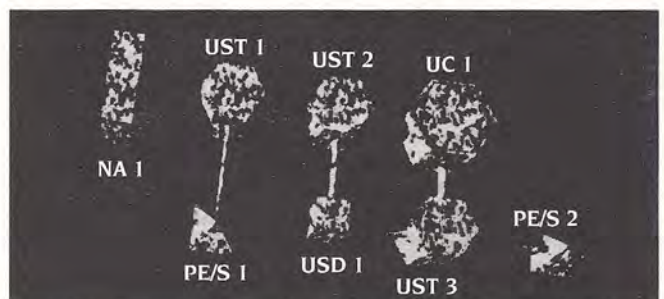
Cinquième jet : 5, ce qui dans la colonne USD correspond à une UST.

Placez-vous y pour le prochain jet.

Sixième jet : 6, soit une voie sans issue à partir de cette UST, restez-y et ajoutez un PE/S.

Septième jet : Enfin ! un 1 dans la colonne UST indique une UC. Déplacez-vous-y.

Huitième jet : Encore une USD. La Maître de Jeu décide de s'arrêter là.





## CODES DE SECURITE

Un système déterminé aléatoirement peut avoir entièrement le même niveau de Sécurité (couleur) mais le MJ peut aussi assigner à chaque nœud un niveau de Sécurité de façon aléatoire.

Lancez 1D6. Un 1 signifiera que le Code de Sécurité du nœud est d'un niveau inférieur à celui du système. Par exemple, un système de Code Vert donnera un nœud de Code Bleu. Un 6 indiquera que le nœud possède un Code de Sécurité supérieur d'un niveau à celui du système global. Dans un système Vert, ce nœud sera Orange.

Lancez 1D6 pour chacun des nœuds et reportez les chiffres obtenus sur votre carte.

## INSTALLATION DES CONTRE-MESURES D'INTRUSION (CI)

Lancez 1D6 pour chaque nœud de votre système afin de vérifier si une CI s'y trouve.

- Pour un nœud de niveau Vert, une CI est présente sur un résultat de 1 ;
- Pour un nœud de niveau Orange, une CI est présente sur un résultat de 1 ou 2 ;
- Pour un nœud de niveau Rouge, une CI est présente sur un résultat de 1, 2 ou 3.

Lancez également 2D6 et consultez la **Table d'Installation des CI** (voir ci-dessous) ; elle permet de définir le type de la CI installée selon le niveau de Sécurité et le résultat des 2D6.

Rejetez-les et reportez-vous à la **Table des Programmes des CI** (voir ci-dessous). Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'effectuer un tirage pour des CI noires, mortelles, c'est bien ce à quoi vous pensez ?

Toutes les CI possèdent un indice de 2D6-1.

**TABLE D'INSTALLATION DES CI (2D6)**

Niveau de Sécurité	CI Blanche	CI Grise	CI Noire
Vert	2-8	9-11	12
Orange	2-7	8-10	11-12
Rouge	2-6	7-10	11-12

**TABLE DES PROGRAMMES DES CI**

### CI Blanches

2D6	Programmes
2	CI Piège (*)
3-7	Flux
8-11	Barrière/Brouillage (**)
12	CI Piège (*)

(\*) Il s'agit d'une CI grise maquillée en CI blanche. Lancez 1D6+4 sur la table des CI blanches pour en connaître la nature apparente et effectuez un jet normal (2D6) sur la table des CI grises pour en déterminer la véritable nature.

(\*\*) Brouillage n'apparaît que dans les Unités de Stockage de Données. Barrière peut prendre place dans n'importe quel nœud (y compris une USD).

### CI Grises

2D6	Programme
2-4	Blaster
5-6	Trace
7-8	Killer
9-11	Kamikaze
12	Kamikaze+



## INSTALLATION DES DONNEES PRECIEUSES

L'information est un butin. Pour chaque Unité de Stockage de Données, lancez 2D6 et consultez la table donnant la Valeur des Informations (voir ci-dessous). A moins que le résultat ne soit 2 ou 12, l'USD contient 1D6 fichiers de valeur, chacun de taille 2D6 x 10 Mp. Le decker aura besoin d'un programme d'évaluation pour trouver les fichiers ayant quelque valeur.

Outre des données de valeur, le Maître de Jeu devra aussi placer des fichiers contenant les informations spécifiques recherchées par le decker. Revenons à notre exemple de Couronne Impériale et de Shadowrunners vindicatifs. Ils ont en effet été attaqués par un gang répondant au doux nom d'Allouettes des Egouts et suspectent la corpo d'avoir payé les gangsters pour qu'ils fassent le sale boulot. Le Maître de Jeu pourra placer dans une USD un fichier mentionnant un paiement effectué au gang sous le numéro de compte 324 A7. Un autre fichier, dans une autre USD, pourra indiquer que le cadre autorisé à gérer le compte 324 A7 s'appelle Ivan Dragomilov. Enfin, dans un troisième fichier, qui pourrait se trouver dans la première USD visitée, le decker découvrira que Dragomilov est un jeune cadre du service de sécurité. Il trouvera également son adresse, sa photo et d'autres détails qui permettront d'aller lui poser quelques petites questions.

La table ci-dessous indique la valeur des fichiers.

**TABLE DE LA VALEUR DES INFORMATIONS**

### Valeur par Tranche de 10 Mp (en ¥)

2D6	Vert	Orange	Rouge
2	0	0	0
3-4	500	1.000	2.500
5-7	1.000	2.500	5.000
8-10	5.000	10.000	50.000
11	10.000	50.000	100.000
12	0	0	0



Dans une USD Orange, par exemple, on lance 2D6 pour un résultat de 9. La valeur de base des informations est donc de 10.000 ¥ pour 10 Mp de données. Pour déterminer le nombre de fichiers contenant ces informations, on lance 1D6 et on obtient un résultat de 3 ; il y a donc trois fichiers de valeur. Pour déterminer leur taille, on lance 2D6 qui donnent respectivement 7, 9, et 4. Les fichiers sont donc de 70 Mp (pour une valeur de 70.000 ¥), 90 Mp (90.000 ¥) et 40 Mp (40.000 ¥). Si le decker peut extraire ce butin de la base de données, il aura entre les mains des informations valant au total 200.000 ¥. Il lui faudra toutefois les négocier auprès d'un receleur ce qui réduira ses bénéfices à 50% de la valeur réelle des données.

## MODULER LA MORTALITE

Il vaut mieux l'admettre tout de suite, peu de personnes apprécient les mêmes choses dans un jeu, et le désaccord porte souvent sur le taux de mortalité engendré par le système de combat. Cela est particulièrement vrai pour un jeu à l'univers noir et désespéré comme **Shadowrun**. Certains aimeraient un style de combat dans lequel tout punk armé d'un pistolet constituerait une menace réelle, d'autres préféreraient le style fiction ou sensationnel, où le nombre de balles tirées reste le principal critère de succès. Enfin, d'autres encore souhaiteraient adopter un compromis entre ces deux types.

Pour satisfaire tout le monde, nous avons conçu le système de jeu de **Shadowrun** de telle sorte qu'il permette au Maître de Jeu d'ajuster le caractère dangereux des combats. Ceux-ci sont généralement plutôt sanglants. Un punk brandissant un Ares Predator constitue une menace sérieuse. Si les Maîtres de Jeu et les joueurs apprécient cela, ils n'auront pas à modifier quoi que ce soit aux règles. Par contre, s'ils trouvent le jeu beaucoup trop meurtrier, ils pourront réduire le flot de sang en augmentant de 50%, voire en multipliant par 2, les indices de Protection Balistique. Dans tous les cas, nous ne vous conseillons pas de modifier ceux de Protection d'Impact.

Les Maîtres de Jeu pourront apporter d'autres modifications : les Combats au Contact n'étant pas très meurtriers, ceux souhaitant les

rendre plus sanglants pourront augmenter de 50% les indices de Puissance des armes de mêlée.

Pour des combats au contact encore plus violents, doublez la Puissance de l'attaque. Nous vous le déconseillons tout de même. Qui voudrait avoir affaire à un troll capable de frapper avec une Puissance de plus de 24 ?

Si la magie vous semble trop dangereuse, doublez le seuil de réussite du test de Drain : faites-le passer du niveau normal, Puissance du Sort x 1/2, au double, soit la Puissance du sort. Les effets de la magie n'en seront pas moins mortels, mais les magiciens hésiteront à lancer un sort particulièrement puissant. Si malgré tout vous trouvez encore la magie trop risquée, doublez le seuil de réussite de base du test de Drain et divisez par 2 celui du test de Résistance aux Sorts de la cible.

Le Combat dans la Matrice pourra, quant à lui, être ajusté par la modification des Codes de Sécurité et des indices des CI.

### AJUSTEMENT DE LA MORTALITE

	Très Meurtrier	Moyennement Meurtrier	Faiblement Meurtrier
<b>Armes à Feu</b>			
Protection			
Balistique	Inchangée	1,5 x indice	2 x indice
<b>Combat au Contact</b>			
Puissance de l'Attaquant	2 x indice	1,5 x indice	Inchangée
<b>Magie</b>			
SR du test de Drain	Inchangée	Puissance	Puissance
SR du test de Résistance de la Cible	Puissance	Puissance	1/2 Puissance





Souvenez-vous toutefois qu'aucune de ces propositions n'est meilleure qu'une autre. Certaines correspondent simplement plus aux goûts des divers Maîtres de Jeu.

## MAITRISER

Le monde de 2050 est un endroit excitant, dangereux, où les occasions d'aventures sont très nombreuses. Et c'est là que les personnages joueurs interviennent. Qu'ils montent une opération contre le centre informatique d'une quelconque mégacorporation, qu'ils assurent la sécurité d'un dignitaire ou qu'ils œuvrent pour libérer un ami d'un centre de détention, ils seront toujours les héros de l'histoire.

Les aventures que vous allez leur faire vivre devront davantage solliciter leur intelligence que leur habileté au tir, et vous devrez récompenser avec autant, sinon plus de générosité, un bon *role-playing* qu'un heureux jet de dés.

Après avoir rassemblé un groupe de joueurs, il est préférable que vous vous renseigniez sur leurs motivations, sinon vos scénarios risquent de faire l'effet d'un pétard mouillé. Plus important encore, il vous faudra imaginer une mission qui soit du type de celles qu'aimeraient accomplir les joueurs ! Mais n'en attendez pas trop au début. Ils ne connaîtront probablement pas toutes les ficelles du métier de Shadowrunner et n'auront peut-être encore qu'une idée vague de leurs propres aspirations, que ce soit rencontrer des elfes, gagner de l'argent, s'attaquer à une corporation corrompue, etc. Une fois qu'ils auront accompli quelques courses et que l'histoire de leurs personnages sera plus définie, leurs idées et leurs buts deviendront plus clairs. Ils pourront entreprendre des missions plus précises, plus personnelles, retrouver un ennemi particulier ou leur premier amour, se venger d'une corporation leur ayant causé des ennuis ou trouver un professeur ou une pièce d'équipement. Vous pourrez tenir compte de leurs désirs en créant vos aventures.

Encouragez vos joueurs à noter les histoires vécues par leurs personnages, leurs antécédents familiaux, qui sont leurs amis, ennemis, employeurs, etc. Vous devriez pouvoir ensuite puiser dans ces notes pour créer des scénarios qui les intéressent tous.

### Soyez Attentif !

Vous avez des tas de choses à garder à l'esprit. Ecoutez ce que les joueurs disent. Gardez trace des motivations et buts de vos PNJ, de leurs plans, etc. Nous vous conseillons de vous munir d'un carnet de façon à pouvoir y reporter tout ce qui vous vient à l'esprit en cours de partie.

### Ayez la Connaissance !

Tout Maître de Jeu se doit d'être familiarisé avec l'ensemble du jeu. Cela ne signifie pas qu'il doit avoir mémorisé la totalité des règles, mais il doit les connaître suffisamment pour pouvoir en retrouver une ou plusieurs particulières quand le besoin s'en fait sentir. Il doit, par contre, avoir convenablement assimilé tous les grands principes du jeu.

Préparez au minimum un résumé écrit de l'aventure que vous faites jouer de façon à pouvoir vous y référer à tout moment. Des Maîtres de Jeu expérimentés improvisent un grand nombre de détails, mais il est préférable pour les débutants de concevoir des scénarios simples et relativement planifiés.

### Soyez Honnête !

Tenez-vous en aux règles. Si vous-même ou vos joueurs en détestez un des points, changez-la. Mais dans ce cas, assurez-vous que chacun a parfaitement connaissance de la nouvelle règle.

Souvenez-vous que, en tant que Maître de Jeu, vous savez un certain nombre de choses que vos PNJ ignorent, les Compétences de vos joueurs, leurs sorts, etc. Il serait parfaitement injuste que vos PNJ agissent et établissent des plans comme s'ils détenaient ce type de connaissances.

### Soyez Réaliste !

N'oubliez pas que les PNJ que vous jouez sont des personnes, avec leurs craintes, leurs besoins, leurs aspirations. Si vous leur donnez vie, vos histoires seront plus mémorables pour tous ceux qui y auront été plongés.

Jouez les créatures selon leur vraie nature. Ainsi, par exemple, il est rare que des animaux tuent pour le plaisir, ils ne combattent généralement que lorsque le besoin s'en fait sentir, pour manger, défendre leurs petits ou simplement sauver leur peau.

### Soyez Ouvert !

Si un joueur veut entreprendre quelque chose qui n'est pas explicitement couvert par les règles, ne refusez pas systématiquement. Il y a toujours un quelconque indice de Compétence que vous pouvez appliquer. Il vous suffit d'annoncer au joueur quelle Compétence ou quel Attribut vous estimez approprié à la situation et de lui indiquer si ses chances sont bonnes, moyennes ou mauvaises. Ne lui révélez pas immédiatement quel est son seuil de réussite mais juste s'il lui est possible ou non de tenter ce qu'il a envisagé.

Si vous créez une nouvelle règle pour résoudre une situation spéciale en cours de jeu, vous pouvez décider ensuite de l'intégrer définitivement ou non dans vos propres règles "maison". De toute façon, le lieu où se déroule votre Shadowrun n'est pas très adapté à la discussion de points de règles.

### Soyez Dur !

Lancez de vrais défis à vos PJ ; s'ils n'ont pas gagné leur Karma à la sueur de leur front, ils ne le méritent pas. Deux gringalets armés de battes de base-ball ne constituent pas un service de sécurité suffisant pour surveiller le centre de traitement d'une corporation et il serait surprenant que les Yakuza gardent leurs données secrètes dans un ordinateur individuel.

Dès que vos joueurs et vous serez parfaitement à l'aise avec le système de règles, vous devriez être en mesure d'adapter précisément à votre équipe la force de l'opposition. Pour les débuts, considérez seulement que dans une course véritablement difficile, les PJ devraient obtenir leur victoire à l'arraché, s'ils l'obtiennent. Mais ne vous inquiétez pas trop si vous ne parvenez pas à ce résultat du premier coup, personne ne vous fera frire (du moins nous l'espérons).

### Soyez Bon !

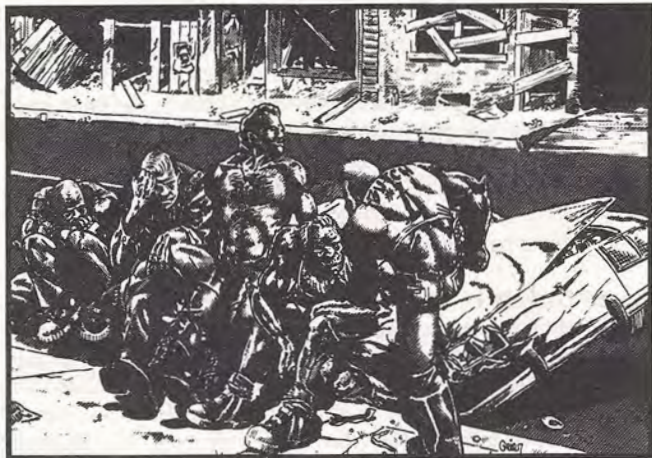
Comment peut-on à la fois être dur et bon ? Tout Maître de Jeu a les moyens de tuer un personnage quand il le désire. Vous avez le pouvoir d'accumuler tant de dangers sur la tête de vos PJ que la chance finira bien par leur faire défaut et qu'ils rateront forcément un test. Mais seuls les apprentis-tyrans agissent de cette manière. Les MJ qui mesurent leur réussite au nombre de Fiches de Personnage qu'ils envoient à la poubelle se retrouvent rapidement sans joueur. Mieux vaut se montrer trop complaisant que trop meurtrier.

Lorsque les PJ sont dépassés par les événements, souvenez-vous que les méchants trouvent souvent quelque utilité aux prisonniers. On peut les faire parler, les utiliser comme otages, les rançonner... mais, plus important, des prisonniers peuvent s'évader et ainsi survivre pour reprendre la lutte. Si les méchants s'amusaient à tuer les héros chaque fois qu'ils en ont l'occasion, pas un film d'aventures ne durerait plus de dix minutes.

## LA MORT DANS SHADOWRUN

Dans tous les jeux de rôle, la mort constitue un sujet délicat. Aucun joueur n'apprécie de voir son personnage dormir à six pieds sous terre. Et dans *Shadowrun*, l'arpent de terrain ne coûte pas cher. Les personnages peuvent être pulvérisés avant d'avoir compris





ce qui leur arrive : malgré toutes les règles spéciales et les prouesses de la médecine moderne, ils risquent sans cesse la mort.

Parfois, les Maîtres de Jeu doivent tricher pour garder leurs PJ en vie. Ainsi, si vous estimez qu'un joueur s'est très bien comporté mais qu'il a eu la poisse au mauvais moment, faites en sorte qu'il ne meure pas. Assommez-le ! Clouez-le sur un lit d'hôpital ! N'importe quoi ! Ne laissez pas un Shadowrunner bien rôdé disparaître simplement parce que son joueur a obtenu un 2 alors qu'il lui fallait un 3. Vous pouvez et devriez décider qu'il restera en vie suffisamment longtemps pour être emmené dans un hôpital.

Ceci est aussi valable pour vos meilleurs PNJ. Si le sale bonhomme que vous avez figolé pendant des heures est abattu par un coup chanceux des Shadowrunners, faites s'effondrer le bâtiment sur son corps ou provoquez une catastrophe "à laquelle personne ne peut survivre". Quelques mois plus tard, le grand méchant refera surface, rafistolé à grands coups de colle et d'implants cyber, et bien résolu à se venger.

## CREER UNE AVENTURE

Il existe une infinité d'aventures possibles et de façons de les jouer. Des jeux de rôle ont été publiés par douzaines et chacun d'entre eux a consacré quelques pages à la manière de concevoir de bons scénarios. Des centaines d'articles ont également été écrits sur ce sujet. L'expérience reste le meilleur professeur, mais quelques suggestions et conseils peuvent toujours être utiles.

Les principaux constituants d'une aventure se trouvent être les objectifs et les motivations des personnages, ainsi que l'opposition qu'ils vont rencontrer.

### Objectifs

Le premier objectif des personnages reste bien sûr de survivre, particulièrement si ce sont des débutants. D'autre part, ils auront souvent à accomplir une tâche spécifique : retrouver un gamin perdu ou une personne kidnappée, régler une dette, liquider ou capturer un ennemi, ou l'empêcher d'atteindre son but.

Il est possible que dans un premier temps, cette mission ne semble pas manifeste.

Par exemple, une équipe ayant prévu de jeter un œil dans le système informatique d'une corpo, à seule fin de détourner quelques nuyen, découvre un fichier qui traite de l'implantation d'une usine sur un site tribal lorsque les corpos se seront débarrassés de la tribu gênante. Si un des Shadowrunners appartient à cette dernière, l'équipe a trouvé un nouvel objectif : empêcher la réalisation du plan de la corpo.

Quand vous écrivez une aventure, vous devez garder à l'esprit les objectifs des personnages afin de leur donner une chance de les atteindre. Créez des Mr Johnson pour leur donner une mission

ou laissez-leur le soin de trouver les indices qui leur indiqueront quel sera leur but. Les points de Karma qu'ils gagneront en parvenant à leurs fins dépendront de son importance.

### Motivations

Imaginez qu'en tant que Maître de Jeu, vous avez créé une aventure et envoyez un Mr Johnson contacter les membres de l'équipe pour les propulser dans votre scénario. Imaginez qu'après avoir laissé Mr Johnson débiter son discours, le groupe réponde en chœur : "Non merci, Mr Johnson, Ne comptez pas sur nous cette fois-ci !"

La première surprise passée, il est peut-être temps de discuter avec les joueurs pour connaître les raisons de leur refus. Trop dangereux ? Pas assez payé ? Dans ce cas, augmentez un peu la récompense. Certains personnages préféreront un salaire d'une nature non financière, les magiciens demandant des professeurs ou des documents, un decker désirant passer du temps sur un réseau pour la conception de ses programmes ou un samouraï souhaitant être payé en implants cyber. Et puis après tout, tout le monde aime bien être informé. Pourquoi Mr Johnson n'offrirait-il pas les codes d'accès à certains réseaux informatiques, mmh... ?

Si dès le début de votre aventure les joueurs se comportent comme des idiots, arrêtez les frais et faites-leur jouer un scénario "bovin", comme ils en ont envie.

Plus vous obtiendrez d'informations sur la vie, les croyances et la psychologie des personnages et plus vous disposerez d'éléments pour imaginer des histoires qui motiveront les joueurs. Une fois ceux-ci entrés dans le jeu, les Shadowrunners trouveront amis, ennemis, obligations et bizarreries qui constitueront pour eux autant de motivations possibles.

### Opposition

Les personnages évoluant dans une aventure font souvent face à une quelconque opposition d'ennemis agissant ouvertement ou de façon anonyme, et qui cherchent à les empêcher d'atteindre leurs objectifs. Le monde de **Shadowrun** fournit un large éventail d'adversaires possibles.

Les Shadowrunners se frottent fréquemment à de grosses organisations. Quand cela leur est possible, ils préfèrent alors agir discrètement plutôt que risquer un mauvais coup en affrontant les services de sécurité.

L'administration de ces mastodontes, un véritable cauchemar, est influencée par la politique et lente à réagir. Les Shadowrunners peuvent danser autour du géant, le harcelant de leurs piqûres d'insectes, plutôt que l'attaquer de front. Une grande corporation ne leur opposera qu'une personne et non l'ensemble de ses troupes. Si les héros parviennent à vaincre cet unique adversaire, ses supérieurs le jetteront dans la fosse aux lions mais ne tenteront que rarement de le venger. La vengeance est peut-être un plat savoureux, mais elle ne rapporte aucun nuyen.

L'opposition peut aussi venir d'individus de groupes plus à l'échelle des personnages, et cela peut mener rapidement à une affaire personnelle. Un ennemi suffisamment pugnace sera une bonne source d'inspiration pour vos scénarios. Suivant les torts que lui auront causés les Shadowrunners, il pourra essayer d'éliminer l'équipe entière par pur esprit de vengeance. Les aventures deviendront une longue série de duels entre les personnages et leur implacable ennemi, jusqu'à l'ultime rencontre.

Vous trouverez ci-dessous une description de quelques adversaires organisés, qui pourra vous être utile pour la création de vos scénarios.

### Corporations

Les énormes mégacorporations offrent, en 2053, une multitude de possibilités pour des individus sans scrupules, prêts à tout pour accomplir leurs desseins, que ce soit dans l'intérêt de la corpo ou pour



servir leurs ambitions personnelles. Les corpos restent, du moins pour la forme, attentives à l'opinion publique et à la surveillance du gouvernement. Après tout, les poursuites judiciaires et les enquêtes officielles nuisent au commerce. Si les personnages s'attaquent à un cadre corpo et dévoilent ses plans illégaux, les employeurs du cadre malchanceux jureront sur les Saintes Ecritures n'avoir jamais eu vent de ces "odieux projets".

## Pègre

Le crime est une industrie en pleine expansion au milieu du XXI<sup>e</sup> siècle. Nos héros, particulièrement s'ils se sont déjà sali les mains, appartiennent au même monde obscur. Celui-ci est une bonne source d'ennemis, les gros bonnets régnant sur ce monde glauque. C'est le cas des Yakuzas, l'équivalent japonais des mafiosi.

Affronter une organisation criminelle peut s'avérer fatal du fait que de tels groupes agissent rapidement et souvent de manière expéditive. De violents affrontements secouent en permanence le monde de la pègre, conflits qui peuvent profiter aux Shadowrunners. Ceux-ci pourront aussi bénéficier du code d'honneur, proche de celui des samouraïs, qui régit les combats dans ce monde ténébreux. S'ils jouent suivant les règles, mais pas leur adversaire, les alliés de ce dernier se retourneront probablement contre lui.

## Gouvernements

Dans le chaos politique du Sixième Monde, les gouvernements peuvent être des ennemis ou des amis. Ils sont grands et puissants, mais maladroits quand il s'agit d'écraser un moustique. Un ministère bureaucratique ou une organisation de renseignement sont les principaux ennemis qu'un gouvernement opposera à des Shadowrunners. Si ces organismes agissent illégalement, nos héros les vaincront en dévoilant simplement leurs écarts de conduite. Le gouvernement niera avoir eu connaissance de ces activités et se débarrassera des membres compromis.

## Police

Les flics des rues peuvent être avec vous ou contre vous. Le policier typique de **Shadowrun** fait tout ce qu'il est humainement possible de faire (parfois en vain) pour éviter à la population qu'il protège de sombrer sous la marée du crime. Mais la corruption toujours plus étendue le prive souvent de tout moyen d'action.

La principale opposition de la police consistera en un officier, voire un commandant de quartier, véreux dont les projets se heurteront à ceux des Shadowrunners.

Bien sûr, si ces derniers sont des scélérats, des prédateurs se repaissant des ressources des innocents, tout flic des rues les pourchassera et aura le bon droit de son côté.

## Policlubs

Les Policlubs ou leurs groupes d'action, voire leurs dirigeants secrets, font de bons ennemis. La vermine du Policlub Humanis figure parmi les plus dangereuses bandes d'activistes.

Les Policlubs grouillent d'hommes politiques locaux et sont donc particulièrement vulnérables à toute mauvaise publicité. Ils ne disposent pas de troupes mercenaires expérimentées mais de nombreux membres fanatiques. L'opposition typique offerte par un policlub consistera en des groupes, dissidents ou non, chargés de mener à bien des opérations de racket, d'assassinat, d'attentat et autres actions illégales.

## Ajouter une touche de couleur

Une aventure fait appel à l'imagination, c'est la base même du jeu de rôle. Les joueurs devront vivre le scénario, entendre les coups de feu et sentir la sueur leur couler dans le dos. Quelques-uns s'immergeront totalement dans vos aventures, d'autres vous feront vous arracher les cheveux en refusant totalement de jouer le

jeu, mais la plupart choisiront une attitude intermédiaire. Comme le disait un vieux maître de jeu d'une grande sagesse : "Ne me racontez pas ce qui arrive, montrez-le moi !". Bon conseil, qui vous permettra d'éviter les descriptions monotones ! Jouez votre personnage ! Rajoutez-en !

Si possible, utilisez quelques figurines pour représenter une scène. N'hésitez pas à croquer le lieu où se déroule l'action : un bon croquis vaut mieux qu'un long discours ! Outre le côté pratique, cela évitera des discussions interminables sur les ordres de marche et l'endroit où atterrir une grenade.

Rendez vos PNJ aussi colorés que possible. Beaucoup de Maîtres de Jeu se comportent en véritables acteurs au cours des parties, adoptant par exemple des voix amusantes. Usez et abusez de vos talents de comédien. Puisez à volonté dans les bandes dessinées, dessins animés, films et autres œuvres de fiction. Si vous souhaitez incarner un magouilleur possédant le style Louis de Funès, allez-y. Si par contre, cela n'est pas du goût de l'équipe, n'insistez pas !

Vous ne devez pas être seul à mettre du piment dans l'aventure. Les joueurs doivent eux aussi faire de leur mieux pour incarner leurs personnages. Outre des rencontres avec leurs adversaires, du butin et du Karma, les scénarios devraient inclure des détails permettant de mieux connaître la vie de tous les jours des Shadowrunners. Ont-ils trouvé le grand amour ? Le souhaitent-ils vraiment ? Qui sont leurs amis ? Et quels sont leurs passe-temps favoris ? Tentez de consacrer au moins une partie de vos aventures au développement de ces aspects du jeu.

## Les préparatifs

Arrivera le moment où les personnages devront se préparer pour leur course (la Maître de Jeu aussi). Les joueurs voudront sans doute procéder à de longs préparatifs avant d'affronter une tâche qui leur semble dangereuse. Il désireront repérer le théâtre des opérations, vérifier les fichiers concernant des adversaires particuliers, chercher des alliés et autres. Ils pourraient y passer la partie entière. Ne les laissez pas faire ! Gardez en réserve quelques informations à leur divulguer pour accélérer le mouvement, par l'intermédiaire d'un contact ou d'un combinard. Si les personnages furettent de leur côté, réduisez autant que possible le temps accordé à ces opérations. Si le decker du groupe part en chasse, son joueur effectuera un seul lancer de dés pour déterminer le nombre des informations acquises, qui sera égal au nombre de succès obtenus lors du test.

Si un autre joueur décide de sympathiser avec un membre de l'organisation visée, ou s'il mène une petite enquête souterraine pour découvrir des horaires de surveillance ou le détail des procédures de sécurité, il procédera, lui aussi, à un unique jet de dés pour l'utilisation de la Compétence ou de l'Attribut approprié. Jugez si le nombre de succès obtenus permet à ces curieux d'obtenir les renseignements recherchés et ce, dans les délais qui leur sont impartis.

Choisissez le degré de précision de vos révélations :

- "Tu es pratiquement sûr que l'employé pense que tus O.K".

ou

- "Ils ont modifié les codes à 2 heures pendant trois des quatre derniers jours. Le quatrième, ils les ont changés à 3 heures et ils ont eu une alerte au feu." Après tout, les personnages gardent encore quelques incertitudes sur les informations acquises. Concernent-elles vraiment les conditions de travail habituelles ? Les horaires standard ?...

Au cas où vos joueurs voudraient se procurer un équipement spécial, laissez-les chercher. Vous déciderez s'ils disposent du temps nécessaire ou non pour le trouver.

En résumé, vous pouvez forcer vos joueurs à se préparer assez vite, mais leurs Shadowrunners ne devront pas rater le lever de rideau. Faites-leur savoir quand l'heure approchera.



## Techniques pour ménager les nerfs

Les Maîtres de Jeu trouveront ici quelques suggestions qui leur permettront de garder le contrôle de la partie et gérer les PNJ, le combat, les systèmes informatiques et autres éléments d'une aventure.

### Compensateurs

Il arrivera parfois que des Shadowrunners se lancent dans des ennuis trop gros pour eux. Si vous voulez leur donner une chance de survie honorable, adjoignez-leur un compagnon supplémentaire, un Compensateur. Imaginons que le joueur incarnant le magicien soit malade et ne puisse assister à la partie, ce qui risque d'entraîner le massacre de l'équipe. Vous pouvez alors faire entrer en scène un PNJ magicien et le laisser entre les mains d'un de vos joueurs. Si celui-ci n'arrive pas à l'interpréter de façon satisfaisante, vous l'incarnez vous-même.

### Dessins

Une aide visuelle est souvent d'une grande utilité ; elle est même parfois fondamentale pour bien gérer une situation. Dessinez la scène sur du papier ou une de ces nombreuses cartes plastique, à cases hexagonales ou carrées, destinées aux joueurs. En ce qui concerne les personnages, les figurines (de préférence officielles, bien sûr) de **Shadowrun** de 25mm, permettent de créer une certaine ambiance et sont suffisamment petites pour ne pas prendre trop de place lors des simulations de combats.

### Cartes

Outils puissants pour un Maître de Jeu, les cartes, fussent-elles rudimentaires et réduites à des symboles simples pour désigner les éléments du voisinage, constituent des instruments aussi essentiels que les précédents. Nous vous conseillons de toujours en avoir deux versions, l'une montrant l'endroit représenté tel qu'il apparaît à tous, que vous remettrez à vos joueurs, et l'autre comportant tous les détails secrets, que vous garderez derrière votre écran. Au fur et à mesure que les joueurs découvriront ces mystères, ils pourront en prendre note sur leur propre carte.

Les villes changent bien sûr beaucoup en soixante ans, mais vous pouvez récupérer des plans ordinaires et les utiliser dans vos aventures. Coloriez l'ensemble ou les contours des différentes zones sur la carte, afin de faciliter le repérage rapide des lieux importants. Un répertoire, un carnet de notes ou même un listing informatique, des adresses intéressantes vous sera également bien utile.

Les plans d'endroits plus précis, tels qu'immeubles, égouts ou quartier ne sont pas moins importants. Dessinez-les également, utilisez des cartes "réelles" ou empruntez-en à d'autres scénarios. N'hésitez pas à vous en resservir ; beaucoup d'intérieurs d'immeubles se ressemblent.

### Cerveaux du Crime

N'importe quelle aventure peut avoir lieu dans le cadre d'une vaste machination, conçue par quelqu'organisation ou individu. Dévoilez divers indices aux joueurs et insinuez le doute quant à l'existence possible d'une conspiration, même s'il n'en existe pas réellement à ce moment donné. La paranoïa n'est pas vraiment un problème sans **Shadowrun**. C'est un mode de vie.

Notez vos idées concernant la tête pensante du plan machiavélique au fur et à mesure de leur apparition. Les personnages peuvent très bien la rencontrer un jour, et découvrir avec surprise qu'elle leur voue une haine tenace. Ils ignorent sans doute qu'ils contrarient ses plans depuis des mois.

### Fichiers de PNJ

Un fichier de vos principaux PNJ vous sera sans doute d'une grande utilité. Que vous choisissiez de le confier à un répertoire ou

un ordinateur, conservez à portée de main les détails portant sur les contacts, les parents et partenaires amoureux de vos PNJ et Shadowrunners, les spécialistes (magiciens, médecins, avocats) et autres PNJ importants, comme le chef de la police locale ou tout PNJ pouvant apparaître encore et encore dans vos aventures. Cela vous évitera de longs moments de recherche en cours de partie.

Préparez des stocks complets de fiches de PNJ (mages, corporatistes, gangsters, etc.) pour pouvoir vous y référer rapidement. Si vous vous servez toujours des archétypes fournis dans le jeu, vos joueurs finiront par s'y habituer et connaître toutes les forces et faiblesses de leurs ennemis.

## Préserver le mystère

Une dose, fut-elle minime, de mystère aura un effet bénéfique en presque toute circonstance.

Parfois, le simple fait d'annoncer un seuil de réussite divulgue aux joueurs des informations qu'ils ne devraient pas connaître. Vous pouvez alors leur faire jeter les dés, déterminer ce qui arrive puis le leur décrire.

Mais effectuez un test peut aussi être significatif.

Si vous ne demandez à vos joueurs un test de Perception que quand ils risquent de tomber dans un piège, ils devineront, même en cas d'échec à un test, qu'il y a anguille sous roche et se montreront plus méfiants.

Rien ne vous interdit cependant de leur faire lancer des dés de temps en temps tout à fait gratuitement. Poussez le vice jusqu'à leur fournir un seuil de réussite imaginaire pour ces tests qui n'existent que dans leur esprit ou jusqu'à leur en demander les résultats et "laisser échapper" quelques commentaires : - "Aïe ! l'en étais sûr". Souvenez-vous de ce que nous avons écrit au sujet de la paranoïa.

Soyez prudent ! Ne dévoilez pas l'importance d'un personnage en le décrivant trop en détail. Vos joueurs comprendront vite que le nombre d'indications que vous leur fournissez sur un PNJ est proportionnel au temps que vous avez passé à le créer et donc, à son rôle. Quand, par exemple, vos Shadowrunners rencontreront trois PNJ, l'un étant le grand méchant et les deux autres de vulgaires gangsters à sa solde, évitez de dire : "Il y a là trois costards de la corporation. Celui de gauche porte un superbe smoking et sent l'eau de cologne de très bonne qualité. Il a aussi une bague au petit doigt de la main gauche, et des implants et interfaces bien visibles qui doivent faire de lui un combattant redoutable... Quoi ? Les deux autres ? Oh, bof, ce sont de simples larbins". Décrivez-les tous les trois dans le détail. Laissez vos joueurs deviner lequel constitue la plus grande menace ou présentez-les simplement comme des "costards classiques, si vous voyez ce que je veux dire."

## ATTRIBUTION DU KARMA

Les personnages obtiennent des points de Karma pour avoir survécu à une aventure et plus encore s'ils se sont comportés brillamment. En tant que Maître de Jeu, vous allez devoir attribuer à chacun le Karma qui lui revient suivant les critères ci-dessous.

### Karma d'Equipe

Un scénario typique devrait apporter 3 ou 4 points de Karma à tous les membres de l'équipe. Un pour la survie, un ou deux pour les objectifs atteints et un pour les dangers encourus. Une aventure vraiment horrible pourrait valoir jusqu'à 6 ou 8 points mais à condition d'avoir été pleine de combats difficiles, de périls de toutes sortes, que l'opposition ait été puissante et l'intrigue particulièrement mystérieuse.

### Survie

Chaque personnage reçoit 1 point de Karma pour avoir survécu. C'est chouette, la vie !



## Succès

Pour chaque objectif de l'aventure que le groupe est parvenu à atteindre, accordez 1 point de Karma à chacun de ses membres. Il est possible de n'attribuer qu'une partie des points disponibles. Ainsi, par exemple, si les héros ont empêché la réalisation du plan de leurs ennemis et récupéré le gadget technologique volé mais que le grand méchant a pu s'échapper, ils n'obtiendront que 2 des 3 points prévus.

## Dangers

Une mission simple ne vaudra pas de bonus, mais une tâche entreprise face à des obstacles importants ou des ennemis dangereux accordera 1 ou 2 points supplémentaires. Un cauchemar de combats, confusions, trahisons vaudrait 3 points de Karma à chacun des survivants. Le niveau de l'opposition peut aussi entraîner l'application d'un bonus. Une simple course contre une corporation puissante, par exemple, ou un *oyabun* Yakusa apportera un extra de Karma.

## Karma Individuel

Le Karma d'équipe est le même pour tous les membres du groupe qui ont participé à une aventure, même si certains ne sont pas restés bien longtemps sous les feux des projecteurs. Le Karma individuel est distribué à ceux d'entre eux qui ont véritablement fait avancer l'histoire ou ont contribué à accroître la qualité du jeu.

Si un personnage a eu un comportement époustouflant lors d'une opération particulièrement délicate, il peut recevoir jusqu'à 10 ou 12 points à titre personnel. Il est probable que vous n'aurez jamais à attribuer plus de 12 points de Karma individuel d'un seul coup.

## L'interprétation

Accordez 1 point de Karma aux joueurs qui ont correctement interprété leur personnage. Un *roleplaying* de grande qualité vaudra 2 points, mais en la matière, tout dépend de la manière dont vous et vos joueurs aimez jouer.

Il ne s'agit pas d'un concours d'art dramatique mais d'un pur amusement.

## Le Courage

Les combattants braves et/ou efficaces devraient obtenir 1 ou 2 points de Karma. Les attitudes courageuses justifient autant de récompenses, qu'elles interviennent dans l'espace astral ou la Matrice que dans le monde physique.

Quand la bravoure confine à la stupidité, cela ne mérite cependant aucun Karma supplémentaire ; si les personnages concernés survivent à ce genre d'attitude, ils seront déjà largement récompensés.

## L'Intelligence

Les joueurs qui échafaudent de brillantes stratégies, résolvent des énigmes compliquées, etc. devraient bénéficier d'1 point de Karma supplémentaire.

L'intelligence, c'est aussi savoir quand se rendre ou fuir.

## Au Bon Endroit au Bon Moment

Les Shadowrunners se trouvant au bon endroit, dotés de la Compétence nécessaire pour accomplir une tâche, devraient recevoir 1 point de Karma pour cela. Pas question de récompenser les jets de dés remarquables ; ce bonus s'applique à ceux qui disposent d'une Compétence et savent quand et comment l'employer.

Il ne s'agit pas non plus de flatter le personnage qui dispose de la Compétence en Crochetage alors que chacun savait qu'il y avait une serrure à crocheter mais plutôt celui qui, tandis que le groupe était coincé dans une impasse, a réussi malgré les balles à forcer la serrure d'une vieille porte que personne n'avait remarquée et permis ainsi à l'équipe de s'échapper.



## La Surprise

Les joueurs peuvent vous surprendre en échafaudant des plans qui réduisent à néant toute votre intrigue. De telles stratégies, idées étonnantes et efficaces peuvent valoir 1 point de Karma à ceux qui les mettent au point. Evidemment, des stratégies surprenantes mais idiotes ne rapporteront rien, si ce n'est des ennuis au groupe.

## L'Humour

Si un joueur, tout en restant fidèle à son personnage, déclenche l'hilarité de toute la table de jeu, vous pouvez lui décerner 1 point de Karma pour son humour. Après tout, on est là pour s'amuser.

## Le Drame

De la même façon, si un joueur en interprétant son personnage, impressionne tout le groupe grâce à une scène hautement dramatique (peut-être même mélodramatique), cela peut lui valoir 1 point de Karma.

## REPUTATION

Le nombre de ses points de Karma reflète la réputation d'un personnage. Deux chiffres vous aideront à mesurer sa renommée :

- Son score de renommée secrète qui est égal au total de ses points de Karma.
- Son score de renommée publique qui peut être inférieur.

La vie en apparence calme d'un Shadowrunner, la discrétion avec laquelle il mènera ses affaires n'empêcheront en effet pas les habitants des ombres de connaître ses talents. Lorsqu'il aura acquis une certaine renommée, il commencera à être connu des services de police, des petits combinards ou des médias. Vous, Maître de Jeu, devrez déterminer quelle part du Karma gagné au cours d'une aventure sera également publique. Cette part pourra être nulle, si le personnage s'est brillamment débrouillé car sa réputation s'étendra uniquement dans l'ombre.

Voici comment savoir si le personnage d'un de vos joueurs commence à être connu. Soustrayez son score de renommée publique ou secrète à 1.000, puis divisez le résultat par 50. Vous obtiendrez le seuil de réussite du test d'Etiquette, à faire pour tout PNJ, afin de savoir s'il a déjà entendu parler du Shadowrunner et de ses hauts faits.



# CONTACTS

***Dis moi qui tu connais, je te dirai qui tu es.***  
**- Proverbe de la rue**

**C**e chapitre contient de brèves descriptions de personnages non joueurs qui pourront apparaître dans des aventures de **Shadowrun**, avec leurs Attributs et leurs Compétences. Leurs expressions favorites devraient aider le meneur de jeu à bien les "sentir", ce qui lui permettra de donner plus de vie et de relief à ses interprétations. Dans de nombreux cas, l'équipement n'a pas été détaillé afin que le meneur de jeu puissent le choisir en fonction des besoins du moment.

## FONCTIONNEMENT

Pour pouvoir découvrir des indices dans une aventure, ou pour pouvoir les exploiter, les personnages joueurs ont besoin d'enquêter sur des gens, des lieux ou des situations. Une des meilleures manières d'obtenir les informations dont ils ont besoin est alors de recourir aux contacts. Le succès d'un test de Compétence en Etiquette de La Rue ou Corporations au seuil de réussite de 4 permet, en général, de mettre en évidence ce qu'un contact sait ou ne sait pas. La quantité ou la qualité des renseignements qu'il est capable de fournir dépend, en effet, du nombre de succès obtenus par le joueur. Si ce dernier tire plus d'un succès, il aura à sa disposition toutes les informations disponibles pour quelqu'un en ayant obtenu moins.

Nous recommandons au Maître de Jeu d'augmenter l'importance des contacts dans la vie des personnages. Tout n'est pas qu'une simple histoire de dés, notion abstraite. La rencontre est une partie du jeu : les contacts sont des individus qui ont leur existence propre, leurs points de vue, leurs besoins et pas de simples machines à informations que l'on met en marche ou que l'on éteint automatiquement.







Le joueur lance donc un nombre de dés égal à sa Compétence en Etiquette afin de déterminer ce que le contact sait et veut bien lui apprendre. Le Maître de Jeu incarne alors le contact en gardant les renseignements appropriés en tête.

Les rencontres devront coller parfaitement à la "personnalité" du contact. Certains préféreront une entrevue simple et directe à un endroit bien précis, alors que d'autres ne seront à l'aise que si la méthode d'échange des informations est plus élaborée.

En règle générale, le contact est considéré comme digne de confiance, tant que les Shadowrunners sont corrects. Un personnage joueur ne devra jamais le compromettre, que ce soit en laissant deviner de qui il tient ses renseignements ou en révélant que son équipe est en train de réfléchir à une éventuelle attaque d'un groupe avec lequel le contact est plus ou moins lié. Les liens entre ce groupe et lui ne sont-ils pas plus forts que ceux noués avec le personnage ? Un bon Shadowrunner ne prendra jamais le risque de mettre son contact dans une situation telle qu'il lui faille choisir.

Ensuite, ce que le contact attend du PJ (argent, information ou faveur) est une toute autre question. Traiter avec un contact se fait dans les deux sens. Les Maîtres de Jeu qui ont besoin d'un ordre de grandeur quant à la rémunération des renseignements n'ont qu'à utiliser la règle suivante : multipliez l'indice de l'Etiquette la plus appropriée du contact par le nombre de succès qu'a obtenu le personnage lors de son test en Etiquette. Multipliez ensuite le

total par la somme de l'Intelligence et du Charisme du contact, puis encore par 10. Le résultat obtenu donne la somme requise en nuyen. Le Maître de Jeu devra l'ajuster afin de refléter l'implication réelle du contact dans l'affaire en cours. Les procédures de négociation normales s'appliquent pour la détermination finale du paiement de l'information.

Les Shadowrunners peuvent aussi demander à leurs contacts de "dresser l'oreille", "d'être à l'affût", c'est-à-dire de guetter les nouvelles. Dans un tel cas, le Maître de Jeu effectuera un test d'Etiquette pour le contact avec un malus de +2 au Seuil de Réussite donné dans la table des informations. Si le test réussit, le contact fournira l'information souhaitée en 2D6 heures, à moins que le Maître de Jeu n'impose un délai. C'est une très bonne manière de s'assurer que les personnages apprécient le renseignement à sa juste valeur. Le coût est identique à celui d'une information que le contact possède dès le départ.

Le Maître de Jeu peut ajouter une autre dimension aux collectes de renseignements en décidant que le contact n'est pas toujours disponible pour les joueurs. Des dispositions doivent alors être prises afin que la rencontre soit possible. Quand un personnage joueur désire rencontrer un contact, le Maître de Jeu doit jeter 2D6, puis multiplier le résultat par 30. Le total obtenu est le temps de base, en minutes, nécessaire pour préparer l'entrevue. Le joueur peut tenter de réduire ce temps d'approche en effectuant un test d'Etiquette. Toutefois, les informations reçues ne seront pas aussi précises. Le Maître de Jeu gardera secret le temps de base nécessaire à l'obtention de l'information et demandera au joueur le nombre de succès qu'il désire employer pour réduire son attente.

Les deckers jouent souvent un rôle primordial dans l'obtention des renseignements. Il existe de nombreux services électroniques gérant des informations dans **Shadowrun**, publics, privés et secrets, qui contiennent des gigapulses de données dont des conversations téléphoniques, des rumeurs, des fichiers stockés ou abandonnés, etc. Les deckers écrivent des programmes de recherche de mots spécifiques et des termes associés, puis recopie l'information souhaitée dans leur cyberdeck ou dans un ordinateur personnel connecté à la Matrice facilement. Créer un tel programme est pour eux trivial. Aussi, le Maître de Jeu pourra supposer qu'ils en possèdent d'emblée un.

En théorie, toutes les informations disponibles par le biais des contacts peuvent être trouvées dans la Matrice. Mais il faut savoir où regarder et en avoir le temps. Le temps de base d'une telle recherche est de 2D6 heures. Le decker doit effectuer un test d'Etiquette (Matrice) ou, à défaut, un test d'Intelligence pénalisé selon les règles relatives au Réseau des Compétences. Son seuil de réussite est identique à celui fourni par la table d'informations. La Réserve Matricielle ne peut être utilisée pour ce jet de dés, mais le temps de base peut être réduit par un test d'Etiquette. Aucune restriction relative au fait que le contact est approprié ou pas ne s'applique ; toutefois, le joueur devra indiquer le type de source qu'il consulte. Si le personnage est en quête de bases de données corporatistes, une source corporatiste sera la plus appropriée. S'il recherche une base de données relative à un quartier, ce sera une source de la rue.

Le nombre de sujets qu'un decker peut simultanément passer au peigne fin est limité par ses capacités et le temps qu'il peut y consacrer. Le nombre maximum de recherches réalisables en même temps est égal à la moitié de son Intelligence arrondie au chiffre inférieur. Ce résultat de base suppose que le personnage ne fait rien d'autre que rester assis et chercher, ajustant ses chemins et ses paramètres. S'il désire avoir d'autres activités par intermittences, le Maître de Jeu déterminera combien de temps elles lui prennent et ajustera ce résultat de base en conséquence.







## ACTIVISTE DES DROITS DES METAHUMAINS

"Nous sommes tous des humains, vous savez. C'est aussi simple que cela. Nous n'oublions pas les scandaleuses actions des troupes de choc de la Lone Star lors du rassemblement du Comité pour les Droits des Orks la semaine dernière. Elles n'auraient jamais dû gazer la foule. Il n'y avait pas de provocation réelle. Ce n'était qu'une manifestation pacifique. Honteux ! Je viens à l'instant de porter plainte auprès des tribunaux de la ville. Nous verrons ce que le gouverneur aura à dire lorsque sa Gestapo sera traînée en justice."

### Expressions favorites

"Les elfes (les nains, les trolls et parfois même les orks) sont des gens aussi."

"Vous aimeriez qu'on vous traite comme ça ?"

"Vous pensez que la Marche sur Fresno était violente. Faux. J'étais à San Francisco le jour de la Gobelisation."

### Commentaire

L'activiste des droits des métahumains peut avoir un véritable emploi, mais sa vocation première est de veiller à ce que toutes les branches de l'humanité soient égales devant la loi. De même, chaque loi injuste doit être éliminée. L'activiste est l'ennemie mortelle des membres du Policlub Humanis.

#### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 2  
Intelligence : 2  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 2

#### Compétences

Etiquette (Médias) : 5  
Interrogation : 3  
Leadership : 3  
Négociation : 3

Niveau Professionnel : 2-3

## AGENT CORPORATISTE

"Je suis un agent corporatiste. Je sais que je ne suis pas toujours le bienvenu, mais je m'en moque. Je ne suis pas là pour faire plaisir aux gens. Je suis là pour faire mon boulot et je le ferai quoique cela puisse entraîner. La compagnie s'occupera des conséquences. Elle le fait toujours."

### Expressions favorites

"Rien de personnel, vieux. Juste le boulot."

"Je ne suis dans le coup que pour l'argent et les avantages, mon cœur."

"Tu es une épine dans le pied de quelqu'un d'important, mon pote. J'ai été chargé de l'ôter."

### Commentaire

L'agent corporatiste exécute les ordres émanant d'une corporation. Il fait son boulot et ne pose pas de questions. Il est loyal, souvent jusqu'à la mort. Après tout, la corporation peut même arranger ça.

#### Attributs

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

#### Compétences

Armes à Feu : 7  
Combat à Mains Nues : 6  
Etiquette (Corporations) : 3  
Furtivité : 5  
Véhicules (à déterminer par le MJ) : 5

#### Cyberware

Compétence Câblée (5)  
Réflexes câblés : (1)

Niveau Professionnel : 3







## BARMAN

"Ça fait des années que j'tiens ce bar maintenant. Et j'ai vraiment tout vu. J'connais parfaitement tous les habitués. La plupart du temps leurs problèmes, mais aussi leurs bons moments. On est comme une famille ici. On s'intéresse à tout l'monde. On est des gens plutôt pacifiques. On n'aime pas les ennuis. Les ennuis c'est mauvais pour les affaires."

### Expressions favorites

"Qu'est ce qu'y se passe, bonhomme ? Ça fait une paye qu'on t'a pas vu. Comme d'habitude ?"

"J'sais un p'tit truc à ce sujet. Mais pas d'première main. J'le tiens d'un type qui connaît un type. OK ?"

"Y avait des costards qui demandaient après toi, mais j'leur ai dit qu't'étais pas dans l'coin."

### Commentaire

Le barman est toujours une bonne source d'informations sur ce qui se passe dans les rues et les divers bars et boîtes. Il est discret et sûr, pour un certain prix. Il fait bien entendu des remises aux vieux amis et aux bons clients.

#### Attributs

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

Niveau Professionnel : 1

#### Compétences

Armes à Feu : 3  
Combat à Mains Nues : 3  
Etiquette (La Rue) : 4

#### Compétences Spéciales

Moulin à Rumeurs : 5  
Oreille Complaisante : 5

## CHASSEUSE DE PRIMES

"Personne ne vous demande de m'aimer. Je ne suis qu'une nana qui fait son boulot. Vous voulez ce type ou pas ? Si vous le voulez vivant, il y aura un supplément. Pour un cadavre, par contre, aucun problème. Bien sûr, je garantis l'identification. Ça fait partie du contrat."

### Expressions favorites

"Mort. Vivant. Aucune importance à mes yeux. Mort, bien sûr, c'est beaucoup plus facile."

"L'argent. On en revient toujours là, n'est-ce pas ? Mais si je prends le vôtre, je vous vends tout mon répertoire et je ne retournerai pas ma veste quelle que soit la surenchère."

"Facile ou non. A vous de choisir."

### Commentaire

La chasseuse de primes est une femme très dure. Elle gagne sa vie en traquant les gens que les flics ou les tueurs corporatistes n'ont pas le temps ou l'envie de chercher. Elle est très compétente dans son domaine.

#### Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 5  
Force : 5 (6)  
Charisme : 1  
Intelligence : 4  
Volonté : 4  
Essence : 2,35  
Réaction : 4 (8)

#### Cyberware

Bras cybernétique (Force 1)  
Interface d'Armes  
Réflexes Câblés (2)

Yeux cybernétiques avec vision thermographique

Niveau Professionnel : 3-4

#### Compétences

Armes à Feu : 8  
Combat à Mains Nues : 6  
Etiquette (Corporations) : 3  
Etiquette (La Rue) : 5  
Furtivité : 4  
Informatique : 4  
Motos : 5  
Voiture : 5

#### Compétences Spéciales

Pistage : 3  
Pistage d'Information : 3







## CHEF DE TRIBU

"Vous êtes dans la loge du conseil de mon peuple, étranger. Vous ne commandez pas ici. Vous présentez une requête, et le conseil va peut-être s'y intéresser, mais vous ne pouvez pas exiger quoi que ce soit. Si cela s'avère compatible avec les intérêts de la tribu, nous accepterons peut-être d'accéder à votre demande."

### Expressions favorites

"Je suis le chef. Ils m'accompagnent."

"Jouez-vous aux échecs ?"

"J'ai un bon cheval, alors que ferais-je d'une voiture ? Un cheval donne naissance à d'autres chevaux, et ainsi de suite. Avez-vous déjà tenté de faire se reproduire votre voiture ?"

"Avant de vous présenter à la tribu, je vais vérifier votre fichier sur la base de données du conseil."

### Commentaire

Le chef de tribu est un homme sage adapté au monde moderne, pas seulement aux anciennes traditions. Il doit être bien informé sur la technologie et les corporations afin de mener sa tribu sur le bon chemin. Aussi, met-il un point d'honneur à savoir ce qui se passe autour de lui à tout moment.

### Attributs

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

### Compétences

Armes de Trait : 4  
Etiquette (Corporations) : 4  
Etiquette (Tribus) : 8  
Furtivité : 5  
Leadership : 5  
Négociation : 4  
Psychologie : 5

Niveau Professionnel : 1-2

## CHEF DE GANG

"Vivre dans les rues, c'est connaître les rues. Savoir qui commande, qui est hors du coup, où sont les frontières. Tu es actuellement sur mon territoire, mon pote. Chante-moi ton refrain. Si l'air me plaît, peut être que je te laisserai ta langue. T'as intérêt à ne pas me causer d'ennuis. J'n'aime pas les étrangers qui viennent faire leurs guerres chez moi."

### Expressions favorites

"C'est moi qui commande ici."

"Si vous voulez voir de l'action dans cette partie du plexe, parlez m'en."

### Commentaire

Le chef de gang parle durement, et c'est un dur. Il doit l'être pour rester au sommet. Mais il n'est pas stupide. Il a appris ce qu'il sait en grandissant dans la rue. Etre simplement un dur, cela ne suffit plus.

### Attributs

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

### Compétences

Armes à Feu : 4  
Combat Armé : 4  
Combat à Mains Nues : 2  
Etiquette (La Rue) : 6  
Leadership : 4

Niveau Professionnel : 2-3





## DOC DES RUES

"Encore des ennuis ? Non, ne m'en parlez pas ! Il vaut mieux pour nous deux que je n'en sache rien. Tenez votre langue et ne vous tortillez pas jusqu'à ce que l'anesthésique ait agit. Je préférerais attendre, mais c'est vous qui êtes pressé. Votre créditube ferait mieux d'être plein cette fois-ci."

## Expressions favorites

"Arrêtez de saigner sur le tapis."

"Intéressé par une bonne affaire sur des tissus de culture ? Il paraît que c'est un vrai stock de Chiba. Je pourrais les fixer pendant que vous êtes ouvert. Non ? Peut-être un peu de chirurgie plastique, alors ? Mes scalpels lasers sont encore dehors."

"C'est la troisième fois cette année. Vous n'avez vraiment aucun respect pour l'artisanat de qualité."

## Commentaire

Le doc des rues peut être un charlatan ou un chirurgien hors pair, dans les deux cas il est le meilleur ami du hors-la-loi. Il n'ouvrira jamais la bouche pour dénoncer les blessures suspectes aux corps et ne retournera pas les bons de garantie de vos implants au constructeur. Mais pas d'erreur, le sage (et timbré) chirurgien ne vous fait pas de faveur, lui-aussi à son cadavre dans le placard, ses prestations n'étant pas toujours des plus légales.

## Attributs

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

## Cyberware

Datajack

Niveau Professionnel : 1-2



## ELU MUNICIPAL

"Notre ville est agréable, c'est un des metroplexes les mieux dirigés du continent. Toutes les rumeurs que vous avez pu entendre au sujet de la corruption au sein de l'administration actuelle émane des partis de l'opposition. Diffamation et mensonges des mécontents. Nous travaillons tous dur, et nous sommes fiers de notre ville ainsi que de servir nos concitoyens le mieux que nous le pouvons."

## Expressions favorites

"Pas de commentaires".

"Désolé, mais il m'est absolument impossible de commenter cette affaire actuellement".

"Je peux vous assurer que dans les circonstances actuelles il n'y a aucun conflit d'intérêts."

## Commentaire

L'élue municipal est un membre typique de la bureaucratie qui dirige le metroplexe. Bien qu'il soit soucieux de son image publique et des réactions des électeurs, il se sent surtout concerné par les chefs de son parti et par ses sponsors. Il est digne de confiance durant les campagnes électorales, mais il sera le premier à vous vendre si cela peut servir ses ambitions politiques ou carriéristes.

## Attributs

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

Niveau Professionnel : 1

## Compétences

Etiquette (Corporations) : 4  
Etiquette (Tribus) : 3  
Négociation : 4





## FLIC DES RUES

"Quand je me suis engagé dans le Lone Star, je croyais tous les baratins de recrutement. J'étais jeune. J'en sais plus maintenant, mais je continue à bosser pour eux. J crois bien que j'aime ce boulot. Je serais plus à l'aise à propos de ce travail s'il s'agissait d'une véritable police, mais ce temps-là est depuis longtemps révolu. On est des hommes d'affaires maintenant. Il reste que les rues devraient être sûres. Je crois en cela. J pense que c'est pour cela que je continue ce boulot."

### Expressions favorites

- "Ecoute, je fais juste mon job."
- "On veux pas d'pépins ici."
- "Mort ou vif, tu viens avec moi."
- "Tente pas ça, bonhomme. N'y pense même pas."

### Commentaire

Le flic des rues est un peu désabusé, frustré, mais reste un défenseur de l'ordre public. Maintenant, toutefois, il travaille pour une corporation indépendante plutôt que pour le gouvernement. Cela lui rapporte plus d'argent mais son prestige au sein de la population s'en ressent. Il a appris à vivre avec cela aussi. Quelques flics ont, comme toujours, succombés aux tentations impliquées par leurs rangs et sont devenus des "mauvais flics", mais la plupart n'ont pas terni leur honneur.

#### Attributs

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

Niveau Professionnel : 2

#### Compétences

- Armes à Feu : 3
- Combat à Mains Nues : 3
- Combat Armé : 2
- Etiquette (Corporations) : 2
- Etiquette (La Rue) : 4

#### Compétence spéciale

- Procédure de Police : 4

## GARDE DE SECURITE CORPORATISTE

"C'est sûr, j'ai eu des moments difficiles mais j'ai maintenant un bon boulot dans ma corporation. Je suis un corpo de toute façon. Cela est suffisamment prestigieux et excitant pour que je sois heureux maintenant. Un jour, peut-être, je me frayerai un chemin et intégrerai la division spéciale des opérations. Etre un des types qui tirent toutes les ficelles. Ouai, cela serait chouette."

### Expressions favorites

- "Amène-toi par ici, bonhomme. Montre-moi ta carte corpo."
- "Avez-vous le droit de vous trouver dans cette section ? Montrez-moi votre carte de la corpo ?
- "Votre carte est en règle, OK. Vous savez pour les Sonics ? Un sacré match l'autre soir".

### Commentaire

Le garde de sécurité est un homme simple, qui s'intéresse bien plus à sa vie privée et à sa survie qu'à l'action et l'aventure dangereuse. Il tient beaucoup à sa position au sein de la corporation et travaillera au mieux de ses intérêts, plus particulièrement lorsqu'un supérieur l'observera à quelques pas de là.

#### Attributs

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

Niveau Professionnel : 2

#### Compétences

- Armes à Feu : 3
- Combat à Mains Nues : 3
- Etiquette (Corporations) : 2
- Interrogation : 2





## L'ARRANGEUSE

"Vous avez dit que vous cherchiez un petit peu de matériel militaire ? Il se pourrait que j'ai ce dont vous avez besoin. L'argent est une chose extraordinaire. Cela arrange pratiquement tout. Vous avez besoin d'un expert pour faire fonctionner ce matériel ? Je peux m'en occuper aussi. Vous vous êtes adressé à la bonne personne, mon ami. Je sais que nous pouvons traiter des affaires ensemble."

### Expressions favorites

"Voyons un peu le solde créditeur, bonhomme."

"C'est chaud. Un genre de programme militaire, je pense. Ce n'est pas du tout israélien malgré l'emballage."

"Je ne peux pas te faire ce type de prix, bonhomme. Une femme doit avoir de quoi couvrir ses dépenses."

"Êtes-vous sûr que personne ne vous a suivi ?"

### Commentaire

L'arrangeuse est une receleuse, un courtier de la rue qui a toujours le dernier cri en matière de logiciels, d'équipement ou d'informations. Tout a un prix.

#### Attributs

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

#### Cyberware

Datajack, 300 Mp de mémoire  
Yeux cybernétiques

Niveau Professionnel : 2-3

#### Compétences

Armes à Feu : 3  
Electronique : 3  
Etiquette (La Rue) : 5  
Informatique : 3  
Négociation : 7

#### Compétence spéciale

Acquisition d'équipement : 4  
Evaluation d'objets High-Tech : 6



## MARCHANDE DE TALISMANS

"Si vous voulez des objets magiques, je les ai. Poudres, os, potions. Je n'ai que les meilleurs ingrédients et matériaux. Qu'avez-vous en tête ? Si je ne l'ai pas, je peux me débrouiller pour l'avoir. J'ai de nombreux amis dans tout le plexe et pas mal en dehors aussi."

### Expressions favorites

"D'abord, montre-moi ton créditube, bonhomme."

"Sur l'esprit de mon oncle ! C'est un véritable travail elfe (ou nain ou ork ou troll)."

"Bien sûr, je ne peux pas garantir que cela marchera dans toutes les situations."

### Commentaire

La marchande de talismans est une revendeuse de services et d'objets magiques, une sorte d'intermédiaire avec l'occulte. Parfois, elle vend au noir car c'est alors une receleuse de matériaux magiques volés ou d'informations.

#### Attributs

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

Niveau Professionnel : 1-2

#### Compétences

Etiquette (La Rue) : 4  
Négociation : 6  
Sorcellerie : 4  
Théorie Magique : 8

#### Compétences spéciales

Evaluation d'objets magiques : 6  
Travail du bois : 4  
Travail du métal : 4



## MECANICIENNE

"Les machines sont bien plus gentilles que les gens. Elles ne vous critiquent jamais dans votre dos, ne se lèvent jamais du pied gauche. Une femme peut les comprendre. Elles ne se plaignent jamais des tâches de graisses sur vos vêtements ni de la crasse sous vos ongles. Les machines et moi, on s'entend très bien."

## Expressions favorites

"Vous l'avez bien déglinguée cette fois-ci."

"Comment vous voulez que j'vous répare ça avec votre budget ?"

"Si vous n'voulez pas d'armes enregistrées, ça vous coûtera un extra. Un très gros extra."

## Commentaire

La mécanicienne est la personne à voir s'il vous faut réparer votre moyen de transport. Elle est aussi capable de modifier sur mesure votre engin.

## Attributs

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

## Compétences

Electronique (C/R) : 5  
Electronique : 3  
Informatique : 3  
Théorie Informatique : 6  
Véhicules Aériens (C/R) : 6  
Véhicules Terrestres (C/R) : 8

Niveau Professionnel : 1-2



## MEMBRE DU POLICLUB HUMANIS

"Ils sont pires que des païens, ces soi-disant métahumains. Ce sont des perversions, des souillures de l'honneur sacré de la véritable humanité. Eux, ainsi que tous ceux qui sont de leur côté, doivent être annihilés pour que le monde puisse suivre sa course naturelle. Dis-moi, t'ont-ils ensorcelé mon frère ?"

## Expressions favorites

"Noir, blanc ou jaune... la question n'est plus d'actualité. Maintenant, ce n'est plus qu'un problème entre eux et nous. Les humains et les métahumains. La pureté et la peste."

"Les cagoules ne sont pas là pour dissimuler nos identités. Leur fonction est plutôt de protéger la face pure de la justice contemplant les rejetons du Diable."

"J'ôterai la vie à ma sœur plutôt que de la laisser empoisonner notre lignée en se mariant avec l'un d'entre eux."

## Commentaire

Le membre du Policlub Humanis appartient à une organisation qui refuse tous les droits légaux aux Eveillés, et plus particulièrement aux Métahumains. Ils ne sont pas tous aussi radicaux et extrémistes que le zélé décrit ici. Ils sont connus pour avoir détourné et modifié les lois existantes à chaque fois que cela était possible afin d'atteindre leurs objectifs, tout en supprimant en même temps les droits de l'opposition. Même les actes de violence font partie de leurs procédés. Dans de telles circonstances, ils dissimulent généralement leurs visages derrière des masques opaques munis d'un trou horizontal pour les yeux.

## Attributs

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

## Compétences

Armes à Feu : 4  
Etiquette (La Rue) : 3  
Explosifs : 4  
Motos : 3  
Voitures : 3

Niveau Professionnel : 1-3

**NOTES** : Chaque membre du club possède 1D6 contacts avec d'autres membres qu'il peut appeler pour l'aider. Les membres d'humains ont tendance à se comporter comme des animaux de meute.



M<sup>r</sup> JOHNSON

"Je peux vous assurer que je comprends parfaitement votre position. J'espère que vous comprenez la mienne. Nous voulons que ce travail soit fait, et j'ai le sentiment que vous êtes les bonnes personnes pour le faire. Disons simplement qu'il serait très ennuyeux pour nous tous que le public ait vent du moindre détail. Je suis certain que nous pouvons compter sur votre discrétion."

## Expressions favorites

"Si vous êtes pris, nous n'avons jamais entendu parler de vous."

"Cette conversation ne s'est jamais déroulée. Compris ?"

"C'est un petit boulot. Complications minimales."

"Le paiement s'effectuera de la manière habituelle. Vous pouvez contrôler votre acompte, si vous le désirez."

## Commentaire

Mr Johnson peut être très différent la prochaine fois où vous le verrez. Ce ne sera pas forcément un "il". Mais ne soyez pas dupe. C'est la bonne personne. Mr Johnson est un nom générique désignant le responsable des contacts extérieurs d'une corporation. Il a le fric et il a le boulot. Il a aussi une armée privée qui vous traquera si vous le trompez.

## Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 4  
Intelligence : 6  
Volonté : 5  
Essence : 3,8  
Réaction : 4

## Compétences

Etiquette (Corporations) : 8  
Informatique Théorique : 5  
Négociation : 6  
Psychologie : 8

## Compétence spéciale

Histoire : 4

## Cyberware

Datajack  
200 Mp de mémoire cybernétique

Niveau Professionnel : 2-3



## PATRON YAKUZA

"Ce n'est plus comme par le passé. C'est la vie. Un homme qui veut réussir doit s'adapter aux évolutions de la société. C'est ce que nous avons fait chez les yakuza, en préservant le maximum des anciennes et honorables méthodes tout en apprenant les nouvelles. La société aura toujours besoin de nous. Nous sommes des rouages indispensables du monde."

## Expressions favorites

"C'est plus facile maintenant que par le passé."

"Les nouveaux hommes ne sont rien de plus que des gangsters et des brigands. Ils n'ont pas de véritable sens de l'honneur. Et les Coréens et les Chinois ne sont que de simples barbares."

"Un arrangement est nécessaire."

## Commentaire

Le patron Yakuza, en dépit de ses manières courtoises et philosophiques, est un cerveau du crime. Ses véritables objectifs sont impitoyables, mais il cherchera à mettre un brin de culture et de distinction dans ses plans les plus acérés. Les plus anciens patrons préfèrent les tactiques d'influence, de colportage ou d'embarrasement plutôt que l'intimidation brutale et la violence appréciées par les nouvelles générations.

## Attributs

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

## Compétences

Etiquette (Corporations) : 4  
Etiquette (La Rue) : 5  
Leadership : 5  
Négociation : 6

## Cyberware

Datajack, avec 60 Mp de mémoire  
Réflexes câblés (1)

Niveau Professionnel : 3-4





## PRODUCTRICE

"Les gens veulent savoir. C'est ce que je dis toujours. Ils ont des esprits curieux et, de plus, être informé est un de leurs droits fondamentaux. Du moins, c'est ce que nous leur disons."

### Expressions favorites

"Pour nous, les mauvaises nouvelles sont toujours bonnes pour l'indice d'écoute."

"Si je ne peux trouver des nouvelles, j'en invente."

"Regardez, j'étais déjà dans ce métier avant votre naissance. Je sais ce qui marchera et ce qui échouera."

"Tout ce que veulent les gens c'est un bon spectacle. Rien qu'un spectacle. Chaque jour est si saturé en problèmes, plaintes et soucis que lorsque les gens rentrent chez eux, ils veulent un bon cocktail, leur solitude et leur distraction. C'est là que j'interviens."

### Commentaire

La productrice est un entrepreneur de spectacle, qui fait une distinction très subtile entre les informations et la distraction. Elle sait d'instinct ce qui fera asseoir les gens et ce qui les accrochera, et comment présenter des histoires de façon à ce que les gens ne soient pas trop bouleversés. Les émissions sont des affaires, après tout.

#### Attributs

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

#### Compétences

Combat à mains nues : 2  
Etiquette (Corporations) : 4  
Etiquette (La Rue) : 4  
Etiquette (Médias) : 4  
Furtivité : 2  
Informatique : 3  
Négociation : 4

Niveau Professionnel : 2

## SECRETAIRE CORPORATISTE

"Je sais ce que beaucoup de gens pensent de nous ici, dans la compagnie. Croyez-moi, j'ai entendu de tout. Je sais aussi que c'est étrange à dire, mais je suis... une femme de "compagnie". Tout ce que je peux dire c'est que la corporation a été très bien avec moi et je ferai mon possible pour que cela dure."

### Expressions favorites

"Je suis désolée, mais Mr. Johnson n'est pas disponible en ce moment. Puis-je prendre un message ?"

"Pouvez-vous patienter, s'il vous plaît ?"

"Je suis désolée, mais Mr. Johnson n'est toujours pas disponible."

"Il vous recontactera dès qu'il lui sera possible de le faire."

### Commentaire

La secrétaire corporatiste est calme, efficace, loyale et discrète. Vous aimeriez qu'elle travaille pour vous si c'était possible. Elle fait partie des bureaux de la corporation au même titre que le mobilier et les télécom.

#### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 4  
Intelligence : 4  
Volonté : 2  
Essence : 4,8  
Réaction : 3

#### Compétences

Etiquette (Corporations) : 3  
Informatique : 3

#### Compétence spéciale

Moulin à rumeurs  
(Corporations) : 4

#### Cyberware

Datajack  
100 Mp de mémoire

Niveau Professionnel : 1





## SQUATTER

"Qu'esse qu'tu r'gardes, mec ? T'as jamais vu un pauvre ? Qu'esse qu'tu fais ici ? C'est Mon Squat ! Ehoh, du calme. J'veux pas d'ennuis. Pas la peine de s'battre. J'peux en trouver un autre. J'l'ai déjà fait. Laisse-moi juste m'tirer. J'dirais rien. Juré. Juré craché. Pas un mot."

### Expressions favorites

"Occupe toi d'tes affaires."  
 "Rien vu. Rien entendu".  
 "J'ai pas toujours été comme ça."  
 "Y sont parti par là."

### Commentaire

Le squatter est une profonde victime des bas-fonds du metro-plexe, endurci et accablé par la vie dans les taudis. C'est un survivant qui encaisse les coups et qui tient à voir le lendemain. En entier.

### Attributs

Constitution : 2  
 Rapidité : 2  
 Force : 1  
 Charisme : 1  
 Intelligence : 2  
 Volonté : 2  
 Essence : 6  
 Réaction : 2

### Compétences

Etiquette (La Rue) : 3

### Compétences spéciales

Chapardage : 6  
 Connaissance du Voisinage : 6

Niveau Professionnel : 1-2



## TECHNICIEN NAIN

"Je sais que c'est un stéréotype, mais que voulez-vous ? Les stéréotypes ont parfois des raisons d'être, vous savez. Il se trouve que j'aime la technologie, c'est tout. Ce n'est pas comme si j'avais cela dans le sang. C'est simplement un tour de main, un truc qui m'intéresse. Et je suis très bon là dedans."

### Expressions favorites

"Plus personne n'apprécie le bon artisanat de nos jours."  
 "Qui croyez-vous que vous êtes en train de payer ? Un ork maladroite qui peut pas reconnaître une planche à circuit imprimés d'une planche à pain ?"  
 "C'est-t'y pas mignon ? Ils doivent adorer faire des circuits aussi minuscules."

### Commentaire

Le technicien nain n'est pas forcément meilleur que les autres, mais il se fait briller dès qu'il en a l'occasion. Il essaye peut-être avec plus d'acharnement, mais cela il ne l'admettra jamais.

### Attributs

Constitution : 4  
 Rapidité : 2  
 Force : 3  
 Charisme : 2  
 Intelligence : 6  
 Volonté : 4  
 Essence : 3,8  
 Réaction : 4

### Compétences

Electronique (C/R) : 9  
 Electronique : 6  
 Etiquette (La Rue ou Corporations) : 3  
 Informatique (C/R) : 6  
 Théorie informatique : 6

### Cyberware

Datajack  
 200 Mp de mémoire

Niveau Professionnel : 1-2



## TUEUR ELFE

"Vous vouliez le meilleur et vous m'avez trouvé. J'ai entendu parler de votre proposition. Ce type de sanction colle parfaitement à mes capacités. Je peux faire ce travail sans bruit, sans remous, sans trace. Satisfaction garantie."

### Expressions favorites

"J'espère sincèrement que vous avez préparé un soutien logistique de qualité. Mon dernier employeur avait la fâcheuse habitude de se montrer radin."

"Si vous voulez le meilleur travail, embauchez le meilleur."

"Rappelez-moi à combien s'élève votre solde créditeur ?"

"Cela coûtera un supplément ?"

"Je ne suis pas en colère. Vous ne voudriez pas me voir quand je suis en colère."

### Commentaire

Le tueur elfe est brillant et mielleux, et il le sait. Il est l'aboutissement du gentleman-assassin. Il est toujours impeccablement vêtu, avec des accessoires de la meilleure qualité. Ses manières sont suaves, avec juste une pointe d'arrogance dangereuse. Sauf, bien sûr, lorsqu'il perd son sang-froid.

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 6  
Force : 5  
Charisme : 2  
Intelligence : 4  
Volonté : 4  
Essence : 2,5  
Réaction : 5 (9)

### Compétences

Armes à Feu : 8  
Combat à Mains Nues : 4  
Etiquette (Corporations) : 3  
Etiquette (La Rue) : 3  
Explosifs : 4  
Hovercrafts : 4  
Motos : 4  
Voitures : 4

### Cyberware

Interface d'armes  
Réflexes câblés (2)

Niveau Professionnel : 3-4



## VIDEUR TROLL

"Faites pas d'vagues et il vous arrivera rien."

### Expressions favorites

"J pense qu'il est temps qu'tu tires, minus."

"C'est censé faire mal ?"

"Tu m'causes ?"

"On ferme."

### Commentaire

Les videurs trolls sont populaires dans de nombreux clubs, et pas uniquement dans les plus chauds. Les propriétaires de clubs préfèrent toujours que les fauteurs de troubles s'en aillent sans faire d'éclat. Un troll est la personne adéquate pour ce genre de travail. Peu d'ivrognes se querelleront avec une montagne de muscles.

### Attributs

Constitution : 9  
Rapidité : 3  
Force : 9  
Charisme : 1  
Intelligence : 1  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 2

### Compétences

Arme à Feu : 2  
Combat Armé : 3  
Combat à Mains Nues : 6  
Etiquette (La Rue) : 2

Niveau Professionnel : 2-3



# LES METACREATURES

*Toutes vos armes et votre cyberquincaillerie ne vaudront que dalle quand vous entendrez le HURLEMENT du Barghest.  
- Extrait de la Bande Annonce du Thriller Simsens "Hurlements"*

## POUVOIRS DES EVEILLES

Les Eveillés ont des pouvoirs, ou capacités magiques innées, très variés dont la description générale est donnée ci-dessous.

Pratiquement toutes les créatures possèdent une forme d'attaque au moins. Si celle-ci est basée sur de simples capacités physiques, les détails en sont fournis avec leurs caractéristiques. Les formes d'attaques spéciales sont elles aussi indiquées. Elles peuvent varier de la claque sur la tête infligée à l'aide d'une poêle par un Esprit du Foyer, qui est douloureuse mais surtout ennuyeuse, aux éclairs fracassants des Esprits des Tempêtes, en passant par le toucher paralysant et mortel du Cocatrix.

**NOTE POUR LE MAÎTRE DE JEU :** Lorsque deux pouvoirs directement opposés, tel qu'Accident et Garde, sont appliqués au même personnage, faites un **test d'Opposition** : chaque pouvoir utilise l'indice de l'autre comme seuil de réussite. Les effets du plus fort sont appliqués avec un indice égal à ses Succès nets. Notez également que tous les mécanismes de jeu donnés avec la description des pouvoirs ne sont pas des règles pures et dures, à appliquer nécessairement à la lettre. Il s'agit plutôt de suggestions pour les Maîtres de Jeu. Les joueurs ne devraient jamais être absolument certains de connaître toutes les capacités d'un adversaire ; il y a toujours une chance qu'un pouvoir fonctionne de manière légèrement différente pour une créature particulière. L'incertitude est un merveilleux outil dramatique.

Enfin, retenez bien que les élémentaires ainsi que les esprits de la nature pouvant être invoqués, leurs pouvoirs doivent rester aussi constants que possible.

### ACCIDENT

Accident donne à la créature le pouvoir de provoquer des accidents apparemment normaux. Leur nature et conséquences dépendent du terrain qu'elle contrôle.







Pour en déterminer la gravité, le MJ devra effectuer un test sur la Rapidité ou l'Intelligence (le plus grand des deux) de la victime, en utilisant un seuil de réussite égal à l'Essence de la créature qui utilise le pouvoir. Si la victime rate le test, elle perd son action, que ce soit parce qu'elle glisse, prend une branche dans la figure, ou même une tarte à la crème. Accident n'est pas un pouvoir dangereux en lui-même, mais l'environnement peut le rendre tel. Tomber d'une corniche et dévaler le flanc étroit d'une montagne peut, par exemple, avoir des conséquences très malheureuses.

## ACCROISSEMENT D'ATTRIBUTS PHYSIQUES

Permet à une créature d'ajouter son indice d'Essence du moment à ses Attributs Physiques. Cet accroissement peut être limité à un ou plusieurs Attributs spécifiques et/ou en temps et en nombre d'utilisations.

## ALIENATION

Aliénation permet à la créature d'envelopper ses victimes dans une aura les rendant invisibles aux yeux des autres. Considérez cela comme un sort d'Invisibilité d'une Puissance égale à l'Essence de l'être. Ses cibles restent sous aliénation pour un nombre d'heures égal à l'Essence de la créature.

Ce pouvoir n'est pas fait pour leur bénéficier, au contraire d'un sort d'Invisibilité. Ses victimes sont invisibles, mais aussi silencieuses et intangibles pour autrui.

Elles semblent perdre toute existence : les conducteurs ne leur prêtent aucune attention, personne ne leur adresse la parole et leurs amis tirent à travers elles vers d'autres cibles. Il y a de quoi désespérer.

Elles doivent effectuer un test de l'Attribut ou la Compétence le plus approprié, contre un seuil de réussite égal à l'Essence de la créature, et obtenir au moins 1 succès pour éviter les situations dangereuses ou attirer l'attention de quelqu'un.

## ARMURE RENFORCEE

Les créatures qui disposent de ce pouvoir ont un exosquelette doté des mêmes qualités qu'une protection de véhicule. Voir **Armes, Véhicules et Magie**, page 108, pour plus d'informations.

## AURA ENFLAMMEE

Aura Enflammée donne à la créature le pouvoir de couvrir la surface de son corps de flammes qui brûlent tout ce qui la touche. Les formes intenses de ce pouvoir peuvent mettre le feu aux armes en bois au contact ou même faire fondre celles en plastique ou en métal.

## PARANATURALISME

La Terre héberge une variété d'animaux presque illimitée. Même durant les époques difficiles que furent la fin du 20ème siècle et le début du 21ème, on découvrait encore de nouvelles espèces pendant que d'autres s'éteignaient. Au cours de la période turbulente de l'Eveil, on identifia plus de nouvelles espèces et sous-espèces que pendant n'importe quelle autre période depuis le développement de la classification scientifique (même en ignorant les nombreuses mutations ou les erreurs grossières).

Cette explosion de formes de vie nouvelles et dérivées a conduit au développement de plusieurs nouveaux champs d'étude scientifique souvent associés sous la dénomination de paranaturalisme. Les paranaturalistes se sont spécialisés dans les espèces classifiées après l'an 2000 ou les domaines tels que la parabiologie, la parasociologie (particulièrement parmi les différents métahumains et les espèces conscientes officiellement reconnues) et la biotechnologie paranaturelle. Certains étudient même les formes de vies fossilisées pour trouver des preuves de l'existence antérieure des paraespèces. Les recherches sur leurs origines ont produit des théories fascinantes.

La plupart des paraespèces semblent provenir d'une expression particulière de l'ADN en présence de hauts niveaux d'énergie magique. Une génération "normale" a donné naissance à des jeunes d'une paraespèce sans être affectée elle-même. Au bout d'un certain temps, l'espèce naturelle disparaîtra et sera complètement remplacée par la paraespèce.

Chez certaines espèces naturelles est survenue une gobelinisation au moment où un certain seuil a été franchi lors du flux montant de la magie, gobelinesation qui a touché tout ou partie de la population. Sauf si toute l'espèce a changé en masse, la version naturelle continuera d'exister (comme c'est le cas pour l'espèce humaine mais produira des individus de la paraespèce lors de naissances ultérieures. A l'occasion, un membre d'une telle espèce à l'apparence normale présentera des traits ou des capacités paranormaux à la puberté.

Quelques espèces produisent régulièrement des jeunes ressemblant ainsi à l'espèce naturelle originale mais qui subissent

plus tard une gobelinisation. La plupart de ces spécimens sont hostiles et vicieux.

Le problème le plus intrigant pour les paranaturalistes est toutefois l'existence de plusieurs paraespèces de vertébrés possédant trois paires de membres, dont une forme d'ailes. Les plus connus sont les Dragons Occidentaux et les Griffons. La présence de six membres contredit les théories relatives à l'évolution des vertébrés et aucune explication satisfaisante n'a encore pu être trouvée. Même le Grand Dragon (c'est sa classification) Dunkelzahn, habituellement volubile et aux opinions arrêtées, refuse de s'exprimer sur le sujet.

Cependant, une étude approfondie de ses premiers entretiens avec des représentants des médias mondiaux révèle plusieurs références à un "Eveil". Ce sont ces commentaires qui ont poussé Holly Brighton à nommer ainsi la nouvelle condition globale. Ils ont aussi conduit certains chercheurs à conclure que les Grands Dragons se sont matérialisés lorsqu'un certain niveau Mana a été atteint, à partir d'une image de l'inconscient collectif. La plupart des cercles n'accordent néanmoins que peu de crédit à cette théorie, même si elle explique les six membres du Dragon.

Une contre-théorie suggère que les grands Dragons sont en fait des visiteurs d'un autre monde, où la forme à six membres constitue le schéma vertébré habituel, mais la communauté scientifique rejette généralement cette idée. La croyance populaire qui veut que les Dragons se soient réveillés d'un sommeil long de plusieurs millénaires semble également improbable.

En fait, la plupart des théories ne peuvent intégrer les Dragons et autres formes à six membres. Selon la théorie des origines extra-terrestres, ils seraient tous arrivés sur Terre grâce à une "arche spatiale". C'est très improbable puisque les paraespèces en question sont apparues à des époques nettement différentes.

-Extrait de l'introduction de *La Terre du Changement : Une Nouvelle Forme de Vie*, par Gamiel Shaat et Miguel Martinez.



Toute attaque de mêlée réussie par un être ayant ce pouvoir en action augmente la Puissance de son Code de Dégâts de +2.

Et toute attaque de cette sorte réussie contre un tel être signifie que l'assaillant subit en retour des dommages dus à la chaleur intense. Il doit effectuer un test de Constitution contre un Code de Dégâts de (Essence de la créature) M. Son éventuelle armure peut l'aider à résister à ces dommages si le MJ estime qu'il a porté son coup avec une partie de lui-même protégée.

## COLLAGE

Collage donne à la créature le pouvoir de "coller" sa victime à une surface ou à elle-même. Le Collage a un indice de Force égal à deux fois l'Essence de la créature.

## COMPULSION

Une créature possédant le pouvoir de Compulsion peut forcer sa victime à réaliser une action spécifique, comme avec une suggestion post-hypnotique. Elle ne peut souvent imposer qu'une action particulière. Traitez ce pouvoir comme le sort Contrôle des Actions en utilisant l'Essence de l'être en tant que Puissance du sort.

## CONFUSION

Confusion donne à la créature le pouvoir de faire perdre à ses victimes le sens de l'orientation et de les faire errer sur le terrain qu'elle contrôle. Les conséquences peuvent en être extrêmement variées. Un Esprit du Foyer provoquant la Confusion dans une maison fera, au pire, se cogner les gens dans les murs ou prendre une porte de placard pour la sortie. La Confusion dans le domaine d'un Esprit de la Montagne peut facilement faire basculer quelqu'un par-dessus une falaise.

Un personnage sous l'effet de la Confusion subira un modificateur appliqué à tous ses tests, égal à l'Essence de la créature utilisant ce pouvoir. De plus, s'il désire prendre une décision, il devra effectuer un test de volonté dont le seuil de réussite sera, là encore, égal à l'Essence de l'être. En cas d'échec, il sera incapable d'ordonner ses pensées et ne pourra effectuer d'actions tant qu'il n'aura pas été secouru par la violence d'une attaque ou par les cris de ses compagnons (nouveau test). Par ailleurs, si une victime de la Confusion est laissée telle quelle, elle finira par s'égarer.

Ce pouvoir reste actif tant que sa cible se trouve dans la zone contrôlée par la créature.

## CONTROLE ANIMALIER

Certaines créatures possèdent une empathie supérieure avec les animaux, généralement limitée à un type particulier de bêtes tel que les prédateurs ou les animaux à écailles. Ce pouvoir leur permet d'empêcher automatiquement que cet animal attaque, donne l'alarme, etc. En se concentrant, elles peuvent en contrôler un spécimen particulier, percevoir le monde par ses sens et diriger son comportement. Celui-ci restera cependant à peu près normal, c'est-à-dire qu'un singe ainsi manipulé ne pourra pas conduire une voiture. Le nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) qu'une créature peut dominer est égal à son (Charisme) D6. Il lui est également possible de contrôler un nombre de gros animaux (loups, lions, etc.) égal à son Charisme.

## DISSIMULATION

Ce pouvoir réflète la capacité d'une créature à se cacher, plutôt qu'à devenir invisible. Il est généralement associé aux Esprits de la Nature. Un être peut l'utiliser pour se protéger ainsi que ses

éventuels compagnons ou pour dissimuler quelque chose que des gens recherchent. La Dissimulation ajoute l'indice d'Essence de la créature au seuil de la réussite de tout test de Perception requis par le Maître de Jeu.

## DRAIN D'ESSENCE

Ce pouvoir permet à une créature d'absorber l'Essence d'une autre, en ajoutant les points dérobés à son propre indice. L'être peut ainsi porter son Essence jusqu'à deux fois le maximum de son type. Les humanoïdes peuvent par exemple aller jusqu'à 12.

L'Essence n'est transférée qu'en présence d'une émotion forte. Ce peut être la passion amoureuse, la terreur d'une victime récalcitrante ou la rage d'un ennemi vaincu, mais il faut que le sentiment soit fort et dirigé directement vers la créature. Le drain d'Essence nécessite généralement un transfert de matériau physique, par exemple du sang pour un Vampire ou de la chair pour un Wendigo, même s'il ne s'agit souvent que d'une quantité infime.

Le processus exige quelques minutes de tranquillité. La créature peut tirer autant de points d'Essence qu'elle en possède à son début, le Drain minimum étant de 1 point.

Il lui est impossible d'opérer si la victime résiste vigoureusement. Celle-ci doit ou bien accepter volontairement ou être soumise physiquement ou magiquement. Le stimulus psychique dû au contact de l'être (comme la morsure d'un Vampire) ouvre un lien empathique entre lui et sa proie, qui ressent une véritable extase lors du Drain. Cette expérience déclenche la production d'endorphines et d'autres réactions de l'organisme qui peuvent provoquer un phénomène d'accoutumance. La victime doit tenter un test de Volonté avec un seuil de réussite de 4 chaque fois qu'elle est Drainée. L'échec indique la dépendance, et la proie devient alors très coopérative dans l'espoir de participer à une autre séance. Cela provoque, bien sûr, une perte rapide d'Essence et la mort de l'intoxiqué.

Certains êtres peuvent Drainer l'Essence d'autres créatures ayant ce pouvoir sans que l'énergie émotionnelle soit nécessaire, mais l'échange exige toujours une période de tranquillité. L'action nécessite un test d'Essence avec un seuil de réussite de 4 pour les deux participants. Les succès excédentaires indiquent la quantité d'Essence que draine le gagnant. Par exemple, deux Vampires ayant chacun 5 comme indice d'Essence sont unis dans un transfert. Chacun lance 5 dés. Le premier obtient 3 succès, le deuxième 5. Ce dernier drainera 2 points d'Essence au premier. Un Vampire dont l'Essence est réduite à 0 de cette façon meurt immédiatement et pour toujours.

## ENGLOUTISSEMENT

Engloutissement donne à la créature le pouvoir d'engloutir sa victime en elle-même ou dans le terrain ou l'élément approprié à sa nature. La proie est sujette à tous les effets de l'"immersion", le moindre étant généralement la suffocation.

Le Maître de Jeu effectuera un test d'opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature (chacune utilisant l'indice de l'adversaire comme seuil de réussite). Comparez le nombre total de succès. Si c'est l'être qui en obtient le plus, sa proie entrera dans la substance et commencera à étouffer ou à subir toute autre conséquence appropriée. Elle ne pourra s'échapper tant que la créature maintiendra ce pouvoir contre elle. Une attaque (pouvoir ou sort) menée sur une deuxième victime la libérera cependant de l'Engloutissement.

Durant chaque Tour pendant lequel son personnage suffoque, le joueur doit effectuer un test de Constitution contre un Code de Dégâts de (Essence de la créature) M en Etourdissement. Les plaques dermales et l'armure ne comptent pas pour résister à ces dégâts.



Les esprits qui disposent de ce pouvoir suivent ces règles : L'Engloutissement est une attaque de mêlée. L'esprit utilise sa Rapidité pour toucher sa cible, qui doit contre-attaquer avec succès pour éviter l'engloutissement. Si elle n'y parvient pas, les effets sont variables.

Chaque fois qu'arrive son tour d'agir, elle peut tenter de s'échapper. Faites alors un test d'Opposition en utilisant la Force de la victime et l'Essence de l'esprit contre un seuil de réussite de 4. Si la cible gagne, c'est la liberté. Mais si l'esprit est vainqueur, le malheureux englouti doit résister aux dégâts appropriés.

**Engloutissement de Feu** : Fonctionne comme un coup physique de l'esprit lors d'un combat ; dégâts : (Essence) M, ajouter +2 à la Puissance pour l'aura des flammes. Le personnage doit résister à des dommages de (Essence +2) M. Les armures d'impact en protègent, mais pas les armures ballistiques, qui ont tendance à fondre.

**Engloutissement d'Eau** : La victime doit résister à des dégâts de (Essence) M en Etourdissement. La Puissance en est modifiée de +1 pour chacune des actions dont l'esprit a disposé depuis qu'il a englouti sa cible. Cette règle est plus sévère que celle de la noyade normale, parce que l'esprit est capable d'exercer de fortes pressions sur les victimes englouties. Celles qui perdent conscience sont toujours exposées aux dommages durant les actions de l'esprit et, en définitive, endurent des dégâts Fatals. Au bout d'un moment, elles finissent par se noyer.

**Engloutissement d'Air** : La victime doit résister aux effets (Essence) G en Etourdissement du Souffle Nocif de l'esprit en utilisant sa Volonté ou sa Constitution (la plus élevée des deux). La créature étant capable de pénétrer par l'espace astral les équipements respiratoires ou autres systèmes de protection, ces derniers ne sont d'aucune utilité contre ce genre d'attaque. La cible engloutie commence à subir des dégâts Fatals une fois inconsciente, et finit par étouffer.

**Engloutissement de Terre** : La victime doit résister à des dégâts de (Essence) G provoqués par la masse écrasante de l'esprit. Les armures d'impact protègent contre ces dommages, mais pas les armures ballistiques.

## FORME BRUMEUSE

La créature peut transformer son corps en brume, apparemment en contrôlant la cohésion moléculaire de ses cellules. La brume peut passer à travers n'importe quelle fissure ou crevasse qui n'est pas étanche à l'air, et même se glisser dans les systèmes de filtration étanches aux gaz et à la pollution. Elle sera cependant stoppée par les systèmes imperméables aux bactéries ou aux virus. Sous Forme Brumeuse, la créature est immunisée contre les Armes Normales, y compris celles auxquelles elle est normalement vulnérable, mais pas à la magie ; si on l'expose à une "substance" à laquelle elle est allergique, elle est obligée de reprendre sa forme corporelle (l'allergie la plus facile à exploiter est celle à la lumière solaire. Pour les autres, il faut projeter de la poudre ou du liquide en direction de la brume).

La créature doit utiliser une Action Complexe pour changer de forme. Mais si le retour à la forme corporelle est imposé par les circonstances, la transformation est instantanée.

## GARDE

Garde permet à la créature d'empêcher les accidents (provoqués par une cause naturelle ou par le pouvoir Accident).

## GARDE MAGIQUE

Le pouvoir de Garde Magique, égal à l'Essence de la créature, est utilisé comme une Défense contre les sorts par la personne qu'il protège.

## IMMUNITÉ CONTRE L'ÂGE

Une créature dotée de ce pouvoir ne vieillit pas et ne souffrira donc jamais des effets débilissants de la vieillesse.

## IMMUNITÉ CONTRE LES AGENTS PATHOGENES

Ce pouvoir confère un certain nombre de dés supplémentaires lors des tests de résistance à des infections ou des maladies. Ce nombre est égal au double de l'Essence de la créature.

## IMMUNITÉ CONTRE LES ARMES NORMALES

Ce pouvoir donne à la créature un indice d'Armure égal au double de son Essence lorsqu'elle résiste aux dommages infligés par des armes non magiques. L'effet en est réduit de moitié contre les dégâts dus aux éléments (tels que le feu, le manque d'air, les canons à eau, etc.) et l'être n'est donc plus protégé que par un indice d'Armure égal à son Essence.

## IMMUNITÉ CONTRE LES POISONS

La créature obtient un nombre de dés supplémentaires égal au double de son indice d'Essence lorsqu'elle résiste aux effets d'une toxine (poison ou drogue).

## INFECTION

Lorsqu'une créature qui Draine l'Essence (comme le Vampire) a réduit l'Essence de sa victime à 0, celle-ci tombe malade et, apparemment, meurt. Peu après cette "mort", cependant, l'individu revient à la vie sous forme du type d'être qui a Drainé son Essence (laquelle est toujours égale à 0). De tels "nouveaux-nés" sont très dangereux. Ils sont à peine conscients de leur nouvel état mais leur instinct les conduit à apaiser leur faim de n'importe quelle manière possible.

Après leur "mort", les personnages Infectés ne sont plus sous le contrôle de leur joueur mais sous celui du Maître de Jeu.

## INFLUENCE

Influence permet à une créature d'insinuer des suggestions dans l'esprit de quelqu'un, prédisposant à une certaine action, réaction ou émotion. Procédez à un test d'Opposition entre le Charisme de la créature (ou l'Essence si elle n'a pas de Charisme) et la Volonté de la victime. Le nombre de succès net indiquera la force de la suggestion.

**Note** : La peur infligée par ce pouvoir est beaucoup plus faible que celle due au pouvoir Peur proprement dit.

## MANIFESTATION

Une créature astrale détenant ce pouvoir peut se manifester temporairement dans le monde physique. Dans ces conditions, ses indices d'Attributs Physiques sont les mêmes que son indice d'Essence, sauf indication contraire dans la description, et sont au minimum de 1. De plus, l'indice d'Essence de ces êtres agit comme une Défense contre les sorts.

Quand un attaquant frappe ou tire sur un esprit qui s'est manifesté par ce pouvoir, et qu'il utilise une arme terrestre, il faut considérer son Attribut de Volonté au lieu de sa Compétence habituelle d'attaque. Contre des esprits, une Volonté inébranlable est plus importante qu'une bonne connaissance des armes. Les attaques effectuées à l'aide de focus d'armes, les autres attaques



magiques et celles jouant sur la vulnérabilité de la créature (voir page 220) ne sont pas soumises à cette règle. De plus, les esprits qui se sont ainsi manifestés sont immunisés aux armes normales dans les combats à distance, les armes n'étant alors pas "chargées" de toute la Volonté de l'attaquant. Contre de telles attaques, les esprits possèdent une "armure" égale à deux fois leur Puissance.

Les esprits ne disposent toutefois pas de ce pouvoir dans les combats en mêlée, parce que rien ne peut réduire les effets du courage de leurs adversaires dans un combat rapproché.

Enfin, ils bénéficient d'un bonus de +10 à leur Initiative, sous leur forme astrale, et +5 quand ils se manifestent.

## MOUVEMENT

La créature peut augmenter ou réduire le mouvement de sa victime sur le terrain qu'elle contrôle en multipliant ou en divisant la vitesse du malheureux par sa propre Essence.

## PESTILENCE

Une cible touchée par une créature disposant de Pestilence est infectée par une maladie similaire au SIVTA -3.

## PEUR

La victime est envahie par une véritable terreur du terrain ou de la créature, et fuit sous l'effet de la panique jusqu'à l'endroit le plus proche qui lui semble sûr.

Le MJ effectuera un test d'opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature, chacune utilisant l'indice de l'adversaire comme seuil de réussite. Le nombre de succès net permettra d'estimer la Peur ressentie par la victime.

## PROJECTION DE FLAMMES

Permet à une créature de projeter des flammes, souvent sous la forme d'un souffle ardent. Le Code de Dégâts de cette attaque est (Essence) L. L'être peut la maintenir, mais subit alors un Drain de Code (Essence) G, de la même façon qu'un magicien pour un sort. Il peut également en étendre les effets sur un nombre de mètres carrés égal à son Essence.

Les objets hautement inflammables risquent de prendre feu sous l'effet d'une attaque par Projection de Flammes.

## PROJECTION ELECTRIQUE

Permet à une créature de frapper une cible avec une décharge électrique. Selon l'être, les résultats peuvent aller d'un léger choc à une décharge foudroyante. La victime ne peut ni esquiver ni se défendre. De telles attaques infligent généralement (Essence)M en dommages et désorientent la cible pour un nombre de Tours égal à l'Essence de la créature.

## PSYCHOKINESIE

La créature engendre de l'énergie psychokinétique, avec une Puissance égale à son indice d'Essence et des effets similaires à ceux du sort Doigts Magiques.

## RECHERCHE

L'être peut chercher une personne, un lieu ou un objet sur tout son territoire. Son indice pour percevoir des objets ou des personnes cachés est égal à deux fois son Essence. Pour ne pas être découvert, un personnage doit réussir un test d'opposition, tel que décrit au début du chapitre, page 214.

## REGARD PETRIFIANT

Si la victime rencontre le regard de la créature, elle doit tenter un test d'Intelligence, l'Essence de l'être étant son seuil de réussite. Une créature peut maintenir pétrifié un nombre de victimes égal à son indice d'Essence. La seule action que puissent entreprendre les malheureux est de tenter de briser le sortilège, ce qui demande un test d'Opposition (voir page 214).

## REGENERATION

La créature ne peut pas être tuée par blessures, excepté lorsque les dégâts affectent sa colonne vertébrale ou son cerveau. Lancez 1D6 chaque fois qu'elle subit une Blessure Fatale ou des dommages totaux suffisants pour la réduire à l'impuissance. Un résultat de 1 indique que, effectivement, la créature est morte. Ses autres blessures l'affectent quand même et lui infligent les pénalités d'Actions comme pour les personnages normaux mais ne la tuent pas, elles disparaissent à la fin du Tour.

Les dommages dus aux armes provoquant des lésions tissulaires (feu, explosion, etc.) la tueront aussi lorsque le résultat du jet d'1D6 sera 1 ou 2.

## SENS ACCRUS

Ce pouvoir comprend la vision nocturne et thermographique, l'ouïe et l'odorat améliorés, les organes de détection de la chaleur, le sonar, le détecteur de mouvements (capacité à détecter des perturbations du champ électrique), etc.

## SOUFFLE NOCIF

Les effets nauséux du souffle de la créature incapacitent la victime. Elle doit tenter un test de Volonté ou de Constitution (la meilleure des deux) contre le Code de Dégâts (Essence de la créature)G en Etourdissement. L'armure et les plaques dermales ne comptent pas dans ce test.

## TOUCHER (HURLEMENT) PARALYSANT

Tout contact (y compris une attaque qui ne cause pas de dommage) réduit la Rapidité de la victime de l'indice d'Essence de la créature pour 2D6 minutes. Des touches additionnels provoquent autant de réductions de la Rapidité. Une cible dont cet Attribut est réduit à 0 ne peut plus bouger ; pour continuer à respirer, elle doit réussir un test de Volonté toutes les minutes contre un seuil de réussite égal à l'Essence de la créature. Si elle rate un de ces tests, elle meurt étouffée en 1D6 minutes, à moins que la paralysie ne cesse avant que ce délai n'expire ou que des premiers soins lui soient prodigués. La forme orale de ce pouvoir est appelée Hurlement Paralysant et requiert un test faisant intervenir l'Essence de la créature contre la Volonté de la victime, et vice versa. La créature n'a besoin que d'un seul succès excédentaire pour affecter sa proie.

## VENIN

L'attaque de la créature est empoisonnée, avec un Code de Dégâts (Essence) G. Traitez cela comme une toxine agissant en 1 Tour.







## FAIBLESSES DES EVEILLES

Alors même que les nouvelles espèces révélaient des pouvoirs inattendus, elles souffraient également de certains désavantages mineurs et majeurs pouvant être exploités. Il est possible que ces faiblesses soient dues à la tendance de la nature à équilibrer les forces.

### ALLERGIE

De nombreuses créatures réagissent à une ou à plusieurs substances ou conditions. Normalement, ces réactions ne durent que tant qu'elles sont soumises à l'allergène. Les substances les plus susceptibles de provoquer des allergies sont la lumière solaire, les métaux ferreux, les objets sacrés (de telles allergies semblent être psychosomatiques), les plastiques et les polluants.

**Ennuyeuse** : Ennuie la créature mais n'a pas d'effet significatif dans le jeu.

**Légère** : Provoque un certain malaise et distrait la créature (+1 à tous ses seuils de réussite).

**Grave** : Le simple contact avec la substance est douloureux pour la créature et l'oblige fréquemment à battre en retraite. S'il est prolongé, une réaction interviendra. Ajouter +2 à la Puissance des armes faites de cette substance.

**Extrême** : Même le contact le plus léger avec la substance entraînera une réaction et occasionnera des dégâts physiques à la créature. Ajouter +2 à la puissance des armes faites de cette substance, comme pour les Allergies Graves. De plus, de telles armes occasionnent automatiquement une Blessure Légère.

### PERTE D'ESSENCE

La créature n'a pas d'Essence inhérente. Elle n'en acquiert qu'en consommant régulièrement celle des autres et en perd 1 point par mois.

Si son indice d'Essence est réduit à 0, elle mourra en quelques jours, voire quelques heures. Pendant cette période, elle sera très dangereuse car, quelle que soit sa nature normale, elle se conduira

comme un prédateur affamé et chassera l'Essence fraîche avec une férocité aveugle.

### SENS REDUITS

Un ou plusieurs sens de la créature ont une efficacité limitée. Généralement, les Sens Réduits fonctionnent à la moitié de la normale.

### VULNERABILITÉ

Le métabolisme de certains êtres est dramatiquement altéré par une ou plusieurs substances particulières. Les armes qui en sont faites augmentent leur Catégorie de Blessure d'un niveau. Par exemple, une massue en bois, de Code de Dégâts 2L, devient une arme 2M contre une créature vulnérable au bois.

Les créatures se remettent (ou régénèrent) cependant des blessures infligées par les substances auxquelles elles sont vulnérables à la vitesse normale.

Le simple contact avec la substance est traité comme une réaction allergique ennuyeuse.

## CYBERWARE ET LES METACREATURES

Les métacréatures peuvent être équipées de cyberware, généralement de la cybernétique corporelle. De telles opérations ont toutefois tendance à détraquer les animaux, qui deviennent vicieux et ne se contrôlent plus qu'à peine. Les animaux cybermodifiés risquent tout autant d'attaquer leur maître que les cibles souhaitées. Lorsqu'une telle bête est lâchée, lancez 1D6. Si le résultat égale ou dépasse l'indice d'Essence de le l'animal, celui-ci se retourne contre son maître.

La cybernétique crânienne conçue pour contrôler cette tendance rend le sujet plus stupide et moins perceptif et réduit son Essence de 1 tout en soustrayant 2 au jet de dé qui sert à déterminer son comportement. Chaque implant réduit aussi ses indices d'Attributs Mentaux de 1.



## SELECTION DE CREATURES EVEILLEES

Les descriptions suivantes sont extraites du *Guide Thématique des Eveillés*, Volume 23, de la respectable Collection des Guides Thématiques Paterson. Les taille et poids indiqués dans l'identification correspondent à un membre adulte de l'espèce. Il est possible de trouver des individus plus grands (souvent 10 à 20% de plus et parfois même jusqu'à 30%) et plus petits (généralement 60-75% chez une espèce présentant des différences de taille selon le sexe). Une description des colorations et des caractéristiques physiques suit.

Les habitats indiqués sont ceux que préfère la créature. Vous pouvez évidemment en rencontrer des spécimens ailleurs, en particulier si elle est employée pour ses talents de garde.

De nombreux Eveillés possèdent des pouvoirs magiques sans être magiciens pour autant. D'autres réalisent des exploits qui ne sont possibles que par la magie, comme voler en défiant toutes les lois de l'aérodynamique. Ces capacités magiques sont qualifiées d'*innées*. Les êtres qui peuvent agir comme des magiciens sont appelés *actifs*.

La plupart des paraespèces sont connues dans le monde entier. Le guide thématique indique les zones où chacune fut originellement identifiée. C'est généralement le domaine de l'espèce naturelle dont elle est issue.

Les pouvoirs et faiblesses spécifiques observés chez ces espèces sont indiqués, ainsi que leurs caractéristiques spéciales telles que les Sens Accrus. La force de certains pouvoirs (ainsi que les différentes formes d'attaque) sont données avec les caractéristiques de jeu des créatures.

### BANSHEE (*Noxplorator letalis*)

**Identification :** Cette créature ne se distingue pas d'un Elfe, excepté qu'elle paraît parfois très décharnée. Toutes les autorités elfes et de nombreux spécialistes paranaturels réfutent néanmoins la théorie selon laquelle le Banshee serait un Elfe.

**Espèces Similaires :** Le Vampire (page 230) et le Wendigo (page 231) présentent de fortes similitudes avec cette créature.

**Habitat :** Le Banshee préfère les lieux désolés proches des habitations humaines.

**Capacités Magiques :** Nombreuses capacités innées, et preuves de capacités actives chez certains spécimens.

**Habitudes :** Nocturnes. Le Banshee est solitaire et vit reclus lorsqu'il ne chasse pas. A l'opposé du Vampire, il semble ne survivre qu'avec l'Essence puisée dans ses victimes terrifiées. Les gémissements de la créature inspirent la peur chez ces malheureuses, au point de provoquer une panique aveugle et une fuite désordonnée. Le Banshee poursuit ses proies jusqu'à ce qu'elles soient épuisées et s'en rapproche pour la mise à mort. La forme de l'attaque finale est telle qu'il semble que sa victime a succombé à une crise cardiaque. Le Banshee ne montre généralement aucune mesure et draine presque toujours totalement sa proie au cours de la première attaque.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Le paranaturaliste Charles Forte a avancé l'hypothèse selon laquelle le Banshee serait l'expression typique du VVHM (Virus Vampirique Humain-Métahumain) chez les Elfes.

**Pouvoirs :** Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Peur, Régénération, Sens Accrus (vision nocturne, ouïe, odorat).

**Faiblesses :** Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (bois, argent).

### BARGHEST (*Canis inferni*)

**Identification :** La tête et le corps du Barghest atteignent une longueur de 1,5m, mais sa hauteur à l'épaule n'est que de 0,9m. Sa queue mesure 0,7m et son poids moyen est de 80kg. Le Barghest ressemble à un mastiff surdimensionné totalement blanc ou noir. Sa fourrure est très courte et aplatie sur son corps, ce qui donne parfois l'impression que sa peau est nue. Ses oreilles pointues sont plantées haut sur sa tête. Une épine dorsale protubérante court le long de son dos. Même lorsqu'aucune lumière ne s'y reflète, ses yeux rougeoyent et ses dents scintillent légèrement dans le noir à cause de la bactérie luminescente que contient sa salive. Ses mâchoires sont dotées de 42 dents. La femelle possède huit mamelles.

**Espèces Similaires :** De nuit, le Barghest est souvent confondu avec le Chien de l'Enfer (non inclus dans cette liste), particulièrement dans les espèces de couleur noire. Mais même une faible lumière révélera la silhouette lupine distinctive du Chien de l'Enfer, qui le distingue aisément du Barghest.

**Habitat :** Forêts sauvages, toundras et landes.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Nocturne. Le Barghest chasse seul ou en couple lors de la saison de reproduction mais on peut le rencontrer en meute de douze ou plus le reste de l'année. Il se nourrit de tout ce qu'il trouve, particulièrement de gros mammifères qu'il poursuit jusqu'à l'épuisement avant de les achever. Ses terrains de chasse s'étendent sur plus de 100 kilomètres de diamètre. Il s'accouple de la fin de l'hiver au début du printemps.

**Progéniture :** Les petits naissent au printemps, généralement par portée de 6 ou 7. Les chiots sont tachetés de gris et foncent ou s'éclaircissent à l'âge adulte, vers 2 ans.

**Répartition :** Nord de l'Amérique du Nord, de l'Europe et de l'Asie.

**Commentaires :** Le hurlement du Barghest provoque la peur chez les Humains et de nombreux animaux, ce qui lui permet d'isoler sa proie. Une fois qu'elle est acculée, le Barghest modifie la tonalité de son cri. La victime plonge alors dans un état proche de la catatonie.

**Pouvoirs :** Hurlement Paralysant (contre la Volonté), Peur, Sens Accrus (sonar).

**Faiblesses :** Allergie (lumière solaire, Grave).

### BASILIC (*Varanis lapidis*)

**Identification :** La tête et le corps du Basilic avoisinent les 1,5m et sa hauteur à l'épaule est de 0,2m. Sa queue mesure 1m de long et son poids est de 100kg. Sa peau est couverte d'écailles protubérantes noires et jaune d'or mais son museau et le bout de sa queue sont d'un noir intense. Ses mâchoires portent 40 dents effilées qui sont généralement de tailles variées et qui se renouvellent constamment.

**Espèces Similaires :** En forme et en taille, le Basilic ressemble au dragon de Komodo et autres lézards géants. Les similitudes de couleur avec les jeunes dragons de Komodo incitent certains chercheurs à penser que le Basilic est une variante éveillée du dragon de Komodo.

**Habitat :** Le Basilic aime les forêts humides et les terres boisées des zones tropicales ou chaudes ou tempérées.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Le Basilic est plutôt actif de jour, particulièrement durant les heures matinales. C'est un animal solitaire qui est souvent attiré, probablement à cause de l'odeur du sang, vers les lieux où se sont produites des morts récentes. Il se nourrit principalement de petits animaux, souvent des mammifères, mais il dévore tout ce qu'il peut attraper. Son camouflage naturel lui permet de se fondre aux masses rocheuses où il niche. Bien qu'il



défende farouchement son territoire, le Basilic peut chercher sa nourriture à plus de 10 kilomètres de son antre. Il peut vivre jusqu'à 13 ans en captivité, 8 à 10 ans en liberté. Il s'accouple au printemps.

**Progéniture :** La femelle basilic pond de 3 à 12 œufs à la fin du printemps. Les petits en sortent six semaines plus tard.

**Valeur Economique :** On utilise parfois de jeunes Basilics comme gardiens des centres de biotech. Les individus plus âgés, eux, se sont révélés trop inaptes à s'habituer à un nouvel environnement.

**Répartition :** Originellement, le Basilic ne se trouvait que dans les archipels indonésiens, mais l'espèce s'est répandue dans le monde entier lorsque des spécimens, capturés ou élevés pour leurs capacités de gardiens, se sont échappés et se sont reproduits dans des environnements adaptés.

**Commentaires :** Les paranaturalistes pensent que le Basilic utilise un sort Mana pour calcifier sa victime. On croit que, pour une raison inconnue, les minéraux du corps de cette dernière sont vitaux pour le métabolisme de l'animal.

**Pouvoirs :** Regard pétrifiant.

**Faiblesses :** Allergie (Extrême, au reflet de son propre regard). Avec moins de 2 succès dans un test de Constitution au seuil de réussite de 6, on obtient une statue friable de Basilic.

## COCATRIX (Aveterror lapidaris)

**Identification :** La tête et le corps du Cocatrix atteignent couramment 2m. Sa queue mesure 1,2m de long et son poids est d'environ 40kg. Le Cocatrix est une créature à plumes, aux pattes longues, de type oiseau, dont la couleur dominante est le jaune. Sa tête arbore une crête rouge vif et un bec en corne aiguisé.

**Espèces Similaires :** Les grands spécimens adultes sont souvent confondus avec des Phénix (page 229), mais la présence d'une crête de chair sur leur tête ainsi que les longues queues écaillées devraient avertir l'observateur et lui faire éviter le contact. Le toucher du Cocatrix est très dangereux.

**Habitat :** Le Cocatrix aime les plaines dégagées et les zones broussailleuses mais fréquente parfois les terres boisées.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Diurnes. Ses capacités de vol sont limitées et il est plutôt adapté à la course. Il préfère chasser sa proie au sol, souvent en s'élevant brièvement pour frapper avec ses serres. Le Cocatrix se nourrit d'animaux pesant entre 10 et 80 kg. Les nids sont défendus par les deux parents jusqu'à l'éclosion, puis l'un des deux (généralement la femelle) s'en va. L'autre assure la garde des "oisillons" pendant plusieurs mois. En captivité, des spécimens ont atteint 25 ans. L'accouplement a lieu au printemps.

**Progéniture :** Le nid du Cocatrix contient 12 à 15 œufs, qui éclosent au bout de 35 jours. Les "poussins", couverts de plumes colorées à l'aspect de poils, sont capables de courir avec leur parent peu de temps après leur naissance. Ils ressemblent aux petits de l'australien, un animal que la plupart des paranaturalistes considèrent comme une forme à faible densité Mana de cet animal.

**Valeur économique :** Tout comme le Basilic, le Cocatrix est très demandé comme animal de garde. Seuls les œufs n'ayant pas éclos sont alors pris, car la bête doit ouvrir les yeux sur son maître pour pouvoir être entraînée.

**Répartition :** Cette race s'est répandue récemment dans le monde entier.

**Commentaires :** Le Cocatrix adulte a le pouvoir paranaturel de paralyser grâce au toucher de sa queue. Lors de son attaque bondissante, il manie celle-ci comme un fouet pour tenter de paralyser sa cible.

**Pouvoirs :** Invulnérabilité (son propre toucher), Toucher Paraly-sant.

## DRACOMORPHES

Le groupe des créatures Eveillées dracomorphes contient plusieurs types apparentés. Bien que des différences physiques majeures existent entre eux et qu'ils ne soient pas véritablement liés, ils présentent des similitudes de base. Tous leurs membres sont des sauriens, de grande taille, sages et correspondant aux anciennes descriptions des Dragons et des Grands Serpents des zones où l'on a pu voir des Dragons depuis l'Eveil.

**Capacités Magiques :** Tous les Grands Dragons et certains des dracomorphes inférieurs sont magiquement actifs. Ils suivent généralement la tradition chamanique.

**Habitudes :** Les Dragons sont essentiellement actifs à l'aube et au crépuscule mais il leur arrive d'agir en plein jour et au cœur de la nuit. Ils se nourrissent de proies vivantes de taille substantielle, le bétail constituant leur alimentation favorite. Ils préfèrent frapper depuis le ciel, plongeant rapidement sur leur victime pour l'emporter avant de la consommer. Leurs tanières sont des cavernes situées dans des zones inhabitées, auxquelles on ne peut accéder que par voie aérienne.

Le mode de chasse du Dragon lui permet de se déplacer à plus de 200km de son repaire. Son espérance de vie est inconnue mais on pense qu'il vit vraiment très longtemps. Son mode de reproduction est également inconnu.

**Progéniture :** Les paranaturalistes pensent que les Dragons sont ovipares, mais aucun nid n'a jamais été découvert. Meridith Perkins a émis l'hypothèse selon laquelle les dracomorphes inférieurs seraient en fait la progéniture des Grands Dragons.

**Valeur Economique :** Un marché noir pour les organes de Dragons s'est développé à l'échelle mondiale, ce qui a entraîné la corporation Gewald à offrir une prime pour l'arrestation de tout tueur de dragons notoire. Nous soutenons cet effort visant à prévenir le déclin de ces créatures majestueuses.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Tous les dracomorphes possèdent un sens thermique qui n'est pas lié à la vision mais qui est aussi efficace que la vision thermographique des autres espèces éveillées. Les dracomorphes peuvent aussi voler, en défiant toutes les lois de l'aérodynamique ; ils semblent utiliser une magie inconsciente ou subconsciente pour soulever leur masse.

**Pouvoirs Communs :** Sens Accrus (audition sur des bandes de fréquence élargies, vision nocturne, sens thermique).

**Pouvoirs Observés chez des Individus :** Contrôle Animalier (reptiles), Influence, Projection de Flamme, Souffle Nocif, Venin.

## Dragon Occidental (Draco occidentalis)

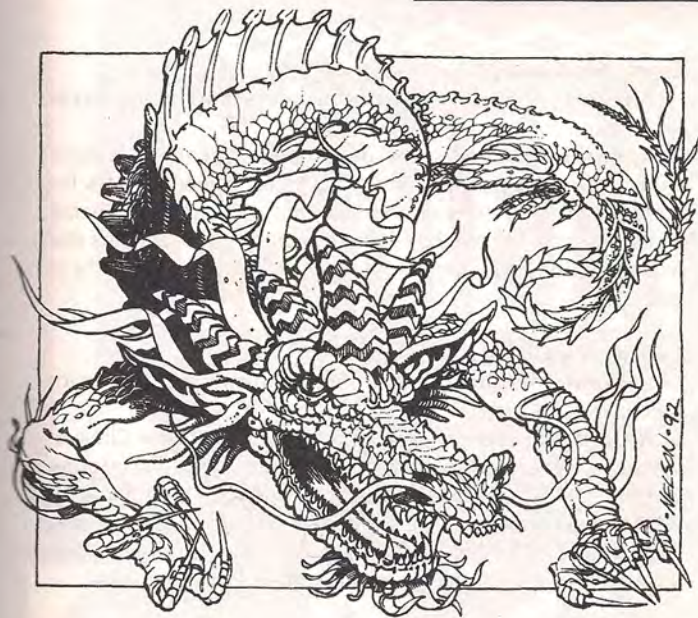
**Identification :** La tête et le corps du Dragon Occidental atteignent 20m de long. Il mesure 3m de haut à l'épaule, sa queue atteint 17m et son envergure est de 30m. Le poids d'un adulte est d'environ 2.000kg.

Le Dragon Occidental possède 4 pattes et une paire d'ailes. Sa tête cornue est portée par un long cou. Seules les pattes avant disposent de pouces opposables et sont vraiment adroites, les pattes arrière formant des "jambes". Il peut avoir des épines et/ou des membranes dorsales. Le Dragon Occidental est généralement d'une seule couleur, mais plus sombre le long du dos et plus claire sur le ventre. Certains spécimens possèdent une armure dermale formée par des plaques osseuses en plus des épaisses écailles habituelles. D'autres portent de petites écailles qui ne se chevauchent pas, donnant l'apparence d'une peau lisse. Le Dragon Occidental possède 40 dents.

**Espèces Similaires :** La Vouivre européenne commune (non incluse dans cette liste) est souvent confondue avec le Dragon Occidental, particulièrement de loin ou lors de manœuvres aériennes.

**Habitat :** Montagnes, marais, marécages et forêts denses.





## Dragon Oriental (*Draco orientalis*)

**Identification :** La tête et le corps du Dragon Oriental mesurent 15m. Sa hauteur à l'épaule est de 2m, sa queue fait 15m de long et il pèse 7.500 kg. Il a une forme de serpent ou de lézard, une tête plate et large, velue au menton et à l'arrière du crâne. Deux cornes se dressent derrière les yeux et des "moustaches" surgissent de la région nasale très marquée. Une armure d'écailles couvre le corps, le cou et la queue, qui sont surmontés d'une crête d'épines dorsales reliées par des membranes. Les pattes, très agiles, portent 4 doigts se terminant tous par une grande griffe ; des spécimens vivant en captivité ont appris à manier des vases de porcelaine fragile sans les abîmer. Les Dragons Orientaux sont très souvent d'un vert chatoyant, avec des moustaches et un ventre dorés, mais il en existe d'autres couleurs. Le Dragon Oriental possède 40 dents.

**Espèces Similaires :** Le SIRRUSH (non-inclus dans cette liste), vivant en Asie Mineure, semble très similaire, mais ses membres sont plus longs et sa queue est courte. Sa tête est plus étroite et plus allongée, et il n'a ni "barbiche" ni "moustache". Les doigts des pattes postérieures du SIRRUSH sont, en outre, tous orientés vers l'avant et offrent une dextérité limitée, bien que la structure de ces pattes soit inversée dans la plus célèbre des antiques représentations d'un SIRRUSH, qui se trouve peinte sur la Porte d'Ishtar.

**Habitat :** Vallées fluviales, montagnes et falaises côtières.

## Grand Dragon (*Draco sapiens*)

**Identification :** Les Grands Dragons sont des spécimens extrêmement grands, qui sont souvent de 50% plus imposants que les Dragons inférieurs. Tous les dracomorphes communs comptent des Grands Dragons parmi eux. C'est généralement la taille qui indique qu'un individu particulier est un Grand Dragon mais ce critère n'est pas totalement fiable.

Ces créatures prétendent descendre d'une lignée commune mais n'ont fourni aucun détail, aucune preuve pour étayer cette affirmation. C'est cependant pourquoi, malgré leurs divers aspects physiques, ces êtres rares et puissants sont regroupés sous une seule dénomination. Tous les Grands Dragons sont intelligents, connaissent au moins une langue humaine et souvent plusieurs. Ce sont aussi des magiciens très puissants.

**Habitat :** Où ils le souhaitent.

## Grands Dragons connus

**Aden**, un SIRRUSH, est le responsable de la destruction de Téhéran survenue après que l'Ayatollah dirigeant a eu déclaré un jihad contre les Eveillés. On pense que son repaire se situe sur le Mont Ararat.

**Dunkelzahn**, un Dragon Occidental, est à l'origine d'une grande partie des informations présentées ici. Peu après sa première apparition, il a accordé des interviews à différents médias, y compris à Holly Brighton, en échange d'une partie substantielle des bénéfices réalisés sur les disques des interviews. Depuis, Dunkelzahn s'est retiré dans les Montagnes Rocheuses ; il demeure à Lake Louise et contrôle la région environnante comme un fief féodal privé.

**Hualpa**, un Serpent à Plumes, est le leader et le porte-paroles des forces des Eveillés responsables de la création de l'Amazonie. On pense qu'il demeure dans le Yucatan.

**Lofwyr**, un Dragon Occidental, est devenu l'actionnaire majoritaire des Industries Lourdes Saeder-Krupp grâce à une masse importante d'or qui faisait partie de son trésor. A partir de ce moment, il a suivi un programme d'acquisition de corporations ; grâce à sa diversité, son empire financier représente désormais une force économique majeure. Son étendue reste cependant inconnue car les informations sur les avoirs de Lofwyr sont soigneusement protégées. On suppose qu'il vit actuellement à Tir Tairngire.

**Lung**, un Dragon Oriental, a été impliqué dans plusieurs guerres tongs durant les décennies qui ont suivi l'Eveil ; il soutenait certaines factions financièrement et magiquement. Son domicile actuel est inconnu.

**Ryummyo**, un Dragon Oriental, est le premier Dragon à s'être montré à des Humains, le 24 décembre 2011, aux alentours du Mont Fuji. Après deux apparitions confirmées à Ise et Kyoto, il a disparu.

**Sirrurg**, un Dragon Occidental, est tenu pour responsable de la disparition du vol 329 d'Euro Air, en 2041. Il a été identifié lors de plusieurs attaques contre des possessions corporatistes et gouvernementales en Europe et a peut-être participé à l'établissement de l'Amazonie. On ignore où il peut se trouver actuellement.

## Serpent à Plumes (*Alatuserpens Quetzalcoatlus*)

**Identification :** La plupart des Serpents à Plumes mesurent 20m de long, de la tête à la queue ; leurs ailes ont une envergure de 15m et ils pèsent environ 6.000kg. Un Serpent à Plumes est un dracomorphe au corps long avec une paire d'ailes et une paire de pattes. Les plumes de son corps et de sa collerette affichent souvent un arc-en-ciel de couleurs.

Des membranes relient les nervures osseuses de ses grandes ailes. Ses pattes possèdent 5 doigts, dont l'un semblable à un pouce opposable, suffisamment flexibles pour manipuler des objets. Ses mâchoires portent 60 dents. Chez certains spécimens, la queue se termine par une pointe reliée à une poche de poison, et d'autres ont une paire de crocs équipés de la même manière. Les informations récoltées à ce jour sont insuffisantes pour permettre de déterminer si de tels individus représentent une sous-espèce de *Quetzalcoatlus* ou une espèce complètement séparée d'*Alatuserpens*.

**Espèces Similaires :** La Vouivre européenne commune (non incluse dans cette liste) est similaire en forme, en volume et en habitudes, mais elle ne possède pas de plumes.

**Habitat :** Montagnes, forêts clairsemées, prairies.

## ESPRITS ELEMENTAIRES (*Anima hermetica*)

**Identification :** Les Esprits Élémentaires sont les incarnations des éléments classiques. Leur apparence est spécifique de leur élément et leur taille indique presque toujours leur puissance.

**Habitat :** L'endroit où il sont invoqués, ce qui est plus facile près d'une certaine concentration de leur élément.

**Commentaires :** Les Esprits Élémentaires sont les forces des éléments magiques (Air, Eau, Feu et Terre) rassemblées dans des entités qui semblent avoir une conscience propre. Ils existent essentiellement dans l'espace astral.



Chaque type d'Elémentaire a ses pouvoirs et faiblesses particuliers. Chacun peut être anéanti par le contact avec un Elémentaire opposé ayant une puissance égale ou supérieure ; l'Elémentaire le plus fort est, dans ce cas, aussi affaibli par lui. Le Feu s'oppose à l'Eau, l'Air à la Terre. Tous les Elémentaires peuvent se manifester physiquement.

## Esprit de l'Air

**Apparence :** Un Esprit de l'Air ressemble à une forme brumeuse et tourbillonnante aux contours vaguement humanoïdes.

**Pouvoirs :** Engloutissement, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif.

**Faiblesses :** Un Esprit de l'Air peut être confiné dans des récipients scellés hermétiquement même s'ils sont très petits ; Vulnérabilité (Terre).

## Esprit de l'Eau

**Apparence :** Un Esprit de l'Eau a l'aspect d'une masse d'eau sombre à la forme indéfinie et changeant constamment.

**Pouvoirs :** Engloutissement, Mouvement.

**Faiblesses :** Vulnérabilité (Feu).

## Esprit du Feu

**Apparence :** Un Esprit du Feu ressemble à une créature saurienne rouge orangée entourée d'une aura de flammes.

**Pouvoirs :** Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Mouvement, Projection de Flammes (toujours Maintenu sans entraîner de Drain).

**Faiblesses :** Vulnérabilité (Eau).

## Esprit de la Terre

**Apparence :** Un Esprit de la Terre est une grosse masse de terre et/ou de pierre à la forme vaguement humanoïde.

**Pouvoirs :** Engloutissement, Mouvement.

**Faiblesses :** Vulnérabilité (Air).

## ESPRITS DE LA NATURE (*Anima naturalis*)

**Identification :** Les Esprits de la Nature n'apparaissent que rarement sous un aspect figé. Lorsqu'ils se manifestent, c'est souvent sous une forme qui reflète leur terrain d'origine. S'ils sont invoqués par un chaman de grand pouvoir, ils peuvent adopter la silhouette de leur invocateur mais restent composés de leur matière habituelle.

Les Esprits de l'Homme représentent l'exception majeure à cette règle car ils assument généralement des formes humanoïdes. Les anciennes légendes de lutins et autres semblent être des souvenirs de leurs manifestations.

**Habitat :** Les Esprits de la Nature ne peuvent exister que dans leur domaine d'origine. On ne peut les appeler ailleurs et ils n'obéiront pas aux ordres qui les éloigneraient de chez eux. Ainsi, un Esprit de la Mer n'ira pas sur terre, un Esprit des Prairies n'entrera pas dans une forêt, etc...

**Capacités Magiques :** Innées.

**Commentaires :** Les Esprits de la Nature sont les personifications des forces de la nature et des lieux et les Esprits de la tradition chamanique. Il en existe quatre catégories : Esprits de la Terre (Déserts, Forêts, Montagnes, Prairies), Esprits des Eaux (Lacs, Mer, Marais, rivières), Esprits des Vents (Brumes, Tempêtes) et Esprit de l'Homme (Champs, Cités, Foyer).

## Esprit des Brumes

**Pouvoirs :** Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement.

**Apparence :** Les Esprits des Brumes n'ont pas de forme matérielle. Ils apparaissent comme des nuages de brume tourbillonnante.

## Esprit des Champs

**Pouvoirs :** Accident, Attaque, Dissimulation, Garde, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits des Champs prennent la forme d'ouvriers agricoles miniatures portant des salopettes, des foulards, etc. Il existe des rumeurs parlant d'Esprits des Champs vêtus de tenues de cow-boy élaborées qui seraient apparus dans le Sud-Ouest, mais elles n'ont pas pu être vérifiées à l'heure actuelle.

## Esprit des Cités

**Pouvoirs :** Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche.

**Apparence :** Extrêmement variable. Les Esprits des Cités ressemblent généralement à des gravats ou à des tas informes d'ordures. Il existe cependant un cas répertorié d'un Esprit qui est apparu à San Francisco avec l'aspect d'un funiculaire et un chaman de Seattle a proclamé récemment qu'il en avait invoqué un, ayant adopté la forme d'une automobile Hudson de 1947.

## Esprit des Déserts

**Pouvoirs :** Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits des Déserts apparaissent sous la forme de petits tourbillons de poussière qui, si on leur ordonne d'attaquer, se transforment en violentes tempêtes de sable.

## Esprits des Forêts

**Pouvoirs :** Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur.

**Apparence :** Les manifestations des Esprits des Forêts sont rarement visibles. Lorsque cela arrive, elles ressemblent à de profondes zones d'ombres parmi les arbres. Si un chaman leur ordonne de prendre une forme plus solide, elles deviennent des arbres vaguement humanoïdes pouvant se déplacer, avec de grands membres nouveaux similaires à des branches.

## Esprit du Foyer

**Pouvoirs :** Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits du Foyer ressemblent souvent à de petits humanoïdes barbus portant des vêtements antiques.

## Esprit des Lacs

**Pouvoirs :** Accident, Mouvement, Peur, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits des Lacs apparaissent généralement sous la forme de vaguelettes sur l'eau. Si le chaman les invoque sous une forme plus solide, ils apparaîtront comme des humanoïdes dégoulinants de mousses et d'algues en émergeant de l'eau.

## Esprit des Marais

**Pouvoirs :** Accident, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.

**Apparence :** Un Esprit des Marais se manifeste typiquement sous la forme d'une boule vacillante de lumière, qui est, pense-t-on, à l'origine des légendes sur les feux follets. Les invocateurs ont parfois signalé des arbres couverts de mousses ou des masses pourrissantes de végétation, que seule la charité permettrait de qualifier d'humanoïdes.

## Esprit de la Mer

**Pouvoirs :** Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits de la Mer apparaissent comme des anomalies de surface sur l'eau : agitations sur une mer calme ou zones de calme dans une mer agitée. S'ils doivent prendre une forme plus solide, ils ressembleront aux créatures mythiques



# LES METACREATURES







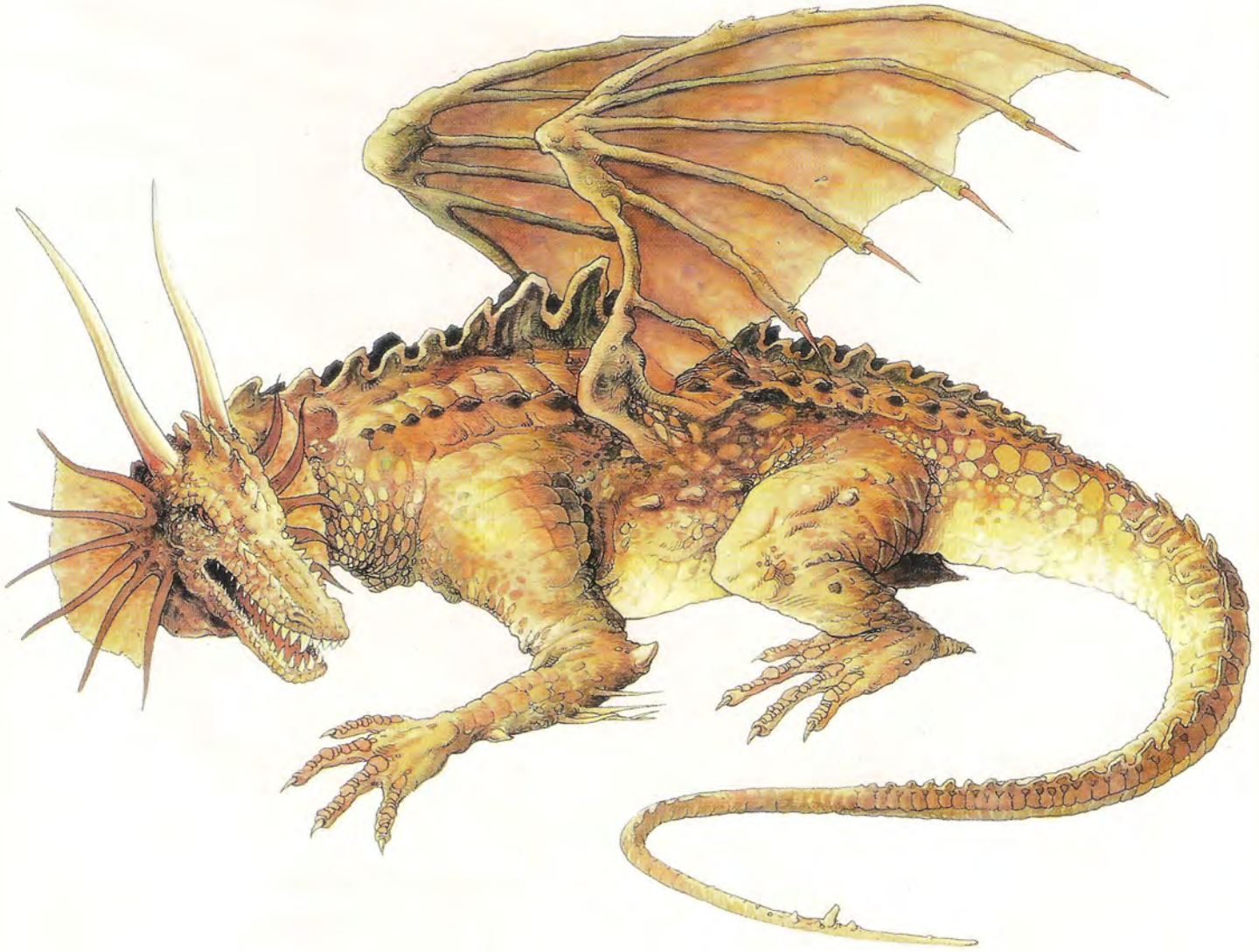
**Basilic**  
(*Varanis lapidis*) p. 221





**Cocatrix**  
(*Aveterror lapidaris*) p. 222





**Dragon Occidental**  
(*Draco occidentalis*) p. 222

---





**Dragon Oriental**  
(*Draco orientalis*) p. 222





**Serpent à Plumes**

(*Alatuserpens Quetzalcoatlus*) p 223





**Foudrœll**  
(*Bubovermis fulminis*) p. 226





**Harpie**

(*Harpia gregaria*) p. 227





**Griffon**  
(*Alatusleo aquila*) p. 227



**Kraken**

(*Architeuthis megagiganteus*) p. 228







**Licorne**  
(*Unicornis validus*) p. 228





**Naga**

(*Custos serpens*) p. 228





**Phoenix**  
(*Phoenix aureus*) p. 229





**Sasquatch**

(*Peshvastus pilosis*) p. 230





**Triton**  
(*Merhomo marina*) p. 230





**Wendigo**

(*Anthrophagus pilosis*) p. 23



marines, leur moitié supérieure étant humanoïde et leur moitié inférieure étant la queue d'un poisson.

## Esprit des Montagnes

**Pouvoirs :** Accident, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits des Montagnes se manifestent rarement physiquement. Quand c'est le cas leur arrivée est marquée par un calme absolu et par une présence visible, un humanoïde anguleux apparemment fait de roche vivante qui, malgré sa taille réduite, donne l'impression d'une masse énorme.

## Esprit des Prairies

**Pouvoirs :** Accident, Aliénation, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits des Prairies apparaissent sous la forme d'herbes fléchies se déplaçant de façon désordonnée ou comme de petits tourbillons de poussière. Des rapports prétendant que certains ont un jour adopté l'apparence de cavaliers miniatures ressemblant aux Humains nomades, tels que les Mongols et les Amérindiens, font actuellement l'objet d'une enquête.

## Esprit des Rivières

**Pouvoirs :** Accident, Dissimulation, Engoutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.

**Apparence :** Les Esprits des Rivières prennent généralement la forme de petits tourbillons d'eau mais, si on les y contraint, ils peuvent apparaître comme de petits humanoïdes drapés dans des herbes et ayant des allures de grenouilles.

## Esprit des Tempêtes

**Pouvoirs :** Confusion, Dissimulation, Peur, Projection Electrique.

**Apparence :** Les Esprits des Tempêtes se manifestent d'abord par une atmosphère froide et humide. Lorsqu'ils sont invoqués avec force, ils deviennent des nuages d'orages ou des tourbillons. Une invocation plus spécifique a donné un aigle dans l'Ouest de l'Amérique du Nord et un géant à barbe rouge dans un chariot tiré par un chèvre dans le Nord de l'Europe (les récits faisant état d'humanoïdes ailés portant des boules de bowling peuvent assurément être ignorés).

## FANTÔME (Larva valida)

**Identification :** L'existence des Fantômes a été prouvée irréfutablement dans la deuxième décennie de ce siècle. Malgré la rareté des lieux hantés et les débats qui font rage autour de la survie de la conscience après la mort, ces phénomènes ne peuvent plus être niés.

Le Fantôme est toujours à l'image d'un humain ou d'un méta-humain mort. Apparemment les individus qui meurent de façon soudaine, mais qui sont conscients de leur fin, peuvent devenir des Fantômes de même que ceux qui s'éteignent alors qu'ils sont soumis à une pression psychique intense, ayant une obligation à remplir ou un douloureux besoin insatisfait.

Il existe deux classes connues de Fantôme : les *Apparitions* et les *Spectres*.

**Habitat :** Les Apparitions hantent généralement les lieux où l'individu qu'elles étaient est mort ou son ancienne demeure terrestre. Les Spectres peuvent apparaître où ils le veulent mais la plupart hantent un endroit spécifique ou s'attachent à une personne ou une famille. Les Spectres sont souvent hostiles, provoquant des phénomènes de poltergeist qui peuvent blesser ou même tuer, mais certains se comportent en esprits protecteurs et veillent sur les membres de la famille choisie ou sur leurs descendants.

**Habitudes :** Les Apparitions ressemblent à des illusions. Elles sont presque toujours visibles, souvent audibles et peuvent affecter





d'autres sens grâce à des contacts fantomatiques, des courants d'air frais, des odeurs légères, etc. Elles peuvent effrayer le spectateur mais pas causer de dommages physiques ni produire d'autres effets matériels durables. Elles sont souvent engendrées par la mort de quelqu'un qui avait un besoin irrésistible de communiquer une information au monde des vivants.

Les Apparitions sont fréquemment associées à des morts violentes. Elles tendent à répéter les actions qui ont provoqué la mort de la personne.

Les Spectres ont une conduite plus indépendante. Ils peuvent affecter le plan physique et affichent souvent une personnalité - ce qui permet de penser qu'ils sont en effet les esprits survivants de personnes décédées - mais certains ne montrent que très peu d'individualité. La vraie forme du Spectre est celle du décédé mais il peut prendre l'apparence souhaitée. Les Spectres hostiles semblent apprécier un aspect grotesque et effrayant.

Comme les Apparitions, les Spectres peuvent être motivés par le désir de communiquer avec les vivants.

D'un autre côté, ils peuvent avoir un but plus concret tel que se venger d'un meurtre ou d'une injustice, protéger leur famille vivante ou satisfaire les désirs du décédé.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Certains courants de pensées affirment qu'un Fantôme possède la conscience réelle, ou même "l'âme", du décédé. Selon ces théories, ce dernier refuse de reconnaître sa propre mort et son esprit ne peut trouver le repos tant qu'il n'a pas été exorcisé par un magicien (avec Evocation/Conjuration) ou que certaines conditions ne sont pas remplies.

Une théorie moins mystique affirme qu'un Fantôme est une illusion créée par l'esprit du mort mais dénuée de conscience. La pression psychique au moment du décès formerait le Fantôme à partir d'énergie magique et programmerait ses motivations. La force de cette manipulation Mana déterminerait le pouvoir et le comportement de l'illusion.

Bien que les témoignages fantomatiques ne soient pas acceptés par les tribunaux, un mage détective a pourchassé un tueur psychopathe à Charleston, Caroline du Sud, en 2039 après avoir étudié l'Apparition d'une de ses victimes. Les actions du Fantôme ont permis la découverte de preuves qui ont mené à l'arrestation et la condamnation du meurtrier.

**Pouvoirs des Spectres :** Incidents (pouvoir Accident) impliquant la Compulsion (répétition des actes du décédé), Manifestation, Peur, Psychokinésie, Souffle Nocif et Toucher Paralysant ont été signalés mais aucune vérification n'a pu être effectuée.

## FOUDRŒIL (*Bubovermis fulminis*)

**Identification :** La longueur totale du Foudrœil typique est de 7m, sa hauteur à l'épaule est de 2,5m et son poids approche les 200kg. Le corps du Foudrœil va en s'effilant de sa grosse tête à sa queue mince. Les yeux sont énormes. La tête est couverte de corolles de plumes qui forment un réseau conducteur de sons utile à la créature pour la chasse ; c'est une particularité que l'on rencontre aussi chez les hiboux. En dessous des épaules, les plumes ressemblent à des poils et se transforment en fourrure sur les pattes et la partie serpentine du corps. Elles sont généralement grises ou brunes. Le Foudrœil possède une seule paire de pattes, lesquelles se terminent par 4 doigts griffus. Le crâne est garni d'un bec.

**Habitat :** Déserts et broussailles.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Nocturne. Le Foudrœil se nourrit de beaucoup d'espèces. Il préfère chasser que se nourrir de charognes. Les femelles font leur nid en creusant dans le sol, souvent près d'entassements de pierres que la créature à elle-même assemblées. Les couples se forment pour la vie et ils chassent ensemble.

En captivité, il peut vivre pendant 10 ans et pendant 7 ans en liberté. Le Foudrœil s'accouple au milieu du printemps.

**Progéniture :** La femelle pond les œufs par paires. Les petits émergent du nid 3 semaines après l'éclosion.

**Répartition :** Ouest de l'Amérique du Nord.

**Commentaires :** Le Foudrœil peut générer une décharge électrique suffisante pour étourdir un homme en pleine santé ou pour provoquer une crise cardiaque chez un individu faible ou malade.

**Pouvoirs :** Projection Electrique, Sens Accrus (vision nocturne ; ouïe amplifiée).

## GOULE (*Manesphagus horridus*)

**Identification :** Les Goules mesurent généralement 1,7m et pèsent 78kg. Ce sont des formes gobelinisées d'humains ou de métahumains. Le changement rend la peau rugueuse et provoque la chute de tout le système pileux. La couleur de la peau varie du blanc terne au gris cendré selon le groupe ethnique d'origine. Les doigts des mains s'allongent et les ongles se transforment en griffes. Les mâchoires légèrement agrandies, portent 28 dents, modifiées pour donner des masses solides et déchiquetées. Les femelles ont 2 mamelles.

**Espèces Similaires :** En dépit de sa préférence pour la chair humaine, la Goule est très différente du Wendigo (page 231).

**Habitat :** Cryptes, propriétés à l'abandon proches de cimetières et bidonvilles à haute densité de population.

**Capacités Magiques :** Normalement innées, mais certains individus sont magiquement actifs.

**Habitudes :** Nocturnes. Une Goule se nourrit d'animaux morts, généralement des cadavres humains. Son régime et ses habitudes sanitaires se traduisent souvent par une odeur nauséabonde qui émane de ses pores. Si elle ne trouve pas de bâtiment convenable, elle creuse son propre terrier. Les Goules s'assemblent fréquemment en groupe de 6 à 20 mais certaines se déplacent seules. De tels spécimens ont tendance à être très agressifs et possèdent des caractéristiques physiques supérieures à la moyenne. L'espérance de vie des Goules est similaire à celle des membres de leur sous-espèce d'origine. Leur période de reproduction ne connaît pas de restriction.

**Progéniture :** Un enfant (rare).

**Valeur Economique :** La plupart des gouvernements offrent des primes pour la capture ou l'élimination des Goules. De nombreuses juridictions punissent d'amende, de prison, de rééducation ou même de mort ceux qui font du commerce avec elles ou qui les aident de quelque manière que ce soit.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Bien que souffrant du traumatisme de la Gobelinisation et, éventuellement, de la perte de leurs capacités mentales, les goules restent des créatures pensantes capables d'utiliser la technologie qu'elles peuvent acquérir. Celles qui vivent en ville dissimulent souvent leur odeur avec des parfums.

**Pouvoirs :** Sens Accrus (odorat, ouïe).

**Faiblesses :** Allergie (lumière solaire, Légère), Sens Réduits (aveugle ou presque).

## GRIFFON (*Alatusleo aquila*)

**Identification :** La tête et le corps du Griffon atteignent 3m de long. Il mesure 1,6m à l'épaule, sa queue fait 1,3m de long et son envergure est de 7m. Son poids atteint 150kg. Le Griffon est un gros quadrupède ailé. Ses ailes et sa poitrine sont généralement couvertes de plumes brun doré et ses membres postérieurs garnis d'une fourrure plus claire, mais certaines variétés ont sur la tête et le cou un plumage blanc. Le bec crochu et tranchant est jaune vif, parfois rouge vif. Les pattes avant sont d'écaillés et se terminent par 4 doigts, chacun garni d'une griffe noire, acérée. La femelle n'a pas de mamelle.



**Espèces Similaires :** Le Griffon Asiatique (*Alatusleo serpens*) présente des différences principalement au niveau de la tête et du cou, qui ont la peau lisse ou écailleuse. Il possède également, au bas du cou, une série d'épines reliées par une membrane très distinctive.

L'*opinicus*, ou faux griffon (*Opinicus falciform*), est très semblable au Griffon, si ce n'est qu'il ne possède pas d'ailes. Il n'a pas non plus les grandes oreilles externes à aigrette du Griffon commun.

**Habitat :** Montagnes, généralement près de steppes ou de plaines dégagées.

**Habitudes :** Les Griffons sont actifs le jour, le plus souvent à l'aube et au crépuscule. La viande de cheval constitue leur nourriture favorite mais ils se servent régulièrement parmi le bétail et les autres bestiaux. Ils nichent généralement dans les fissures des montagnes ou sur les sommets. Le territoire de chasse d'un Griffon fait plus de 100km de diamètre. Le spécimen qui a survécu le plus longtemps en captivité a atteint au moins 30 ans. En liberté, l'espérance de vie des Griffons est inconnue. Ils se reproduisent au début de l'été.

**Progéniture :** La femelle pond de 1 à 4 œufs, dont 1 seul éclôt le plus souvent. Les parents nourrissent les nouveaux-nés jusqu'à environ 2 mois après le premier vol des jeunes, qui a lieu lorsqu'ils ont 4 mois environ.

**Valeur Economique :** Dans les régions où les Griffons sont devenus si nombreux qu'ils représentent une menace sérieuse pour le bétail, les gouvernements offrent parfois des primes pour qu'on les abatte, exigeant généralement que le chasseur leur fournisse le bec comme preuve. Il existe un marché florissant (libre dans certains pays, noir dans d'autres) de la dépouille et des plumes de Griffon.

**Répartition :** Hémisphère Nord.

**Commentaires :** Comme pour les autres grosses créatures éveillées pouvant voler, on pense que le Griffon emploie la magie pour soulever son poids.

## HARPIE (*Harpyia gregaria*)

**Identification :** La Harpie ne mesure que 1,2m de haut, sa queue fait 1m de long et son poids moyen est de 56kg. C'est un mammifère volant et non un hybride oiseau-humain, avec de la fourrure et des ailes de chauve-souris contrairement à son homonyme de la mythologie grecque. Sa tête est de forme curieuse, rappelant une figure humaine déformée par la rage. Sa couleur va du marron clair au brun presque noir. Ses mâchoires portent 28 dents. Tous les spécimens de Harpies rencontrés à ce jour étaient des femelles, avec 2 mamelles.

**Espèces Similaires :** La Harpie est presque certainement une forme de chauve-souris éveillée plutôt qu'une espèce métahumaine, bien que les débats se poursuivent à ce sujet. Certains petits spécimens ont été confondus avec la chauve-souris vampire géante (*Desmodus Giganteus*) d'Amérique du Sud (non incluse dans cette liste) et le très rare "Loup Volant" (*Pteropus Carnivorus*) d'Asie du Sud-Est (non inclus dans cette liste).

**Habitat :** Les Harpies aiment nicher sur les hauteurs mais c'est là la seule restriction.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Actives le jour, les Harpies se nourrissent de petits oiseaux et mammifères mais préfèrent les charognes. Elles nichent à proximité de leurs sources de nourriture favorites, telles que les décharges, et peuvent se déplacer jusqu'à plus de 50km de leur nid. Elles forment des communautés d'une centaine d'individus maximum. En captivité, une Harpie peut vivre 20 ans, mais en liberté seulement 5 à 10 ans. Il n'y a pas de restriction aux périodes de reproduction de ces créatures mais on manque de détails sur leur mode d'accouplement.

**Progéniture :** La mère harpie pond 1 à 2 douzaines d'œufs à coquille molle, qui éclosent entre 2 et 5 jours plus tard. Les petits







restent dans le nid durant 12 à 14 mois, jusqu'à leur maturité. Ils têtent d'abord leur mère, puis mangent les aliments que celle-ci leur apporte.

**Valeur Economique :** Les gouvernements offrent souvent de petites primes pour l'élimination de cette vermine.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Le plus grand mystère entoure le mode de reproduction des harpies, car on n'a jamais repéré aucun mâle de l'espèce.

**Pouvoirs :** Pestilence.

## KRAKEN (*Architeuthis megagiganteus*)

**Identification :** La tête et le corps du Kraken atteignent une longueur de 25m. Son poids est estimé à plus de 30 tonnes. Le corps est hydrodynamique et il possède 10 tentacules de 30m et 2 plus allongés de 40m ; ces derniers s'élargissent à leur extrémité pour former un bourrelet ovale. La créature a des capacités caméléonesques limitées mais, à la base, elle est blanche avec des marbrures brunes ou bleu foncé sur la face dorsale. Le crâne est composé de carbonate de calcium et possède un bec central en corne.

**Espèces Similaires :** Le Kraken est souvent confondu avec le calmar géant commun (*Architeuthis princeps*).

**Habitat :** Océans pélagiens.

**Habitudes :** Le Kraken est attiré par les lumières des bateaux et des plates-formes océaniques, malgré son aversion pour la lumière solaire qui l'empêche d'apparaître à la surface durant la journée. Il est impliqué dans une relation proie-prédateur avec la baleine à bec, chacun semblant être la nourriture favorite de l'autre. Aucun spécimen de Kraken n'a jamais été observé en captivité.

**Progéniture :** Inconnue.

**Valeur Economique :** Sony Biotech et d'autres corporations biotechniques ont offert des primes pour des spécimens intacts, notamment au niveau de la peau.

**Répartition :** Monde entier.

## LESHY (*Incola silvestris*)

**Identification :** La taille moyenne du Leshy est de 1,5m. Sa queue mesure 10cm et il pèse 60kg. Les Leshy sont humanoïdes bien que leur manie de se vêtir de feuilles et de mousses leur donne une apparence semi-végétale. Leur peau est sombre et rugueuse et les quelques poils de leur corps sont rendus verts par une algue inoffensive. Leur crâne porte 24 dents. La femelle possède 2 mamelles.

**Habitat :** Forêts.

**Capacités Magiques :** Une proportion élevée de la population leshy est magiquement plus active que dans le plupart des autres espèces métahumanoïdes. Les magiciens leshy sont généralement des chamans. Ils disposent d'avantages supplémentaires avec les Esprits des Forêts (+1 dé avec ces derniers).

**Habitudes :** Les Leshy peuvent être actifs n'importe quand mais le sont généralement plus en début et en fin de journée. Ce sont de bons grimpeurs et de bons sauteurs, qui se réfugient souvent dans les arbres pour éviter prédateurs ou poursuites. Végétariens, ils se nourrissent de fruits et de végétaux qu'ils trouvent dans les forêts. Ils nichent dans des arbres creux, des abris naturels ou aménagés ou dans des bâtiments abandonnés. Ils peuvent se déplacer jusqu'à 5 kilomètres de leur nid. Les unités sociales de base sont de petits groupes familiaux qui entretiennent des relations cordiales, quoique distantes cependant. Les Leshy peuvent se reproduire n'importe quand.

**Progéniture :** Un seul petit.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Les Leshy sont excessivement territoriaux. Leur connaissance de leur domaine leur permet de s'y déplacer à une vitesse presque surnaturelle. Ils détestent qu'on y fasse des intrusions et disposent des pièges pour empêcher quiconque de le traverser. Lorsqu'ils sont en colère, ils en construisent de toutes sortes : fosses avec des pieux, outils à empalement, etc. Cela encourage les intrus à chercher d'autres routes.

**Pouvoir :** Confusion.



## LICORNE (*Unicornis validus*)

**Identification :** La tête et le corps de la Licorne atteignent 3m de long, sa hauteur au garrot est de 1,4m. Son poids est de 370kg. La Licorne est toujours apparue comme un cheval possédant une unique corne en spirale. Sa crinière et sa queue sont longues et aériennes. Sa robe est généralement blanche mais on a pu en observer de toutes les couleurs naturelles des chevaux. Ses mâchoires portent 40 dents et les femelles possèdent 4 mamelles.

**Espèces Similaires :** De nombreux autres ongulés ont produit des paraespèces à 1 corne. Les plus communes sont le cerf-licorne d'Europe, la chèvre-licorne d'Afrique et d'Asie Mineure. Enfin, le très rare karbau-licorne de Chine et d'Asie du Sud-Est possède souvent une armure dermale et pourrait être à l'origine des légendaires Chui'lin et Kirin (non-inclus dans cette liste).

**Habitat :** Prairies.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Les Licornes sont actives de jour, se nourrissent d'herbe et mènent leur troupeau de juments, quand elles sont mâles, d'étalons lorsqu'elles sont femelles. Elles peuvent toutefois s'en éloigner pour de longues périodes. Elles vivent moins d'1 an en captivité mais plus de 25 en liberté et peuvent se reproduire n'importe quand.

**Progéniture :** Un seul petit, des jumeaux très rarement. Toutes les naissances ne donnent pas des Licornes. Si un poulain doit être "licorné", sa corne émergera à maturité (au bout d'environ 2 ans), et continuera à pousser, de plus en plus lentement, durant toute sa vie.

**Valeur Economique :** Les cornes de Licorne sont très prisées dans de nombreux endroits du monde pour des préparations médicinales et magiques, dont beaucoup d'une valeur douteuse.

**Répartition :** Monde entier.

**Pouvoirs :** Garde Magique, Immunité (agents pathogènes).

**Faiblesses :** Allergie (polluants, Grave).

## NAGA (*Custos serpens*)

**Identification :** Le Naga mesure 10m de long et pèse 300kg. Il a la forme d'un serpent mais avec une grande tête dotée de 28 dents. Ses couleurs sont très variables, mais il est presque toujours couvert de dessins multicolores qui se fondent sur son ventre pâle.

**Espèces Similaires :** Si l'on ne distingue pas bien sa tête, il est très facile de confondre un Naga avec un anaconda ou un python.

**Habitat :** Forêts tropicales.

**Capacités Magiques :** Innées, avec quelques preuves de lancement de sorts.

**Habitudes :** Le Naga est inactif dans les périodes de chaleur extrême ou de froid prolongé. Il se nourrit de petits mammifères et se terre dans des crevasses rocheuses ou des constructions humaines. Il est normalement solitaire mais on le rencontre parfois en groupes pouvant atteindre 2 douzaines de membres, en particulier dans les zones froides, durant les périodes d'activité réduite, et sous tous les climats pendant la saison de la reproduction, c'est-à-dire au printemps. Le plus vieux spécimen de Naga vivant en captivité est âgé d'au moins 32 ans.

**Progéniture :** 3 à 5 petits naissent autonomes, et quittent immédiatement la protection de la mère.

**Valeur Economique :** Les jeunes Nagas peuvent être entraînés à accepter des maîtres humains, et l'on utilise alors leurs forts instincts territoriaux dans les enceintes de centres de sécurité.

**Répartition :** A l'origine, le Naga se trouvait en Afrique subsaharienne, dans le Sud de l'Asie et en Indonésie. Les Humains l'ont ensuite réparti dans toutes les zones tropicales.

**Commentaires :** Le Naga est nettement plus intelligent que les autres reptiles. Cette créature peut apprendre des comportements divers, depuis des répliques verbales ou somatiques

jusqu'à des attitudes sophistiquées, en très peu de temps. Sa capacité à lancer des sorts plaide en faveur de son classement parmi les espèces pensantes. Le Comité pour la Reconnaissance de l'Intelligence des Eveillés a d'ailleurs présenté aux Nations Unies une pétition à ce sujet, demandant en outre que des sanctions soient prises contre les nations et corporations qui emploient des Nagas en les accusant d'esclavagisme.

**Pouvoirs :** Garde, Garde Magique, Venin.

## OISEAU-TONNERRE (*Avesfulmen splendidus*)

**Identification :** La tête et le corps de l'Oiseau-Tonnerre mesurent 3m, sa queue atteint 1m et son envergure est de 10m. Il pèse 100kg. Cet oiseau est similaire à l'aigle. Sa tête, son cou et sa queue sont généralement couverts de plumes blanches, mais chez certains spécimens, ces zones sont plus sombres. Son torse et la surface supérieure de ses ailes vont du doré au brun foncé. Le dessous de ses ailes est couleur crème, son bec crochu et acéré.

**Espèces similaires :** Le Roc, pourtant considérablement plus grand (non décrit ici) est souvent confondu avec l'Oiseau-Tonnerre lorsqu'il est aperçu dans les airs, où rien ne peut donner une idée de sa taille.

**Habitat :** Montagnes.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** L'Oiseau-Tonnerre est généralement actif durant le jour mais on a aussi relevé des activités nocturnes. Il chasse des animaux terrestres tels que les antilopes et les cerfs mais c'est aussi un charognard. Il niche dans des zones abritées près des sommets et peut voyager sur des centaines de kilomètres pour chercher sa nourriture. Cet oiseau s'accouple au début de l'été.

**Progéniture :** La femelle pond 1 ou 2 œufs, qui éclosent 6 semaines après. Les petits restent dans le nid durant 3 à 6 semaines.

**Répartition :** Amérique du Nord et du Sud.

**Pouvoirs :** Projection Electrique (avec aire d'effet).

## PHOENIX (*Phœnix aureus*)

**Identification :** Avec une envergure de 4m, une hauteur de 1,3m, une queue de 2m de long et un poids de 20kg, le Phoenix est un gros oiseau. Ses ailes sont fortes et gracieuses et les plumes de sa queue sont longues et fluides. Sa tête couronnée d'une crête est couverte d'un plumage doré. Les plumes de son corps sont d'un rouge irisé et d'un mauve chatoyant et sa queue est un dégradé scintillant d'ombres azurées. Son bec est crochu et tranchant.

**Espèces similaires :** Le Phoenix est parfois confondu avec des spécimens d'Oiseaux-Tonnerre à la queue colorée.

**Habitat :** Zones forestières clairsemées.

**Capacités Magiques :** Innées.

**Habitudes :** Le Phoenix est une créature diurne qui se nourrit de petits mammifères et d'oiseaux. Il niche sur le sol dans des zones rocheuses et défendra son nid farouchement. La créature peut vivre jusqu'à 20 ans en captivité. Elle s'accouple au début du printemps.

**Progéniture :** La femelle pond 1 ou 2 œufs, qui éclosent 3 semaines plus tard. Les petits restent dans le nid, où ils sont nourris par les deux parents jusqu'à ce que leur plumage soit complet. Après leur départ, les aînés abandonnent le nid.

**Valeur économique :** Les plumes de Phoenix sont prisées dans de nombreux pays. Les éditeurs de la Collection des Guides Thématiques Paterson recommandent aux acheteurs de vérifier que celles qu'on leur vend ont été obtenues par la mue de l'oiseau plutôt que par son massacre.

**Répartition :** Asie Orientale et Afrique du Nord.

**Pouvoirs :** Aura Enflammée.



## SASQUATCH (*Pesvastus pilosis*)

**Identification :** Le Sasquatch mesure 2,9m de haut et pèse 110kg. C'est un bipède orthostatique à la peau sombre et aux grands pieds. Son pelage plus épais sur le corps, noir ou brun, est en double épaisseur. Il arrive que la chevelure puisse être teintée d'argent, particulièrement sur le haut du dos et le crâne des individus les plus âgés. Le Sasquatch peut imiter différents sons, y compris les cris de chasse des autres créatures. Ses oreilles sont petites et disparaissent souvent sous l'abondante pilosité de sa tête. Son nez est proéminent et évasé. Ses mâchoires portent 28 dents. La femelle possède 2 mamelles.

**Espèces Similaires :** Le Sasquatch est souvent confondu par les non-initiés avec le Leshy (page 228), alors qu'il n'y a que peu de ressemblances entre ces deux créatures, si ce n'est au niveau des habitudes et de l'habitat. On rencontre des problèmes d'identification plus sérieux avec les grands spécimens velus d'Orks et de Trolls, qui ont beaucoup sali la réputation de ce tranquille habitant de la forêt. Des témoignages occasionnels parlant d'humanoïdes à fourrure blanche aperçus au bas des flancs de l'Himalaya et des chaînes de montagnes environnantes ont poussé les paranaturalistes à avancer l'hypothèse de l'existence d'une forme asiatique (*Pesvastus asiaticus*), communément désignée sous le nom de Yéti (non inclus dans cette liste).

**Habitat :** Régions forestières.

**Capacités Magiques :** Les Sasquatch sont supposés être magiquement actifs, essentiellement comme des chamans.

**Habitudes :** Le Sasquatch est tout le temps actif. Son mode de vie est similaire à celui du gorille (qui, à l'état sauvage, est une espèce éteinte). Il est végétarien, pacifique et curieux, ne se bat que lorsqu'il est attaqué tout en faisant preuve d'un comportement menaçant au rituel élaboré. L'observateur doit se montrer prudent, car il est arrivé que des Sasquatch interprètent les mouvements brusques d'un individu effrayé comme une attaque. Ces créatures vivent en petits groupes familiaux, dont des individus s'éloignent parfois du groupe pour chercher de la nourriture. Ils habitent normalement des cavernes ou des bosquets mais préparent parfois des nids temporaires dans des fourrés lorsqu'ils se déplacent loin de leur foyer. On pense qu'ils peuvent vivre plus de 40 ans. Ils se reproduisent en toute saison.

**Progéniture :** 1, parfois 2 petits. Restent sous la tutelle des parents entre 24 et 30 mois.

**Répartition :** Nord de l'Amérique du Nord.

**Commentaires :** Le Sasquatch a été reconnu comme espèce pensante par les Nations Unies en 2042, malgré son manque de culture matérielle et l'incapacité des scientifiques à déchiffrer son langage. Cette décision a mis fin à des années d'emprisonnement et d'exhibition d'individus sasquatch. Le développement du langage gestuel Perkins-Athapaskan a permis une communication limitée avec des représentants de l'espèce. De nos jours, celle-ci a colonisé des forêts dans les terres éveillées du monde entier et fournit des techniciens des effets sonores à l'industrie du spectacle.

## TRITON (*Merhomo marina*)

**Identification :** Un Triton mesure 3m et pèse 500kg. Ses membres antérieurs sont longs et se terminent par des mains à 3 doigts plus 1 pouce opposable. Des membres postérieurs rudimentaires marquent la jonction entre son torse effilé et sa queue mince mais puissante. Une grande crinière couvre son cou et des vertèbres allongées courent le long de son torse. La moitié arrière du corps est renforcée par une ossification dermale mais sa queue reste remarquablement flexible. Son corps est légèrement coloré, généralement d'une teinte verdâtre, excepté pour l'épiderme osseux qui est d'un vert plus sombre. Ses oreilles sont

externes, allongées et se terminent en pointe. Ses yeux sont rouges et son museau court contient 36 dents. La femelle a 2 mamelles.

**Espèces Similaires :** Divers pinnipèdes (phoques et otaries) sont souvent confondus avec cette créature fugitive.

**Habitat :** Eaux côtières.

**Capacités Magiques :** Normalement innées, mais des individus magiquement actifs ont montré que les Tritons forment une espèce pensante.

**Habitudes :** Les Tritons se rassemblent en communautés et en groupes familiaux polygames. Ils se nourrissent de poissons et de crustacés, avec une préférence pour les calmars. Ces êtres nagent grâce à un mouvement ondulatoire et se servent de leurs membres pour se diriger ; ils peuvent rester sous l'eau pendant des périodes prolongées ; on en a déduit qu'ils possèdent une capacité magique innée leur permettant d'extraire l'oxygène de l'eau. Ils peuvent se reproduire n'importe quand.

**Progéniture :** 1 ou 2 petits.

**Valeur Economique :** Les Tritons causent des dégâts aux installations de pêche commerciales.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Les paranaturalistes débattent encore pour savoir si les Tritons peuvent être considérés comme une espèce évoluée. On a observé que cette créature utilise des outils tels que des filets d'algues et des lances, ainsi que des instruments pour creuser ou faire levier afin de ramasser et d'ouvrir des mollusques. Des rapports non vérifiés font état de Tritons se servant d'objets manufacturés. La paranaturaliste Meridith Perkins, ardent défenseur de la classification de l'espèce comme évoluée, affirme qu'elle a observé des membres d'une communauté qui vidaient et nettoyaient leurs proies consciencieusement avec des couteaux de plastique haute densité.

## VAMPIRE (*Sanguisuga europa*)

**Identification :** L'apparence physique des Vampires est identique à celle des humains et métahumains d'origine bien que, dans la plupart des cas, les canines supérieures soient plus développées. Les Vampires peuvent être détectés biochimiquement par les numérations sanguines Harz Greebaum ou virologiquement en cherchant le Virus Vampirique Humain-Métahumain (VVHMH).

Les Vampires ne constituent pas à proprement parler une espèce mais plutôt une sous-espèce humaine dont les membres ont été infectés par un agent provoquant l'état vampirique. Cette infection ne semble atteindre le maximum de sa virulence que dans un milieu riche en magie, bien que certaines indications montrent que le virus et les Vampires existaient avant l'Eveil.

**Espèces Similaires :** Les paraespèces du Banshee (page 221) et du Wendigo (page 231) sont d'autres expressions, peut-être apparentées, du rétrovirus VVHMH.

**Habitat :** Les proies des Vampires sont les êtres pensants. On les trouve donc généralement dans les villes.

**Capacités Magiques :** Latentes. La magie active est plus courante chez les Humains infectés par le virus que chez ceux qui ne le sont pas. On ne sait si ce fait est dû à un effet secondaire du virus ou à la sélection préférentielle d'individus capables de magie par ses vecteurs. Les Vampires absorbent l'essence vitale de leurs victimes. Avec leur durée de vie prolongée, ils disposent du potentiel nécessaire pour devenir de puissants magiciens. Il est probable que les légendes concernant les pouvoirs vampiriques soient basées sur les prouesses magiques de Vampires individuels.

**Habitudes :** Le Vampire consomme le sang des vivants pour survivre mais doit surtout prélever l'énergie psychique en même temps que le sang.

**Répartition :** Monde entier.



**Commentaires :** Bien que les dossiers médicaux soient souvent vagues, il semble que les Vampires ne correspondent pas tous au stéréotype du buveur de sang impitoyable. Ils sont nombreux à préférer avoir des partenaires consentants et à ne pas drainer l'Essence d'un sujet plus d'une fois. De tels Vampires ne "tuent" que lorsque leur "proie" accepte librement de devenir Vampire.

D'autres prennent plaisir à jouer les chasseurs et les tueurs. Ceux-là ont de fortes tendances sadiques et recherchent des victimes non consentantes. Ils commencent par se nourrir de leur terreur puis, si la première attaque ne leur a pas été fatale, se délectent en leur prenant leurs dernières gouttes d'Essence, alors qu'elles sont intoxiquées. De tels individus ont pu être des psychopathes avant de devenir Vampires, à moins que le traumatisme dû à leur mort et à leur renaissance en tant que "prédateurs" ne les ait fait changer ainsi. Ce sont les monstres des histoires de Vampires qui ont été populaires pendant des années. Il est parfois arrivé qu'un Vampire détruise le corps de sa victime après avoir absorbé son Essence et empêche ainsi la création d'un nouveau Vampire.

**Pouvoirs :** Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Régénération, Sens Accrus (odorat, ouïe, vision thermographique).

**Faiblesses :** Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Sommeil Induit (manque d'air), Vulnérabilité (bois) et, chez certains, une Allergie d'origine psychosomatique (symbole béni, Grave).

La plupart des faiblesses légendaires des Vampires ne se sont pas révélées réelles, ce qui ne veut pas dire qu'ils ne connaissent tout de même pas certaines limitations physiques. Ils n'ont pas besoin de nourriture ou de boisson, si ce n'est le sang, mais ils ne peuvent rien absorber d'autre aisément. Quelques minutes après avoir mangé ou bu, un Vampire sera visiblement mal à l'aise et il se mettra à vomir dans l'heure qui suivra. L'alcool leur est particulièrement contre-indiqué et provoque nausées et vomissements au bout de quelques minutes.

Les Vampires flottent moins bien que les autres humanoïdes (+3 aux seuils de réussite de tous les tests de Compétence ou d'Attributs lorsqu'ils nagent, tentent de rester à la surface, etc.). C'est sans doute l'origine de leur légendaire vulnérabilité à l'eau courante. Un Vampire peut sauter par-dessus un cours d'eau sans problème, mais s'il tombe dans un lac, il coulera probablement, ce qui provoquera un sommeil induit.

## WENDIGO (*Anthrophagus pilosus*)

**Identification :** Le Wendigo mesure 2,5m et son poids est de 130kg. C'est un bipède orthostatique à fourrure blanche. Les ongles allongés de ses mains sont durs et forment des armes de type griffes. De nombreux paranaturalistes pensent que cette créature est le résultat de l'action d'un rétrovirus VVHMH sur des Orks, bien qu'on n'ait pu faire de test sur aucun spécimen pour vérifier la présence du virus. Les mâchoires portent 28 dents. Les femelles ont 2 mamelles.

**Espèces Similaires :** Alors que sa fourrure et sa physiologie sont radicalement différentes de celle du Sasquatch, le Wendigo est souvent confondu avec ce dernier (page 230), généralement par des personnes qui ne sont pas originaires de la région où elles l'aperçoivent.

**Habitat :** Forêts.

**Capacités Magiques :** La plupart sont magiquement actifs.

**Habitudes :** Le Wendigo est essentiellement nocturne. Il se nourrit de chair et on pense qu'il "dévore" aussi psychiquement sa victime. Sa technique consiste à inciter sa future proie à participer à une fête cannibale. Cela semble créer chez elle une dépendance psychologique à cette viande. Elle se met à aider le Wendigo à répandre ses coutumes, ce qui permet à celui-ci de former une société secrète d'anthrophages dont les membres n'ont pas

conscience qu'à la fin, ils constitueront son repas. Le Wendigo semble préférer l'Essence des esprits ainsi corrompus. Il installe son repaire dans la demeure d'une de ses victimes précédentes. On ne connaît pas son espérance de vie.

**Progéniture :** Les paranaturalistes soupçonnent le Wendigo de se reproduire comme le Vampire, en transmettant le virus VVHMH plutôt qu'en procréant.

**Répartition :** A l'origine, Nord de l'Amérique du Nord et de l'Asie, ainsi que régions transpolaires. Des rapports récents indiquent que ces êtres se sont répandus dans le monde entier, ce qui a amené les paranaturalistes à les soupçonner de pouvoir maintenir un sort d'Apparence en plus de tous leurs autres pouvoirs.

**Commentaires :** Tous les Wendigos connus sont des chamans actifs. La plupart portent des fétiches de totems prédateurs, tels que Loup, mais certains arborent des objets à la symbolique inconnue. Toutes les régions civilisées les rejettent, les soumettant à une condamnation automatique à mort s'ils sont convaincus d'anthrophagie. Venir en aide à un Wendigo est généralement passible de la même peine. De nombreuses juridictions ont mis leurs têtes à prix.

**Pouvoirs :** Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Infection, Influence, Régénération, Sens Accrus (vision, lumière, ouïe, odorat, vision nocturne).

**Faiblesses :** Allergie (solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (métaux ferreux).

## ZOOCANTHROPE (*Bestiaforma mutabilis*)

**Identification :** Variable. Sous forme animale, un Zoocanthrope présente l'aspect d'un membre de l'espèce, grand et bien formé, avec souvent des couleurs accentuées. Sous forme humaine, il est généralement très attirant mais conserve des traits de sa face bestiale. La vision d'un Zoocanthrope dans l'espace astral révèle sa nature car sa forme alternée y est toujours visible.

**Habitat :** Le Zoocanthrope vit dans la nature sous sa forme animale. En tant qu'humain, il se conduit normalement.

**Capacités Magiques :** La plupart sont actifs, avec un potentiel inné chez tous les autres.

**Habitudes :** Les Zoocanthropes peuvent être en activité à tout moment mais beaucoup préfèrent mener une vie nocturne. En dépit de nombreux mythes qui affirment le contraire, ils ne dépendent pas du cycle de la lune, même s'ils sont nombreux à choisir la forme animale pendant la pleine lune. Le fait qu'ils perdent leur peau pour redevenir humains est aussi un mythe. Ils sont généralement carnivores mais supportent très bien un régime omnivore lorsqu'ils gardent leur forme humaine.

**Progéniture :** Les Zoocanthropes naissent sous forme animale, en nombre typique pour ledit animal. Certains petits de la portée peuvent ne pas être des Zoocanthropes.

**Répartition :** Monde entier.

**Commentaires :** Tous les Zoocanthropes présentent une réaction allergique Grave à l'argent. C'est une erreur courante de croire qu'il s'agit d'Humains capables de se transformer en animaux : ils commencent leur vie sous forme animale et restent des animaux capables de se transformer en Humains. Leur personnalité et leurs points de vue sont donc uniques en leur genre.

**Pouvoirs :** Accroissement d'Attributs Physiques sous forme animale, Régénération.

**Faiblesses :** Allergie (argent, Grave), Vulnérabilité (argent).

## Zoocanthropes courants

### Léopard

**Origine :** Afrique

**Traits Caractéristiques :** Canines développées

**Magie Active :** Courante





## Loup

**Origine :** Hémisphère Nord

**Traits Caractéristiques :** Paumes velues, sourcils qui se rejoignent au milieu

**Magie Active :** Peu courante

## Ours

**Origine :** Hémisphère Nord

**Traits Caractéristiques :** Système pileux important

**Magie Active :** Rare

## Phoque

**Origine :** Eaux côtières du monde entier

**Traits Caractéristiques :** Pieds palmés, doigts éventuellement

**Magie Active :** Courante

## Renard

**Origine :** Japon et Chine

**Traits Caractéristiques :** Longue queue touffue

**Magie Active :** Courante

## Tigre

**Origine :** Asie

**Traits Caractéristiques :** Yeux réfléchissants

**Magie Active :** Rare

## CARACTERISTIQUES DES METACREATURES

Toutes les valeurs données correspondent à un spécimen typique. Elles varient selon les cas, en particulier parmi les espèces pensantes. Les Attributs Mentaux et Physiques d'un individu peuvent être supérieurs ou inférieurs de 50% à cette moyenne (ils ne seront jamais plus faibles, sauf s'il est malade ou blessé). Quelle que soit la taille du représentant, l'Essence, l'Allonge, les Types d'Attaque, le multiplicateur de course et les modificateurs aux Dégâts restent les mêmes.

### TABLE DES TAILLES DES METACREATURES

2D6	Taille
2	-50%
3-4	-20%
5-7	—
8-9	+10%
10-11	+20%
12	+50%

### TABLE DES VARIATIONS POUR LES METAHUMAINS

2D6	Total des Points d'Attributs
2	-4
3-4	-2
5-7	—
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

### LEGENDE DU TABLEAU DES CARACTERISTIQUES DES METACREATURES

**C. Constitution :** Le premier nombre indique l'indice. Le deuxième correspond à l'éventuelle "armure" de la métacréature.

**R. Rapidité :** Le premier nombre est l'indice. Le second est le multiplicateur de course.

**F. Force**

**Ch. Charisme**

**I. Intelligence :** Le premier nombre est l'indice de base, pour les actions réfléchies et applications de la magie. Le deuxième est l'indice de Perception, utilisé pour la détection de proies ou d'ennemis lorsque le meilleur sens de la créature fonctionne (sonar pour les chauves-souris, odorat pour les chiens, etc.).

**V. Volonté**

**E. Essence :** Si le nombre est entre parenthèses, la métacréature possède une double nature. Si un A majuscule suit, elle existe principalement dans l'espace astral. Les êtres ayant une Essence variable ont plusieurs nombres.

**R. Réaction :** Cet indice chez certaines métacréatures, dépend des autres Attributs. Chez d'autres, il est indépendant. Les créatures dont les indices de Réaction sont marqués d'un astérisque reçoivent 2D6 pour leur jet d'Initiative. Celles qui ont deux astérisques obtiennent 3D6.

**Attaque :** Cette colonne donne les Codes d'Attaque des métacréatures non intelligentes ou la désignation "Humanoïde" pour celles qui peuvent se servir d'armes et qui suivent alors les règles normales de combat des personnages. Elle indique aussi les Allonges particulières.

Si, en regard d'une caractéristique, se trouve la lettre P, elle correspond à la valeur choisie par le magicien pour la Puissance de l'être évoqué.



## CARACTERISTIQUES DES CREATURES

### CREATURES NORMALES

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
Cerf	4	4x5	4	-	2/3	2	6	3	3M,+1 d'Allonge
Chat, Domestique	1	4x4	1	-	2/4	2	6	5*	3L,-1 d'Allonge
Chat, Sauvage	2	4x4	2	-	2/4	2	6	5*	4M,-1 d'Allonge
Chauve-Souris	1	5x4	0	-	1/5	1	6	6	2L
Cheval	10	4x	8	-	2/3	2	6	3	6G,+1 d'Allonge
Chèvre	2	4x6	2	-	2/3	2	6	3	3L
Chien, Gros	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	6M
Chien, Petit	1	4x4	1	-	2/4	2	6	4	3L,-1 d'Allonge
Eléphant	15/3	3x4	40	-	3/3	3	6	3	10F,+1 d'Allonge
Léopard	5	5x4	5	-	2/4	2	6	5**	9G
Loup	5	5x4	4	-	3/4	2	6	5*	7M
Ours, Gros	10/2	4x3	12	-	2/4	2	6	4	9F,+1 d'Allonge
Ours, Typique	9/1	4x3	9	-	2/4	2	6	5	6G,+1 d'Allonge
Phoque	6	5x4	4	-	3/4	2	6	4	4M
Note : le multiplicateur de course sur terre est 2.									
Rat	1	5x3	0	-	1/4	1	6	5	2L,-1 d'Allonge
Renard	2	4x4	1	-	2/4	2	6	5*	3L,-1 d'Allonge
Requin, Gros	10/2	5x3	10	-	2/3	2	6	5*	12F
Requin, Typique	5/1	5x4	4	-	2/3	1	6	5*	10G
Rhinocéros	12/2	4x4	25	-	2/2	2	6	3	11F
Tigre	8	6x4	8	-	3/4	2	6	6*	10G,+1 d'Allonge

### PARAESPECES

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
<b>BANSHEE</b>	3	4x5	3	5	3	3	2D6	3	Humanoïde
<b>Pouvoirs :</b> Sens Accrus (vision nocturne, ouïe, odorat), Drain d'Essence, Peur, Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Forme Brumeuse, Régénération.									
<b>Faiblesses :</b> Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (bois, argent).									
<b>BARGHEST</b>	7	6x4	5	-	3/6	3	(6)	6*	9G
<b>Pouvoirs :</b> Peur, Hurlement Paralysant, Sens Accrus (sonar).									
<b>Faiblesses :</b> Allergie (lumière solaire, Grave).									
<b>BASILIC</b>	4/2	2x3	7	-	1/3	2	(6)	2	6M,-1 d'Allonge
<b>Pouvoirs :</b> Regard Pétrifiant.									
<b>Faiblesses :</b> Allergie (à son propre regard, Extrême).									
<b>COCATRIX</b>	3	5x3	4	-	2/3	2	(6)	4	8M
<b>Pouvoirs :</b> Toucher Paralysant, Invulnérabilité (à son propre toucher).									

### DRACOMORPHES

<b>Pouvoirs :</b> Armure Dermale, Sens Accrus (ouïe sur de larges fréquences, vision nocturne, sens thermique).									
Certains possèdent : Contrôle Animalier (reptiles), Influence, Projection de Flamme, Souffle Nocif, Venin.									
<b>Dragon Occidental</b>	15/8	7x3	40	4	4	8	2D6	5*	14F,+2 d'Allonge
<b>Dragon Oriental</b>	14/8	8x3	35	5	4	8	2D6	6*	14F,+2 d'Allonge
<b>Grand Dragon</b>	+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12	+3	16F,+3 d'Allonge
Note : ces caractéristiques ne sont que de simples estimations : chaque individu est un cas particulier.									
<b>Serpent à Plumes</b>	12/8	6x2	30	4	4	8	2D6	7*	12F,+2 d'Allonge
Note : en vol, le multiplicateur de mouvement est 4.									



## LES METACREATURES

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R
<b>ELÉMENTAIRES</b>								
- Air	P-2	(P+3)x4	P-3	P	P	P	(P)A	P+2
<b>Attaques</b> : ses pouvoirs. <b>Pouvoirs</b> : Engoutissement, Manifestation, Mouvement, Souffle Nocif, Psychokinésie. <b>Faiblesses</b> : Peut être confiné, Vulnérabilité (Terre).								
- Eau	P+2	Px2	P	P	P	P	(P)A	P-1
<b>Attaques</b> : (P)G Etourdissement, comme pour un Combat à Mains Nues (Puissance). <b>Pouvoirs</b> : Engoutissement, Manifestation, Mouvement. <b>Faiblesses</b> : Vulnérabilité (Feu).								
- Feu	P+1(P+2)x3	P-2	P	P	P	(P)A	P+1	
<b>Attaques</b> : (P)M comme pour un Combat à Distance (Réaction) ; Portée = Puissance x 2 mètres. <b>Pouvoirs</b> : Engoutissement, Aura Enflammée, Projection de Flammes, Garde, Manifestation, Mouvement. <b>Faiblesses</b> : Vulnérabilité (Eau).								
- Terre	P+4	(P-2)x2	P+4	P	P	P	(P)A	P-2
<b>Attaques</b> : (P)G comme pour un Combat à Mains Nues (Réaction) ; +1 d'Allonge. <b>Pouvoirs</b> : Engoutissement, Manifestation, Mouvement. <b>Faiblesses</b> : Vulnérabilité (Air).								

### ESPRITS DE LA NATURE

Type	C	R	F	Ch	I	V	E	R
- des Vents	P-2	(P+3)x4	P-3	P	P	P	(P)A	P+2
<b>Esprit des Brumes</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement.								
<b>Esprit des Tempêtes</b> <b>Pouvoirs</b> : Dissimulation, Confusion, Peur, Projection Electrique.								
- des Eaux	P+2	Px2	P	P	P	P	(P)A	P-1
<b>Esprit des Lacs</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Engoutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.								
<b>Esprit des Marais</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Collage, Dissimulation, Confusion, Engoutissement, Garde, Mouvement, Peur, Recherche.								
<b>Esprit de la Mer</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Engoutissement Garde, Mouvement, Peur, Recherche.								
<b>Esprit des Rivières</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Dissimulation, Engoutissement Garde, Mouvement, Peur, Recherche.								
- de l'Homme	P+1	(P+2)x3	P-2	P	P	P	(P)A	P+1
<b>Esprit des Champs</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Dissimulation, Garde, Recherche.								
<b>Esprit des Cités</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche.								
<b>Esprit du Foyer</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche.								
- de la Terre	P+4	(P-2)x2	P+4	P	P	P	(P)A	P-2
<b>Esprit du Désert</b> <b>Pouvoirs</b> : Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.								
<b>Esprit des Forêts</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur.								
<b>Esprit des Montagnes</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.								
<b>Esprit des Prairies</b> <b>Pouvoirs</b> : Accident, Aliénation, Dissimulation, Garde, Mouvement, Recherche.								

	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
<b>FANTOME</b>	-	-	-	2	2	5	6A	5	Spécial
<b>Pouvoirs</b> : Peur, Manifestation, Psychokinésie. Certains présentent : Compulsion, Souffle Nocif, Toucher Paralysant.									
<b>FOUDRCEIL</b>	7	4x3	7	-	3/4	3	(6)	4 6G	
<b>Pouvoirs</b> : Projection Electrique, Sens Accrus (vision nocturne, ouïe amplifiée).									
<b>GOULE</b>	7	5x4	6	1	4	5	(5)	4	Humanoïde
<b>Pouvoirs</b> : Sens Accrus (ouïe, odorat). <b>Faiblesses</b> : Allergie (lumière solaire, Légère), Sens Réduits (aveugle).									



## LES METACREATURES

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
<b>GRIFTON</b>	9	7x2	9	-	3/5	4	(7)	6	9G, +1 d'Allonge
<b>Note</b> : Le multiplicateur de mouvement en vol est de 5.									
<b>HARPIE</b>	4	8x2	4	-	2/3	2	(4)	5	4M
<b>Note</b> : Le multiplicateur de mouvement en vol est de 6.									
<b>Pouvoirs</b> : Pestilence.									
<b>KRAKEN</b>	12/3	5x3	20	-	3	6	(6)	7	12F, +2 Allonge
<b>LESHY</b>	3	4x4	3	4	3	3	(8)	3*	Humanoïde
<b>Pouvoirs</b> : Confusion.									
<b>LICORNE</b>	8	5x6	8	-	3/4	4	(9)	5	8M, +1 d'Allonge
<b>Pouvoirs</b> : Garde Magique, Immunité (agents pathogènes).									
<b>Faiblesses</b> : Allergie (polluants, Grave).									
<b>NAGA</b>	5/1	2x3	6	3	3	4	(8)	4	5M, -1 d'Allonge
<b>Pouvoirs</b> : Garde, Garde Magique, Venin.									
<b>OISEAU-TONNERRE</b>	4	7x2	8	-	2/4	3	(6)	5 6M	
<b>Note</b> : en vol, le multiplicateur de mouvement est de 5.									
<b>Pouvoirs</b> : Projection Electrique (avec aire d'effet).									
<b>PHÉNIX</b>	3	5x4	4	-	2/4	2	(6)	3	4M
<b>Pouvoirs</b> : Aura Enflammée.									
<b>SASQUATCH</b>	8	3x4	7	3	3	2	6)	4	Humanoïde, +1 d'Allonge
<b>TRITON</b>	5	7x4	7	3	3	3	(6)	5	Humanoïde
<b>VAMPIRE</b>	A	Ax5	A+E	A	A	A	2D6	A*	Humanoïde
<b>Note</b> : un Vampire était à l'origine un personnage et il conserve la plupart des Attributs de ce dernier, désignés par la lettre A. Sa Force est celle du personnage à laquelle est ajoutée sa propre Essence.									
<b>Pouvoirs</b> : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Régénération, Sens Accrus (odorat, ouïe, vision thermographique).									
<b>Faiblesses</b> : Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Sommeil Induit (manque d'air), Vulnérabilité (bois), et, chez certains une Allergie d'origine psychosomatique (Symbole béni, Grave).									
<b>WENDIGO</b>	6	2x5	5	4	3	3	2D6	4*	Humanoïde
<b>Pouvoirs</b> : Accroissements d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens Accrus (Vision lumière nocturne et acuité, ouïe, odorat).									
<b>Faiblesse</b> : Allergie (lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (métaux ferreux).									
<b>ZOOCANTHROPE</b>	5	4x5	5	5	3	3	(8)	5*	Humanoïde
<b>Note</b> : les caractéristiques précédentes sont celles du Zoocanthrope sous sa forme humaine. En tant qu'animal, référez-vous aux Attributs des animaux, appelés A, et tenez compte des modificateurs donnés ici :									
	A+2	(A+1) x (A+1)	A+2	5	3	3	(8)	5*	(A+1)(A)
<b>Pouvoirs</b> : Accroissement d'Attributs Physiques sous forme animale, Régénération.									
<b>Faiblesses</b> : Allergie (argent, Grave), Vulnérabilité (argent).									

### METAHUMAINS MOYENS

Nom	C	R	F	Ch	I	V	E	R	Notes
Elfe	3	4x4	3	5	3	3	6	3	
Humain	3	3x4	3	3	3	3	6	3	
Nain	4	2x3	5	3	3	4	6	2	
Ork	6	3x4	5	2	2	3	6	2	
Troll	8/1	2x3	7	1	1	2	6	1	+1 d'Allonge



# EQUIPEMENT

***Quand on tranche dans le lard d'un mec aujourd'hui, on ne sait pas s'il va pisser du sang ou de l'huile de vidange...  
- Mauvais Oeil, membre du Gang des Tigres***

Ce chapitre décrit une large gamme d'objets disponibles chez les armuriers, les trafiquants et les vendeurs de talismans en l'an de grâce 2053.

Les tarifs indiqués sont ceux conseillés par le fabricant. Ils peuvent bien sûr varier suivant le commerçant. Voir **Disponibilité** dans le chapitre **Dans les Coulisses**, page 184.

## ARMES DE CONTACT

Cette catégorie regroupe toutes les armes de combat au corps à corps encore utilisées aujourd'hui. N'y figurent pas les armes improvisées tel que les chaises, carafes et autres ustensiles d'usage normalement plus pacifique.

### Armes d'hast

Rarissimes aujourd'hui, elles ne figurent ici que parce qu'il faut trouver dans cette rubrique une idée de tous les types d'armes. 500 ¥.

### Bâton

C'est de loin l'arme qui remporte le plus grand succès auprès des magiciens, en raison de son côté traditionnel. 50 ¥.

### Couteau

La classique lame multi-usage. 30 ¥.

### Electro-Matraque

Cette matraque est devenue l'arme la plus couramment utilisée pour réprimer les émeutes. Voir **Armes de Commotion**, page 103. 750 ¥.

### Epées

Regroupent toutes les lames longues, allant des plus finement ciselées produites par les artisans armuriers jusqu'aux très grands couteaux comme, par exemple, ceux des mercenaires orks. 500 ¥.

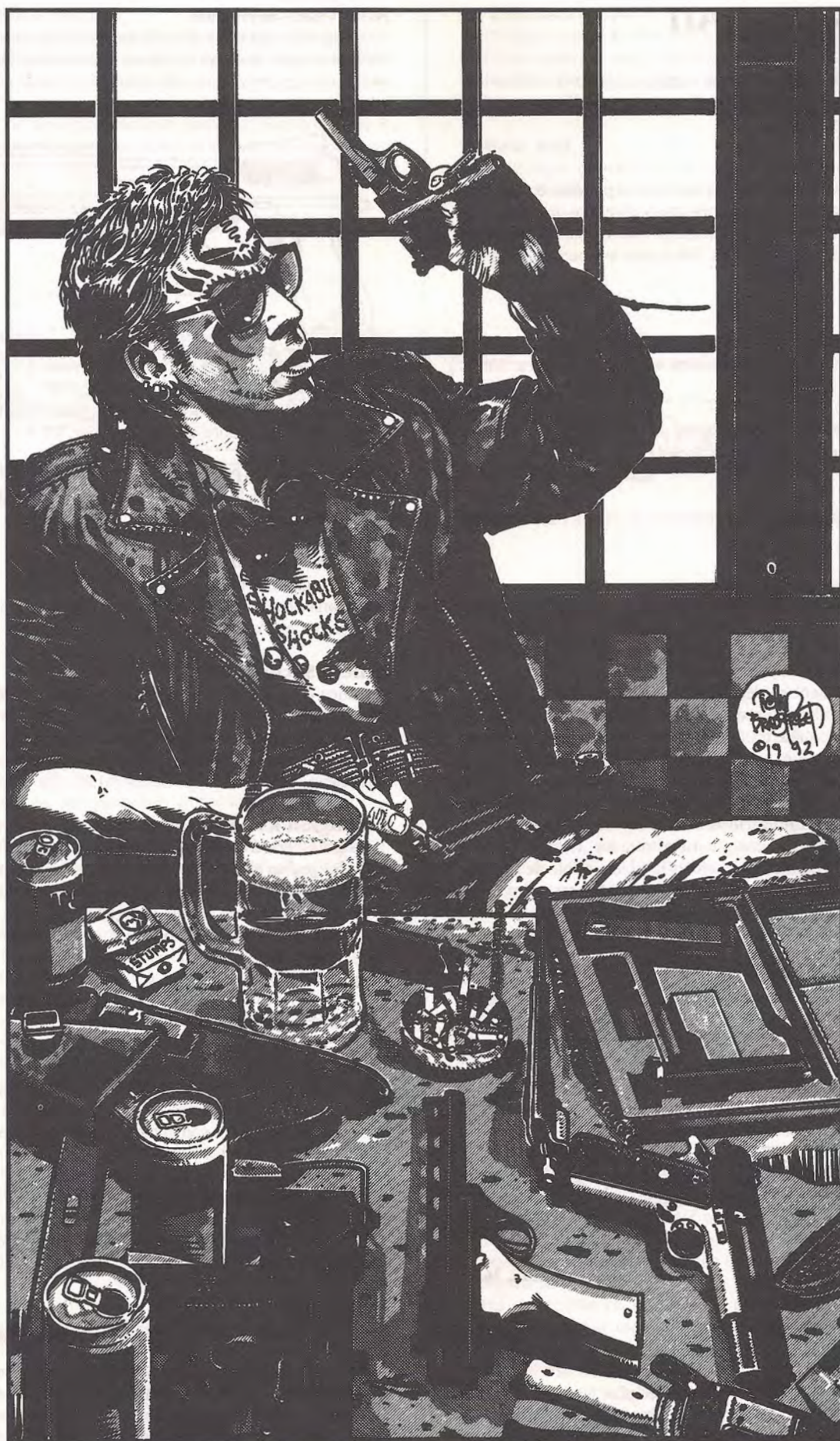
### Fouet Monofilament

Un cordon d'épaisseur quasiment monomoléculaire relié à une de ses extrémités à un poids qui équilibre l'ensemble et en facilite le maniement. Cette arme peut trancher à peu près n'importe quoi. Voir les règles sur le Fouet Monofilament en page 103. 3.000 ¥.

### Katana

L'épée à deux mains des samouraï, très appréciée de ceux qui aiment le charme romantique des armes démodées. 1.000 ¥.







## ARMES DE TRAIT

Leur déclenchement peut faire appel à la force de l'utilisateur ou à un système simple d'amorce donnant au projectile une vitesse et une portée accrues.

### Arbalète

Il en existe trois variétés, les plus légères pouvant être rechargées à la main tandis que cette opération nécessite une manivelle intégrée à l'arme pour les plus lourdes. 300 ¥ pour les arbalètes légères, 400 ¥ pour les moyennes, 500 ¥ pour les lourdes, (plus 100 ¥/20 carreaux).

### Arcs

Il peut aussi bien s'agir de l'arc long traditionnel en bois ou en fibre de verre que de l'arc composite moderne à poulies. 300 ¥. (+100 ¥/10 flèches).

### Armes de Jet

Du couteau de lancer jusqu'au javelot. 20 ¥.

### Shuriken

Cette lame aérodynamique comporte plusieurs tranchants ou pointes. 20 ¥.

## ARMES A FEU

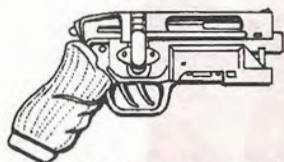
Les armes à feu, dont le principe n'a guère changé au cours des décennies, restent principalement des crache-plombs.

La plupart existent en deux versions : la première conçue pour l'emploi de munitions classiques et l'autre pour des projectiles sans étui. Cette dernière toutefois semble faire la quasi-unanimité parmi les utilisateurs et est d'usage bien plus courant. Une arme donnée pourra utiliser l'un ou l'autre de ces types de munitions, mais pas les deux indifféremment. Le choix est donc définitif. De toute manière, ces munitions valent le même prix et leurs recharges disposent d'un compteur électronique. Celui-ci, placé à l'arrière du boîtier de munitions afin d'être bien visible de l'utilisateur, indique à ce dernier la quantité de cartouches restantes.

### PISTOLETS

Les seuls accessoires que peut accepter un pistolet standard sont ceux qui se montent sur le dessus et sur le canon de l'arme.

On ne peut adapter de silencieux ni d'atténuateurs de sons aux revolvers. Quant aux pistolets de petit calibre, aucun accessoire ne peut y être ajouté.



Walther palm pistol



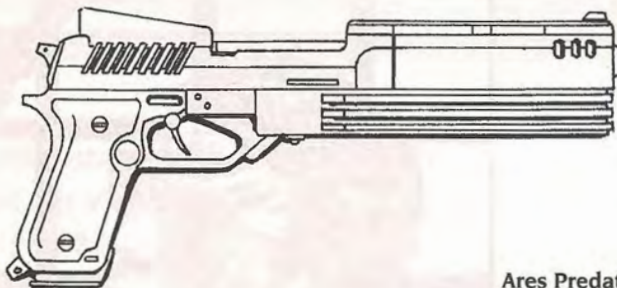
Colt américa L 36

### Ares Predator

Considéré par beaucoup comme le nec plus ultra des pistolets lourds, l'Ares Predator est vraiment une arme impressionnante, appréciée par les mercenaires et les services de sécurité. 450 ¥.

### Ares Viper Silvergun

Le Viper crache des balles-fléchettes, ce qui est reflété par son Code de Dégâts. Bien qu'il s'agisse d'un pistolet léger, il possède une portée équivalente à celle d'un lourd, ainsi qu'un silencieux interne incorporé. 600 ¥.



Ares Predator

### Béretta Model 101 T

Ce pistolet plat est très apprécié des membres du personnel de sécurité des corporations du monde entier. 350 ¥.

### Browning Max-Power

Cette arme est le principal concurrent de l'Ares Predator en matière de robustesse. 450 ¥.

### Colt América L 36

L'allure générale de ce pistolet aux formes profilées l'a rendu populaire auprès des Shadowrunners amateurs d'esthétique ; d'un point de vue pratique, elle le rend aussi plus facile à dissimuler. 350 ¥.

### Fichetti Security 500

Conçu pour des opérations de sécurité de petite envergure, le Fichetti 500 accepte une vaste gamme d'accessoires. Sa version standard comporte un chargeur de 10 balles, mais peut s'accommoder d'un autre comportant 22 balles et d'une crosse d'épaule détachable. 400 ¥.

### Remington Roomsweeper

Sa puissance d'arrêt importante et sa capacité d'intimidation non négligeable font de ce shotgun au canon court un des pistolets lourds les plus renommés parmi les samouraï des rues. (Cette arme obéit aux règles sur les shotguns [voir page 95], mais à la portée des pistolets lourds). 500 ¥.

### Ruger Super Warhawk

Ce revolver lourd accepte tous les accessoires classiques à l'exception des silencieux. 300 ¥.

### Streetline Spécial

Il s'agit du plus répandu des pistolets de petit calibre, particulièrement parmi les couches les plus défavorisées de la population. Sa taille réduite et son faible poids en font une des armes les plus aisées à dissimuler. 100 ¥.

### Walther Palm Pistol

Ce pistolet de fabrication européenne abrite une balle de gros calibre dans chacun de ses canons superposés, qui peuvent faire feu simultanément. Traitez cela comme une rafale courte. Voir page 92. 200 ¥.

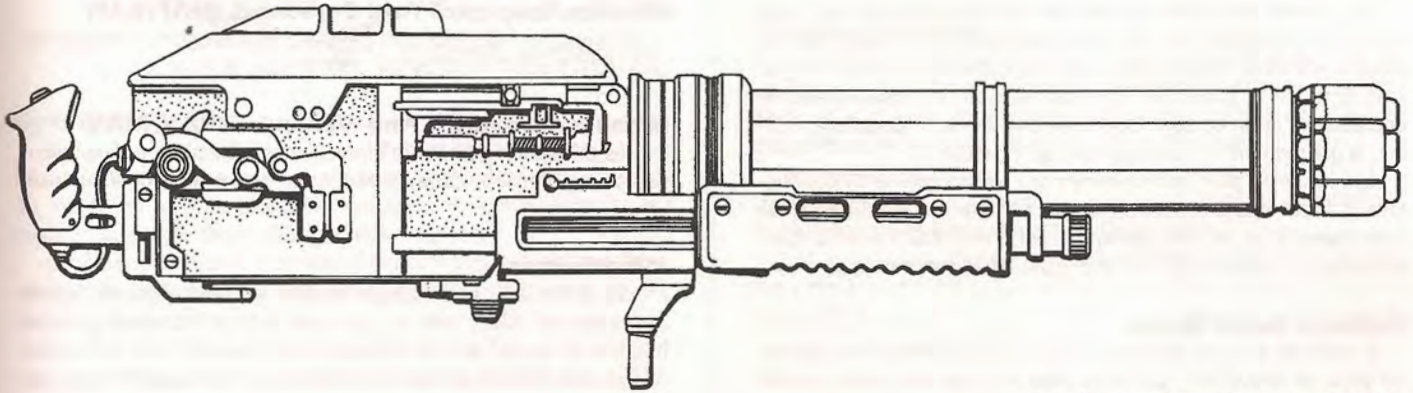
### MITRAILLETES (Pistolets-Mitrailleurs)

On peut monter des accessoires sur le dessus des mitraillettes et à la fois sur et sous leur canon, comme par exemple des bipieds, mais elles ne peuvent recevoir ni lance-grenades ni silencieux. Elles acceptent en revanche les autres atténuateurs de son.



**Heckler & Koch HK 227**

Les services de sécurité des corps, la police militaire et les forces de sécurité du monde entier portent souvent leur choix sur la HK 227. Le modèle standard comporte une crosse repliable, un système de visée laser intégré sous le canon et un compensateur de recul pneumatique (indice 2). Sur le modèle S, très populaire auprès des escouades de chocs corporatistes, un silencieux intégré remplace le système anti-recul. 1.500 ¥ (1.200 ¥ pour le modèle S).



Mitrailleuse Whitney-Morgan Caseless

**Ingram Valiant**

L'Ingram Valiant, très appréciée des unités mercenaires du monde entier, est la plus répandue des mitraillettes légères. Des modèles comme celui-ci et l'Ares possèdent un compensateur de recul d'indice 1 installé sur un support de hanche tandis que leurs bandes de munitions occupent dans un boîtier qui peut être suspendu dans le dos ou sur la hanche de l'utilisateur. Les accessoires standard pour ce type d'armes comprennent un compensateur de recul pneumatique d'indice 2 monté sur le canon. 1.500 ¥.

**Uzi III**

Cette mitraillette de grande qualité descend de l'illustre UZI israélienne. Le modèle Fabrique Nationale, officiellement fabriqué pour le gouvernement français, est l'une des armes les plus fréquemment utilisées dans les combats de rues.

L'Uzi III comporte une crosse entièrement repliable et un viseur laser. L'Ingram MK22, très similaire, ne possède pas ce dernier accessoire. 600 ¥.

**FUSILS**

Les fusils acceptent des accessoires sur et sous le canon, ainsi qu'au-dessus du corps de l'arme. Beaucoup possèdent une crosse rigide, bien que quelques-uns en aient une repliable. De toute façon, aucune ne peut compenser le recul. Les silencieux ou atténuateurs de son ne s'adaptent pas aux shotguns.

**AK-97**

Utilisé à l'origine par les troupes de la CEI (ex-URSS), ce fusil d'assaut se trouve maintenant partout de par le monde. La version pistolet mitrailleur, munie d'une crosse repliable, est presque aussi courante. Le montage d'un lance-grenades constitue une tâche extrêmement complexe, mais le modèle AK-98 comporte un lanceur de mini-grenades incorporé (sous le canon). 700 ¥ pour le AK-97, 800 ¥ pour le pistolet-mitrailleur, 2.500 ¥ pour un AK-98.

**Le DefianceT-250**

On peut trouver des versions à canon long ou courts de ce shotgun très célèbre à chargement automatique. Pour ceux à canon court, utilisez les règles traitant des pistolets lourds. Aucun accessoire ne peut être monté sous le canon. 500 ¥.

**Enfield AS7**

Ce shotgun d'assaut fournit une puissance de feu impressionnante. Il possède un viseur laser intégré, monté au-dessus de

l'arme, et un chargeur de 10 balles ou un tambour à 50 coups (ce dernier apporte un modificateur de -3 à la dissimulation et une masse supplémentaire de 2 kg). 1000 ¥.

**FN HAR**

La popularité de ce fusil d'assaut d'usage courant en Europe devient chaque jour plus grande parmi les escouades d'action parallèle corporatistes et les forces privées de sécurité intervenant dans les zones à très haut risque. Il comporte une crosse repliable, un viseur laser monté au-dessus du corps de l'arme et un compensateur de recul intégré d'indice 2 à la base du canon. 1.200 ¥.

**Ranger Arms SM-3**

Le SM-3 est devenu un must pour tous les contrats où le premier coup doit être le bon. Son équipement standard comporte un compensateur de recul pneumatique d'indice 2, un silencieux et une lunette d'agrandissement d'image d'indice 3 montée sur le dessus de l'arme et qui dispose de circuits permettant une vision thermographique ou à faible lumière. Comme la plupart des armes de ce genre, le SM-3 peut être entièrement démonté et transporté dans une mallette standard sans perdre de sa précision. Trois Actions Complexes sont nécessaires à son montage ou démontage. Ce fusil, idéal pour l'assassin, s'accommode mal d'une utilisation en combat, c'est-à-dire en dehors de son rôle d'arme pour tireur d'élite. Chaque tour où on en use ainsi, donne 1 chance sur 12 (2D6) de se voir infliger un malus de +2 aux seuils de réussite en raison de la perte de l'alignement de ses pièces calibrées et montées avec précision. Par exemple, John tient en respect des poursuivants à l'aide de son SM-3 tout en se frayant un chemin au travers d'une rue jonchée de poubelles. Le fusil a été secoué pendant 3 tours. Si le joueur obtient un score inférieur à 3 sur 2D6, John devra ajouter 2 à tous ses seuils de réussite. 4000 ¥.



## Remington 750

Longs et fins, le fusil de sport modèle 750 et son grand frère, le 950, plus adapté aux tâches rudes, ont suscité l'enthousiasme des chasseurs pendant plus de cinquante ans. Une culasse d'utilisation aisée assure une fiabilité extrême de fonctionnement. Une lunette grossissante d'indice 1, montée au-dessus de l'arme constitue l'équipement standard de ces deux types de Remington. Il n'est pas possible d'installer des accessoires sous le canon. 600 ¥ pour le 750, 800 ¥ pour le 950.

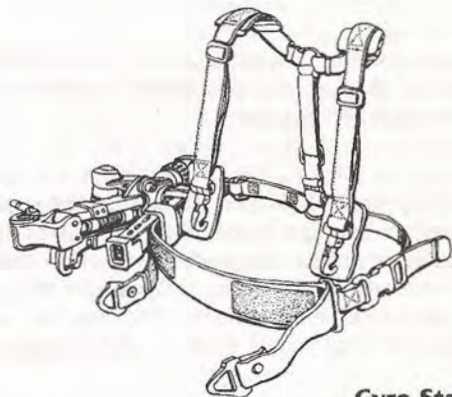
## TASERS

Les unités de police ou de sécurité affectionnent ce type d'armes et l'utilisent dans les environnements peu dangereux. Le modèle standard projette des dards accrochés à un fil de 10 m de long. Une fois le projectile fiché dans la cible, l'utilisateur allume une batterie et un courant électrique traverse le fil jusqu'à la victime, la maintenant impuissante tant qu'il circule.

Les modèles plus perfectionnés ont abandonné le fil conducteur et tirent des projectiles comportant une batterie interne, de forte capacité qui se vide quand elle entre en contact avec la cible, entraînant un effet de choc et une quasi-paralysie provisoire.

## Defiance Super Shock

Il s'agit du taser le plus populaire, en service dans les agences de sécurité des UCAS. Le Super Shock utilise des dards lourds emmagasinés dans un chargeur horizontal. Les modèles standard comportent une lunette de visée intégrée, à agrandissement d'images et à système de vision nocturne. 1.000 ¥.



Gyro Stabilisateurs

## ARMES LOURDES

Les armes lourdes acceptent généralement des accessoires sous le canon, à son extrémité et au-dessus du corps de l'arme. Les lance-missiles et les lance-roquettes n'utilisent pas les accessoires classiques pour armes à feu.

### Canons d'Assaut

Ces armes impressionnantes tirent des obus que l'on peut assimiler à des balles explosives, mais sans l'instabilité propre à ces munitions. Les projectiles possèdent aussi une certaine capacité de perforation des blindages, donnant une gamme d'utilisation assez vaste à ces canons. Ceux-ci peuvent être approvisionnés par des bandes d'obus. 6.500 ¥.

### Lance-Missiles/Roquettes

Les différents lance-missiles et lance-roquettes du siècle précédent ont permis d'aboutir aujourd'hui à des systèmes où les concepteurs ont mis l'accent sur une plus grande flexibilité du lancement des projectiles et l'élimination de la projection de flammes au cours de l'allumage.

Entièrement ouvrable et rechargeable, le modèle standard peut accepter jusqu'à quatre missiles. Son système de visée, son support d'épaule et son tube d'échappement sont tous amovibles, ce qui le rend très compact une fois démonté et facilite son transport.

Il existe des lanceurs plus lourds mais, on s'en doute, ils sont rares. Un lanceur seul vaut 8.000 ¥.

### Missiles/Roquettes à Haut Explosif (MHE/RHE)

Ils engendrent des destructions généralisées et massives. 1500 ¥ pour la roquette, 3750 ¥ pour le missile.

### Missiles/Roquettes Anti-Personnel (MAP/RAP)

Ils emportent des explosifs puissants et des ogives à fragmentation. 1000 ¥ pour une roquette, 2500 ¥ pour un missile.

### Missiles/Roquettes Anti-Véhicules (RAV/MAV)

Ces projectiles percent le blindage des véhicules et n'explosent pas s'ils ratent leur cible. 2000 ¥ pour une RAV, 5000 ¥ pour un MAV.

### Mitrailleuses

Ces armes à tir automatique existent en deux versions, lourde ou moyenne. Elles sont en général approvisionnées par des bandes de munitions et montées sur trépied, mais les unités d'infanterie mobile peuvent les adapter sur des supports gyroscopiques. 2500 ¥ pour une mitrailleuse moyenne, 4000 ¥ pour une lourde.

## ACCESSOIRES POUR ARMES A FEU

Vous remarquerez que les ajustements de l'indice de Dissimulation dus aux accessoires suivants ne sont applicables qu'après leur montage. Dans le cas où la description d'une arme précise que l'un d'eux est intégré, ne tenez pas compte de ces modifications. Par contre, cela signifie aussi qu'un tel dispositif ne peut être ôté.

### Atténuateurs de Chocs

Il s'agit de rembourrages absorbant les chocs et qui peuvent être montés sur les crosses rigides (non repliables) des fusils, fusils d'assaut, shotguns ou sur l'attache de hanche d'une arme lourde. Ils fournissent 1 point de compensation de recul. 200 ¥.

### Atténuateur de Son

Ce système, semblable au silencieux, s'adapte aux armes lourdes ou entièrement automatiques. Il entraîne un modificateur de +2 au seuil de réussite de tout test de Perception visant à remarquer le coup ou à localiser le tireur mais doit être remplacé au bout de 300 tirs. Il apporte un malus de -2 à la Dissimulation et son montage/démontage nécessite deux Actions Complexes. 750 ¥.

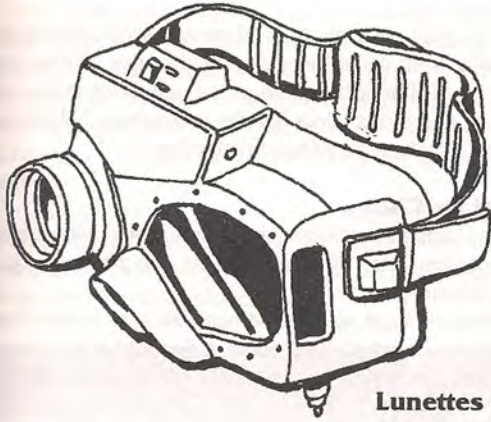
### Bipied

Un bipied est constitué de deux tiges métalliques qui se déplient pour former d'un V renversé et qui permettent à l'utilisateur d'appuyer l'arme à terre, et donc de tirer en position accroupie ou allongé à terre. Monté sous le canon, un tel dispositif ne nuit pas à la Dissimulation et procure 2 points de compensation de recul. 400 ¥.

### Chargeur de Réserve

Un chargeur vide supplémentaire coûte 5 ¥. Il peut être chargé d'un nombre de munitions équivalent au maximum de l'arme et ne peut être utilisé sur des armes d'un modèle différent, fussent-elles de la même classe.





Lunettes connectées

### Gyro Stabilisateurs

Ces accessoires sont composés d'un gros harnais corporel massif auquel est attaché un bras articulé, gyrostabilisé et sur lequel on monte un fusil ou une arme lourde. Ce système neutralise le recul ou tout mouvement nuisible induit par le tir.

Le matériel militaire standard comporte souvent des lunettes connectées, montées avec des câbles renforcés qui permet l'utilisation d'interfaces.

Une fois enfilé, le Gyro Stabilisateur procure 1 point de protection contre les impacts et les projectiles, mais ne peut par contre être dissimulé. Le revêtir nécessite 5 minutes, mais s'en extraire "en catastrophe" 1 Action Complexe seulement.

Installer une arme sur ce dispositif ou l'en ôter exigera 2 Actions Complexes.

Modèle Standard (indice 5) 2500 ¥, Modèle de Luxe (indice 6). 6000 ¥.

### Holster Dissimulable

De dimensions adaptée aux mesures du porteur, le holster est conçu pour être porté sur la hanche, dans le creux du dos, sous l'aisselle, sur l'avant-bras ou à la cheville. Il ajoute +2 à l'indice de Dissimulation d'un pistolet.

(Noter la présence d'une arme dissimulée nécessite un test de Perception dont le seuil de réussite sera l'indice de Dissimulation) 100 ¥.

### Lance-Grenades

Bien qu'étant de nos jours une arme à part entière, le lance-grenades n'est que rarement mis en œuvre seul par les forces armées, qui préfèrent l'utiliser couplé avec un fusil. Il est alors monté sous le canon et peut être actionné par une simple pression sur une détente séparée ou sur un bouton situé au niveau du pouce sur l'arme support. Il ne peut dans ce cas tirer que des mini-grenades mais cette dernière version est la seule disponible. On ne peut l'ôter une fois qu'elle a été mise en place. -3 à la Dissimulation. 1700 ¥.

### Lunettes Connectées

Ces grosses lunettes se connectent à une arme interfacée grâce à des fibres optiques. Les microprocesseurs présents dans l'arme envoient des informations vers les récepteurs des lunettes, engendrant une mire rouge qui apparaît dans le champ de vision de l'utilisateur et lui indique la direction dans laquelle est pointée l'arme. Le nombre de munitions restantes lui est également fourni.

Ce système peut être incorporé à un casque ou, si on dispose de beaucoup de nuyen, interfacé dans des lunettes de soleil. Les lunettes connectées peuvent ajouter à leurs fonctions de visée une capacité de vision en nocturne ou infrarouge.

3000 ¥, + 1000 pour les accessoires de vision nocturne ou infrarouge.

### Lunettes d'Arme

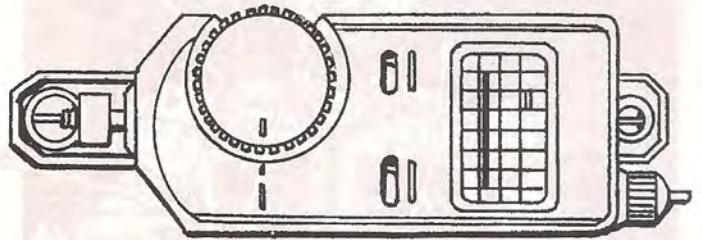
Un vaste choix de lunettes pour vision nocturne (Lumière faible), infra-rouge (Thermographique) ou à simple agrandissement. Toutes doivent être montées au-dessus du corps de l'arme et aucune ne peut être utilisée conjointement avec un module d'interface. Leur montage/démontage nécessite une Action Complexe. Les systèmes de simple agrandissement engendrent un malus de -1 à la Dissimulation et coûtent 500 ¥ pour un indice d'agrandissement 1, 800 ¥ pour un indice d'agrandissement 2 et 1200 ¥ pour un indice d'agrandissement 3. Les systèmes de vision nocturne ou en infra-rouge engendrent un malus de -2 à la Dissimulation et coûtent 1500 ¥.

### Module d'Interface

Les modules d'interface peuvent prendre deux formes, externe ou interne. Ils assurent le transfert de données entre la direction de tir et le champ de vision de l'utilisateur. Le module interne, intégré à l'arme au cours de sa fabrication, en double le prix.

Le module externe peut y être monté (sous ou sur le canon) et transféré d'arme à arme, au prix d'une heure de travail consacrée à la maintenance et à la recherche de l'alignement.

Cet appareillage devient tout simplement inutilisable s'il n'est pas couplé à un récepteur, lunettes connectées ou connecteur palmaire. 600 ¥.



Module d'Interface Externe

### Silencieux

Cet accessoire, une fois monté en bout de canon, réduit la détonation et la lueur d'un coup de feu. Il ne peut être adapté que sur les armes à un coup ou semi-automatiques, mais pas sur les revolvers. Son avantage est d'apporter un modificateur de +4 aux seuils de réussite de toutes les tentatives pour remarquer l'emploi de l'arme et dénicher le tireur. L'utilisation d'un silencieux apporte un malus de -2 à la Dissimulation, et son montage/démontage nécessite 1 Action Complexe. 500 ¥.

### Système Pneumatique

Les systèmes pneumatiques de compensation de recul font appel aux gaz qui arrivent dans le canon au moment de la mise à feu et les évacuent de façon à éviter une hausse de l'arme après le tir.

Tous ces dispositifs doivent être montés sur le canon et nuisent à la dissimulation de l'arme. Une fois mis en place, ils ne peuvent être ôtés. Deux versions existent, l'une apportant 2 points de compensation de recul et un modificateur de -1 à la Dissimulation, l'autre 3 points de compensation de recul et -2 à la Dissimulation. 700¥.

### Trépied

Ces supports pour armes lourdes, très stables, fournissent 6 points de compensation de recul, mais leur poids et leur encombrement les rend impossibles à dissimuler. 600 ¥.



### Visée Laser

Ce dispositif projette un faisceau laser qui engendre un point rouge sur la cible. La visée se déclenche dès que l'utilisateur touche la détente. Le système de visée doit être monté sous le canon ou au-dessus de l'arme et ne peut être utilisé conjointement avec un module d'interface. Il donne un malus de -1 à la dissimulation et son montage/démontage nécessite 1 Action Complexe. 500¥.

## MUNITIONS

Dans le monde de **Shadowrun**, toutes les armes à feu appartenant à une même catégorie emploient les mêmes munitions. Ainsi, on peut échanger les balles restantes de deux pistolets légers. Consultez le **Tableau des Portées des Armes**, page 88, afin de déterminer quelles sont les armes de même classe. Les shotguns tirent tous des cartouches semblables, qu'il s'agisse de pistolets ou de fusils.

Les propriétaires d'armes à feu pourront se procurer des munitions au prix de 20 ¥ pour 10 balles standard.

Voir les règles concernant les différents types de munitions dans le chapitre Combat, page 93.



### Balles Explosives

Versions réduites des grenades, les balles explosives ont été adaptées aux armes militaires standard, et l'armée comme les civils les utilisent très fréquemment malgré leur impopularité auprès des hommes de troupe. Avec ces petites choses fragiles les enrayages et les erreurs de tir ne pardonnent pas. Et que dire d'une exposition à la chaleur due, par exemple, à un incendie (ou mieux) à une boule de feu, sinon qu'elle ne constitue pas les conditions d'emploi optimales et peut provoquer l'explosion de ces munitions capricieuses ? 50 ¥ pour 10 balles.

### Balles-Fléchettes

De minuscules pointes disposées en rangs serrés constituent la partie opérante de ces balles. Elles occasionnent des dégâts dévastateurs aux cibles non protégées et peuvent traverser les protections balistiques standard. Par contre, elles ne peuvent percer les protections d'impact. 100 ¥ pour 10 balles.

### Balles Gel

Ces balles, conçues pour mater les émeutes sans occasionner d'effusion de sang, sont constituées d'une substance gélifiée durcie. Les protections d'impact assurent une efficacité maximum contre ce type de munitions, alors que les protections balistiques jouent leur rôle normalement. 30 ¥ pour 10 balles.

### Balles à Effet de Choc

Conçues dans la même optique que les munitions précédentes, ces balles ne peuvent être utilisées qu'avec des armes de gros calibre comme les shotguns.

Les protections d'impact sont pleinement efficaces contre elles, mais les protections balistiques ne peuvent rien face à leur masse importante et leur vitesse relativement faible. 100 ¥ pour 10 balles.

## EXPLOSIFS

### Grenades à Main

De dimensions réduites, les grenades contiennent un détonateur et surtout de l'explosif. On peut les régler pour que leur explosion ait lieu au moment de l'impact, ou après un délai compris entre 2 secondes et 2 minutes. Les modèles non aérodynamiques comportent souvent un dispositif permettant de déclencher la mise à feu par le signal électrique ou un relâchement d'une pression. Ils se présentent généralement sous la forme de sphères ou de cylindres.

Les modèles aérodynamiques sont des disques ou des anneaux, ce qui leur assure une portée plus importante.

Les grenades peuvent être réparties en trois catégories. Les grenades défensives engendrent le plus faible rayon de destruction, ce qui permet au personnage de les utiliser tout en partant à l'assaut. Les grenades offensives possèdent un pouvoir de fragmentation très important. Enfin, celui-ci est très faible dans le cas des grenades à effet de choc, dont la fonction est de blesser les personnes se trouvant dans la zone d'effet ou de les plonger dans l'inconscience. 30 ¥ par grenade, quelle que soit la catégorie.

### Mini-Grenades

Il s'agit de projectiles semblables aux balles classiques mais de taille plus importante et conçus pour être tirés par un lance-grenades. Ils ne peuvent être amorcés et lancés à la main.

On les trouve eux aussi en trois versions, offensifs, défensifs ou à effet de choc, et ils occasionnent les mêmes dégâts que leurs cousines plus volumineuses. 50 ¥ par mini-grenade, quel que soit le type.

### Plastics

Leur très grande stabilité, leur malléabilité et leur texture légèrement collante font des plastics les explosifs idéaux pour mener à bien certaines tâches, comme par exemple ouvrir un trou dans un mur. Leur coloration indique généralement l'intensité du courant nécessaire à leur mise à feu. Cela va du noir correspondant au courant induit par un champ magnétique jusqu'au blanc crayeux du 440 V utilisé dans l'industrie. Les autres explosifs disponibles dans le commerce coûtent 60 ¥ par kilo. Les plastics composés IV coûtent 80 ¥ par kilo et les composés XII, 200 ¥ par kilo. Un personnage pourra se procurer un minuteur (2 secondes à 2 heures) pour 100 ¥ ou un détonateur radiocommandé, d'une portée de 500 mètres, pour 250 ¥.

## PROTECTIONS

Il en existe deux types principaux : les protections dermales, qu'elles soient naturelles ou cybernétiques, et les protections externes. Les protections dermales sont efficaces contre toute forme d'attaque physique car elles augmentent la Constitution du personnage vis-à-vis des dégâts.



Les protections externes suivent d'autres règles et possèdent deux indices, un de balistique et un d'impact. Quel que soit le nombre de pièces d'armure revêtues, seul l'indice le plus important s'applique au cours des tests de Résistance aux Dégâts.

Les protections balistiques bloquent les projectiles dotés d'énergie cinétique très importante (la plupart du temps les balles).

Les protections d'impact préservent leur porteur des projectiles d'énergie cinétique moindre, par exemple les armes de jet, les explosifs, les armes de corps à corps, les munitions à effet de choc et les sorts de manipulation.



### Armure Lourde

Ces armures ne sont pas destinées à être dissimulées, étant donnée leur taille. Elles ont d'ailleurs été conçues pour intimider autant que pour protéger, sans gêner les mouvements. Le casque est compris dans l'ensemble. Les armures partielles sont constituées de plaques rigides abritant le torse et la tête et parfois d'autres endroits. Ces plaques peuvent être intégrées à une combinaison ou attachées séparément. Les armures complètes font appel à des combinaisons plus lourdes et un blindage considérable et permettent souvent à leur porteur de s'isoler avec un minimum de préparation. Le port d'une armure lourde affecte aussi la Réserve de Combat. Voir **Réserve de Combat** page 84. 20.000 ¥ pour une armure complète, 10.000 ¥ pour une partielle.

### Casque

La plupart des corporations fournissent des casques distinctifs aux membres de leurs services de sécurité. Seule exception à la règle de base, les casques ajoutent leur indice aux autres armures externes. 200 ¥.

### Gilet Pare-Balles

Portés sous les vêtements normaux, ces gilets procurent une protection légère mais discrète. Des plaques rigides supplémentaires permettent d'améliorer cette dernière mais rendent l'objet plus voyant. 200 ¥, ou 600 ¥ avec des plaques.

### Manteau Renforcé

Ce type de protection, de loin le plus populaire, existe dans une grande variété de modèles. Il rappelle les longs manteaux cache-poussière de la conquête de l'Ouest et comporte des plaques rigides dissimulées sous un tissu balistique et protégeant les organes vitaux. Il ajoute +2 à la Dissimulation de toute arme cachée à l'intérieur. 700 ¥.

### Veste Pare-Balles

D'une large variété de styles, allant du grand chic jusqu'au genre militaire macho, rugueux et rembourré, ces vestes assurent une protection conséquente. 900 ¥.

### Vêtements Pare-Balles

Ce qu'il y a de mieux pour sortir faire des emplettes dans les rues en 2053. Les stylistes du monde entier en proposent une grande variété ; ils sont tous taillés dans des matériaux descendant du Kevlar. 500 ¥.

## SURVEILLANCE ET SECURITE

### AMPLIFICATEURS DE VISION

#### Jumelles

Ces instruments plats et compacts transmettent l'information sous la forme d'une image digitalisée de haute résolution et permettent un grossissement de 50 fois maximum. Les fabricants produisent des versions constituées de simples lentilles optiques et destinées aux magiciens, afin que ceux-ci puissent lancer leurs sorts à distance.

Les modèles les plus perfectionnés permettent une amplification de la lumière ou la vision des infrarouges.

100 ¥ pour l'amplificateur d'images, 300 ¥ pour la version vision nocturne, 350 ¥ pour celle vision infrarouge.

#### Lunettes

Les modèles standard ou les visières de casques permettent d'obtenir, outre l'agrandissement des images, la vision nocturne ou infra-rouge. 1500 ¥ pour l'amplificateur d'images simple, 2000 ¥ pour la version faible lumière, 2200 ¥ pour la version infrarouge.

### COMMUNICATIONS

Le revêtement Kleen-tac™ recouvre l'arrière des instruments cités ci-dessous, et permet de les fixer pratiquement partout.

#### Micro-Camescope

Ces boîtiers de dimensions réduites (3x5x2cm) sont vendus avec une cassette vidéo de 3 heures. Grâce à la pendule interne de l'appareil, l'image enregistrée porte l'indication du temps déjà écoulé. 2500 ¥.

#### Micro-Emetteur

Ce disque plat de 2 cm de diamètre peut émettre jusqu'à une distance de 5 km sur une fréquence radio pré-sélectionnée. 2500 ¥.

#### Micro-Enregistreur

Ces boîtiers de très faibles dimensions (3x3x1,5cm) sont capables d'effectuer des enregistrements de 6 heures. Ils comportent souvent un dispositif qui les met en route lorsqu'une voix retentit, économisant ainsi sur la durée de l'enregistrement. 1000 ¥.

### MESURES DE SURVEILLANCE

Les mesures de surveillance s'opposent aux contre-mesures et vice-versa. Voir **Utilisation de l'Équipement**, page 184.

Les listes ci-après fournissent en général le prix d'un instrument de base, c'est-à-dire d'indice 1. Afin de connaître celui des appareillages d'indice plus élevé, au cas où ceux-ci seraient



disponibles, multipliez le prix de base par l'indice désiré. Le plus souvent, celui-ci ne peut être supérieur à 10. Voir **Disponibilité**, page 184, pour plus d'informations.

### Décodeur de Données

Cet appareillage sophistiqué, de la taille d'un attaché-case, décrypte des codes de blocs de données. Il peut recevoir des informations à partir d'un dérivateur de ligne ou d'enregistrements de format standard. Base : 10.000 ¥.

### Dérivateur de Lignes

Une fois installé sur une ligne de transfert de données, ce dispositif transmet vers un récepteur spécifique toute information empruntant cette ligne. Pour éviter la détection, les concepteurs programment souvent les dérivateurs de telle sorte qu'ils émettent à intervalles irréguliers. Base : 5000 ¥.

### Emetteur de Signaux

Ces générateurs de signaux, munis d'un Kleen-tac sur la face arrière, peuvent dans la plupart des cas émettre jusqu'à une distance de 5 km dans une ville. Les versions plus réduites engendrent des signaux de portées proportionnellement moins importantes. Les autorités judiciaires placent souvent de tels dispositifs sur un collier verrouillé à la cheville des criminels, afin de connaître leur position en permanence. 100 ¥ par point de Dissimulation.

### Identificateur Vocal

Ce système a pour effet de contrer les dispositifs permettant de masquer la voix. Il analyse la voix modifiée et offre ensuite plusieurs versions possibles de la version originelle, dont l'une au moins doit s'en rapprocher assez pour être facilement reconnaissable. Base : 2000 ¥.

### Microphone Directionnel

Un cône, comportant le microphone et une protection en mousse de polyester, accroché à un manche de type pistolet, constitue ce dispositif qui permet d'écouter des conversations à distance. Tout obstacle solide se trouvant devant la source visée ou tout bruit parasite puissant bloquent la réception du son. Base : 1500 ¥.

### Microphone Laser

Cet appareillage émet un faisceau laser qui rebondit sur toute paroi solide rencontrée et enregistre les variations des vibrations. Celles-ci sont ensuite transformées en sons, identiques à ceux produits du côté opposé de la surface visée. Ce dispositif est donc très efficace pour écouter les conversations se déroulant dans une pièce adjacente. Base : 1500 ¥.

### Pisteur de Signaux

Un pisteur se présente sous la forme d'une malette en plastique dur, avec un écran sur la face interne du couvercle. Une sonde détachable lui permet d'effectuer une triangulation sur tout émetteur de signaux et d'indiquer la position de celui-ci sur la carte affichée par l'écran. Il peut pendant ce temps balayer d'autres bandes de transmission et localiser d'autres émetteurs. Base : 1000 ¥.

## CONTRE-MESURES ELECTRONIQUES

### Brouilleur

Ce transmetteur brouille les signaux émis sur une bande de fréquences en saturant cette dernière d'interférences. Base : 1000 ¥.

### Codeur de Données

Une fois branché en série sur un système de transmission par fibre optique, cet appareillage transforme le signal de telle sorte qu'il ne puisse être décrypté par un récepteur ne disposant pas de la séquence de décodage appropriée. La cellule de contrôle de ce dispositif permet de sélectionner un code aléatoire ou pré-programmé. Base : 1000 ¥.

### Détecteur de Dérivation

Ce dispositif, après avoir été branché en série sur un système, émet un signal et analyse l'écho engendré afin de détecter la présence d'éventuels dérivateurs de ligne, même si ceux-ci ne sont pas en train de transmettre à ce moment-là. Il ne permet pas de déterminer leur position. Base 100 ¥.

### Détecteur de Micros

Ce dispositif, suffisamment miniaturisé pour tenir dans la main, permet de localiser les champs de micro-induction engendrés par les micro-émetteurs et autres dispositifs de surveillance, mais uniquement quand ils sont en train d'émettre. L'écran holographique inclus dans le boîtier fournit la direction dans laquelle se trouve l'émetteur. Base 500 ¥.

### Générateur de Bruit de Fond

Conçu pour empêcher les écoutes indiscretes ou faire échec aux microphones à longue portée (directionnels ou lasers), ce dispositif produit des bruits de fond qui masquent les sons dans la zone d'utilisation. Base : 1500 ¥.

### Masque Vocal

Ce petit disque de 3cm de diamètre crée une fréquence de résonance qui engendre une distorsion de la voix lorsqu'il se trouve près de la gorge. Base : 3000 ¥.

## SYSTEMES DE SECURITE

Les prix pour ces systèmes concernent les appareillages de base, ou d'indice 1. Pour savoir combien coûtent les dispositifs d'indice supérieur suivez la même règle de calcul que précédemment. Là encore, l'indice maximum habituel est de 10. Voir **Disponibilité**, page 184.

### Hurleurs

Conçues officiellement pour interdire l'accès à certains lieux, ces petites boîtes sont très employées dans les grandes corporations.

Leurs salariés portent souvent un tel dispositif accroché à la cheville ou au poignet. Au moment où l'un d'entre eux approche d'un endroit dont l'accès ne lui est pas autorisé, le hurleur l'en avertit poliment et lui conseille de faire demi-tour. Au cas où l'audacieux passerait outre, la machine enverrait un signal d'alarme aux services de sécurité et déclencherait une sirène pour alerter les gardes se trouvant aux alentours. Elle possède un indice de 5 pour résister aux tentatives de neutralisation des dispositifs d'alerte. 100¥.

### Menottes

Les menottes ordinaires, faites de métal, n'ont guère évolué depuis le XXème siècle. On trouve par contre des modèles plus modernes en plastique très résistant que l'on peut souder sous l'effet d'une chaleur importante autour des poignets ou des chevilles d'un prisonnier.

Celui-ci reste entravé jusqu'à ce qu'on coupe ces menottes, ce qui peut s'avérer douloureux pour lui. 50 ¥ pour les modèles en métal (indice de Résistance 12), 20 ¥ pour les modèles en plastique (indice de Résistance 15).



### Passes Magnétiques

Ces prodiges de l'électronique abusent les verrous magnétiques et provoquent leur ouverture. Ils laissent malgré tout des traces de leur passage, brouillant la programmation du dispositif mis en échec ou ne causant qu'un retard dans le déclenchement de l'alarme, informant ainsi la victime de l'effraction. Base : 10000 ¥.

### Système d'Identification

Ce terme désigne une large gamme de moyens technologiques, allant des lecteurs d'empreintes digitales ou palmaires aux analyseurs rétinien. La plupart enregistrent les "empreintes" des personnes qui tentent de les utiliser, et nombre de gens tenant à leur intimité en installent sur leurs verrous afin qu'ils ne s'ouvrent qu'en présence des empreintes autorisées. Base : 200 ¥ pour un système d'identification d'empreintes digitales, 300 ¥ pour une identification palmaire, 1000 ¥ pour une identification rétinienne.

### Verrous Magnétiques

Ces verrous, très employés, assurent la sécurité de la plupart des appartements et commerces. Contrôlés par ordinateur, ils ne s'ouvrent qu'en présence des cartes, créditubes ou codes d'accès convenables et ne comportent qu'une seule partie visible, la fente d'accès pour les cartes ou le clavier nécessaire à l'entrée du code. Les serrures des zones de haute sécurité couplent parfois ces verrous aux dispositifs d'identification cités plus haut ou au système Panic Button (bouton d'urgence), qui déclenchent une alarme en cas de tentative d'effraction. Base : 100 ¥.

## EQUIPEMENT DE SURVIE

Là encore, les prix fournis correspondent aux matériels de base, c'est-à-dire d'indice 1. Pour les indices supérieurs, le calcul du coût et les limitations restent identiques à ceux cas précédents.



### Combinaison Protectrice

La version "haute couture" de ce vêtement ciré et imperméable, constitué de bottes, d'un poncho avec capuchon et de moufles connaît un grand succès dans les UCAS et d'autres pays fortement

industrialisés, les habitants de ces contrées revêtant ces combinaisons les jours de "mauvaise" pluie (pluies acides, etc.) Le capuchon, souvent transparent, du moins devant le visage, est muni d'un masque respiratoire. Base : 1000 ¥

### Kit de Survie

Dans ce sac résistant se trouve tout un assortiment bien utile à la survie, couteau multi-usages, allumettes, briquet, boussole, couverture chauffante de survie, plusieurs jours de nourriture en tablettes, fusées de signalisation, masque filtrant, unité de purification d'eau, etc. 100 ¥.

### Masque Respiratoire

Ce système prend la forme d'un cylindre d'oxygène de 20x10 cm relié par un tube en plastique à un masque partiel ou intégral. Il possède une autonomie de quelques heures. Un régulateur de pression optionnel peut rendre possible son utilisation sous l'eau. 500 ¥ pour le masque respiratoire simple, + 250 ¥ pour le régulateur de pression.

## OUTILLAGE

La construction et la réparation de n'importe quel objet nécessite des outils. Ceux-ci peuvent être rassemblés dans des trousse, ateliers ou usines.

Une **trousse** peut être portée et contient l'équipement demandé pour effectuer des réparations. 500 ¥.

Un **atelier** peut lui aussi être transporté, mais requiert pour cela un grand camion ou un semi-remorque. 5000 ¥.

Enfin, une **usine**, du fait des nombreuses et pesantes machines outils qui s'y trouvent, ne peut être déplacée. 100.000 ¥.

Les prix indiqués doivent être considérés comme de simples références, le type d'outils et leur qualité ayant leur mot à dire.

La construction générale ne fait appel qu'à des outils de base dont les prix correspondent à ceux-là. Par contre, les réparations en Cybernétique, Electronique ou Informatique impliquent des outils dont le prix équivaut au triple des coûts de base. Enfin, les outils de réparation automobile coûtent le double des prix de référence.

## MODE DE VIE

### LOISIRS

#### Musique

Les enregistrements musicaux se présentent sous deux formes de base, le disque compact à lecture laser (CD) ou les cassettes à puce optique (K7). Ces deux versions fournissent un enregistrement d'une qualité parfaite pour l'utilisateur moyen. Les dimensions des lecteurs excèdent à peine celles des cassettes ou des disques. Ils peuvent ainsi facilement tenir dans le creux de la main ou être accrochés à la ceinture. Des haut-parleurs supplémentaires donnent au son une dimension exceptionnelle.

Des casques et des implants mastoïdiens rendent possible une écoute en privé. Des lecteurs munis d'écrans plats déroulables peuvent accepter des disques à pistes vidéo.

#### Représentation sur Scène

Les grands shows provoquent toujours, en 2050, le même engouement des foules. Les acteurs ou chanteurs utilisent souvent des amplificateurs vocaux, qu'il s'agisse des modèles les plus simples ou de microphones sophistiqués transmettant les signaux vers des haut-parleurs disposés autour de et dans la salle. Ces équipements produisent fréquemment des effets spéciaux tels que





distorsion des sons et modification des voix. Leur forme générale n'a guère changé mais ils font aujourd'hui appel à une profusion de gadgets électroniques. La plupart des quelques groupes qui subsistent encore ont des synthétiseurs comme unique type d'instruments. Les musiciens suffisamment nantis profitent du dispositif cybermusic qui leur permet, grâce à l'emploi d'un datajack, de contrôler cybernétiquement leur instrument et d'en exploiter les possibilités d'une façon qui serait autrement impossible.

### Réseaux de Diffusion

Les réseaux de diffusion, propriétés des corporations et souvent financés par des abonnements du public, regroupent la majorité des transmissions tridéo en 2053. Bien que le terme d' "émission" soit toujours en usage, les transmissions, après avoir été digitalisées, empruntent des câbles de fibres optiques pour rejoindre les foyers des abonnés.

### Simsens

Les sensations simulées constituent la dernière mode en matière de distraction. Développé très tôt à partir des Artifices de Simulation Sensorielle Induite par Symbiose Technologique (ASSIST), le dispositif se compose d'un casque très léger induisant de faux signaux sensoriels dans le cerveau de l'utilisateur et abusant donc de ce dernier. Malgré les quelques imperfections de la simulation et les sensations parasites dues à l'environnement réel, l'usager expérimente une séquence de stimuli programmés pendant que son système nerveux est neutralisé, ce qui lui évite de blesser qui que ce soit.

La plupart des utilisateurs préfèrent les programmes dont les héros sont les simstars qui ont vécu les sensations correspondantes. Beaucoup d'entre elles font l'objet d'un véritable culte de la part de leurs admirateurs qui guettent le moindre de leur geste avec vénération.

Une fibre optique relie le casque Simsens au lecteur, mais celui-ci peut être directement branché à un datajack.

Ces dispositifs existent en versions portables destinées au grand public, mais ils offrent alors une clarté et une capacité d'édition bien inférieures aux prouesses des équipements professionnels.

### Vidéo

Les systèmes d'enregistrement vidéo ont depuis longtemps abouti au stockage de données digitales et aux écrans à cristaux liquides. La plupart fonctionnent sous le format pseudo-holographique plus

connu sous son appellation populaire, tridéo ou tridi. Malgré les avancées techniques de ce siècle, la réalisation à l'air libre d'hologrammes de qualité pose des problèmes insolubles aux ingénieurs et techniciens, et même ceux produits dans des conditions très favorables montrent des carences au niveau de la texture et du mouvement. Les écrans tridéo peuvent occuper un bracelet de montre courant (30mm de côté) aussi bien que le mur d'un bâtiment à plusieurs étages. Ils permettent d'obtenir les réglages habituels, contrôle de la vitesse de défilement ainsi que de la qualité de l'image, mais aussi des effets spéciaux de distorsion et de coloration.

### ELECTRONIQUE

L'industrie de l'électronique personnelle, à distinguer des applications informatiques et cybernétiques, est l'un des secteurs de l'économie mondiale qui connaissent la croissance la plus importante en 2053. Cette industrie inonde le marché de produits omniprésents qui bénéficient de campagnes de publicité intensives. Le citoyen subit un harcèlement incessant, bombardé qu'il est de phrases choc et de clichés, les articles étant souvent définis comme compacts, ou autres qualificatifs ronflants dignes de ces bijoux de la technologie du 21<sup>ème</sup> siècle.

### Créditube

Le créditube, à la fois passeport, trousseau de clés, carte de crédit, carnet de chèques et carte de visite, se présente sous la forme d'un petit cylindre de plastique possédant une extrémité effilée et l'autre émoussée. Cette dernière comporte un micro-ordinateur miniature, dont le microprocesseur contient le numéro du propriétaire dans le Système d'Identification, l'état de ses comptes, un enregistrement de ses opérations financières, de même que les codes d'ouverture des serrures de ses locaux et appartements. Quand quelqu'un l'utilise pour effectuer des transactions ou accéder aux biens de son propriétaire, le créditube transmet les données permettant l'identification de son porteur : soit un simple code chiffré (modèle standard), soit des empreintes digitales (créditube argent), soit une analyse rétinienne (créditube platine). Ces données sont ensuite comparées à celles du propriétaire (mémoires dans les fichiers). Si elles y correspondent bien, la transaction est approuvée et la serrure s'ouvre. Les créditubes à usage limité donnent des crédits limités, de façon similaire à des chèques certifiés. Ils appartiennent au porteur, qu'il soit "légitime" ou non.



### Ordinateurs Individuels

En 2053, la taille des ordinateurs individuels ne dépasse pas celle d'un clavier. Ils comportent un écran plat escamotable et échangent des signaux digitaux avec les machines périphériques, ce qui permet l'exportation ou l'importation de données. Les cartouches de programmes ou de données, guère plus volumineuses qu'un créditube, s'insèrent dans une des extrémités du clavier. La mémoire interne de stockage suffit largement aux programmes courants, tels que le traitement de textes ou de fichiers, les communications ou les jeux et elle offre l'avantage d'être non volatile.

Ces ordinateurs peuvent être couplés à une imprimante monochrome et à sa réserve de papier, le tout augmentant à peine les dimensions de l'unité centrale. Les imprimantes couleur ajoutent 2cm à la hauteur de la réserve de papier.

Des ordinateurs de taille plus modeste encore existent sur le marché, mais ils sont en général conçus pour une tâche spécifique. Ils peuvent analyser un choix limité de commandes vocales, et donnent l'information demandée par l'intermédiaire d'un synthétiseur de voix. De plus, ils comportent souvent des ports qui permettent la connexion, par câbles de fibres optiques, à des écrans ou des claviers de dimensions standard. Quelques modèles possèdent même un micro-clavier, que l'utilisateur doit utiliser à l'aide d'un stylet très fin en raison de la petitesse des touches.

### Secrétaire de Poche

Le secrétaire de poche joue le rôle d'un véritable bureau pour l'homme d'affaires en voyage. Cette unité compacte combine les fonctions de téléphone portable, d'ordinateur (100 Mp) et gère les fichiers.

Des logiciels d'affichage de messages, de répondeur téléphonique, de téléconfirmation automatique, de transactions financières, de sténographie et de traitements de texte avec création de lettres types enregistrées en mémoire, sont aujourd'hui fréquemment adjoints à ce dispositif très utile, qui n'est malheureusement pas capable de pénétrer le réseau matriciel.

Il est souvent disposé dans une mallette à l'épreuve de l'eau et des chocs, ce qui augmente sa durée de vie.

### Systèmes de Lecture de Données

Ces appareils comportent des écrans escamotables et des ports de branchement pour tous les standard de réserves de données. Ils cumulent donc les rôles d'écran d'ordinateur ou vidéo, de télévision et tout simplement de lecteur de données.

Les versions destinées aux travailleurs manuels prennent la forme de casques et projettent l'information sur des pare-brise, des visières, des verres de lunettes ou toute autre surface transparente, permettant aux utilisateurs de se renseigner d'un coup d'œil tout en continuant leur travail. Elles ne comportent généralement qu'un seul lecteur de cartouches standard (1000 Mp). Cela ne nuit pas à leur succès commercial, en particulier auprès des forces armées gouvernementales ou corporatistes qui en équipent souvent les casques de leurs hommes de troupe, afin qu'ils puissent consulter des cartes ou être informés de données tactiques importantes tout en continuant leur progression ou leur combat.

### Télécom

Ce système de télécommunication est devenu le centre des distractions et des communications du foyer moderne. Il joue aussi un rôle très important pour les employés se trouvant loin des locaux de leur corporation mère ou tout simplement pour les gens dont l'appartement constitue aussi le lieu de travail.

Le télécom de base cumule les fonctions de téléphone avec celles de transmetteur/récepteur audio-vidéo (le haut-parleur en constitue le mode standard, mais il est possible d'y adapter des casques avec ou sans câble) des ordinateurs avec écran et clavier

incorporés (les modèles les plus perfectionnés permettant la connexion de datajacks ou d'interfaces) et des télévisions (les versions les plus récentes sont compatibles avec le Simsens).

Les services disponibles dépendent des souscriptions de l'abonné ; celui-ci peut avoir accès aux programmes de loisir, aux opérations financières, aux chroniques sportive ou littéraire ; il peut consulter les informations et périodiques avec possibilité d'exportation vers l'imprimante de son ordinateur, les données accessibles au public, les services téléphoniques des réseaux locaux ou à longue distance et, enfin, bénéficier des services de secrétariat.

### Téléphone Portable

Cette désignation s'applique aux appareils de communication à distance les plus courants, tels que le modèle bracelet, avec ou sans écran amovible, les talkie-walkie et les écouteurs auriculaires couplés à un microphone léger. Ce dernier système n'assure bien évidemment pas de fonctions vidéo.

L'utilisateur peut y adjoindre un amplificateur, qu'il accrochera facilement à sa ceinture ou à toute partie adaptée de ses vêtements.

Les distortions électromagnétiques peuvent altérer les communications réalisées par téléphones portables sans fil.

## CYBERNETIQUE

A chaque pièce de matériel cybernétique correspond une perte d'Essence. Le personnage qui accepte la greffe d'un tel dispositif perd autant d'indice d'Essence que le mentionne sa description.

Un individu possédant un indice d'Essence négatif voit se tarir sa force vitale et meurt rapidement.

Un indice nul ne signifie pas la mort systématique mais plutôt une plongée douloureuse dans la mélancolie et le désespoir, jusqu'au seuil de la démence.

### IMPLANTS CEPHALIENS

La greffe de ces appareillages sophistiqués et de faibles dimensions nécessite le remplacement d'une partie de la boîte crânienne par des plaques de plastique ou d'os artificiel, sans que cela entraîne une diminution de la résistance du crâne.

### Communication

#### Chipjack

Forme spécialisée de datajack qui permet d'accéder à des logiciels de Compétences ou des fichiers. 1000 ¥.

#### Datajack

Marque universelle de tous ceux qui ont ouvert leur conscience à la cybernétique, le datajack standard permet l'exportation ou l'importation de signaux digitaux entre certains implants céphaliens et corporels. 1000 ¥.

#### Radio

Cet implant céphalien permet les communications à des distances limitées sur toutes les fréquences, ce qui le rend très populaire auprès des forces armées ou des gens soucieux d'éviter un brouillage éventuel. Cela compense la mauvaise qualité de la transmission, bien inférieure à celle procurée par un téléphone standard. L'utilisateur doit toujours parler quand il transmet des informations mais peut le faire sur un ton inaudible pour les personnes qui l'entourent. Ces radios existent aussi en version récepteur uniquement, plus économique en nuyen et en Essence. 2000 ¥ pour cette version, 4000 ¥ pour les modèles émetteurs





/Récepteurs. Multipliez ce coût par l'indice de tout ECM/ECCM installé. Voir **Utilisation de l'Équipement**, page 184.

#### Cybermusic

Ce datajack particulier relié aux systèmes de contrôle sert spécifiquement la création d'effets musicaux par la régulation cybernétique de synthétiseurs. 1000 ¥.

#### Téléphone

Cet implant céphalien est un véritable téléphone et permet d'accéder au réseau des télécommunications. A l'instar de la plupart des téléphones portables, il offre une qualité de transmission insuffisante pour autoriser l'accès au réseau matriciel.

L'utilisateur a le choix entre une discussion sur un ton normal ou, grâce à une simple pression sur un interrupteur sous cutané, à voix très basse. 3700 ¥.

#### Implants Auriculaires

Ces implants cybernétiques remplaçant totalement les oreilles constituent autant de prothèses peu dissimulables qui fournissent une ouïe parfaite dans les limites de leur portée. Les oreilles cybernétiques peuvent aussi accepter des modifications supplémentaires mineures qui engendrent une perte d'Essence minime (inférieure à 0,2) sans autre répercussion sur l'utilisateur. 4000 ¥ pour un remplacement, 2000 ¥ pour une modification ultérieure.

#### Modification Esthétique

Les catalogues présentent une variété infinie de formes et de tailles pour ces prothèses purement décoratives. Les plus populaires, et de loin, sont celles qui confèrent un petit air métahumain en allongeant ou rendant pointues certains organes. 1000 ¥.

#### Amortisseur de Sons

Cette modification met son bénéficiaire à l'abri des augmentations soudaines du volume sonore et lui procure une protection partielle contre les fréquences dangereuses pour lui. 3500 ¥.

#### Implant Haute Fréquence

L'utilisateur peut entendre des sons de fréquence élevée et normalement inaudibles pour tout individu normal. 3000 ¥.

#### Implant Basse Fréquence

L'utilisateur peut entendre des sons de fréquence trop basse pour être perçus par un homme normal. 3000 ¥.

#### Enregistreur

Cet implant rend son porteur capable d'enregistrer tout ce qu'il entend. Grâce à des oreilles cybernétiques ou autres modifications, il pourra par la suite réécouter l'enregistrement à volonté dans sa tête.

S'il possède un datajack, il pourra même se brancher sur des haut-parleurs et faire écouter ses enregistrements à un public plus large. 7000 ¥.

#### Implants Oculaires

Les remplacements cybernétiques des yeux offrent en général une vision de 20/20. Dans la très grande majorité des cas, ils impliquent les deux yeux. Sinon le cerveau recevrait des signaux incohérents avec des conséquences pouvant être graves.

Ces dispositifs peuvent être indiscernables des yeux originaux tout à fait semblable à de vrais yeux, du moins sans examen ophtalmologique, ou au contraire très bizarres, d'un or irisés, ou fluorescents avec en prime le logo du fabricant écrit en lettres dorées, voire d'une uniformité de chrome poli. Les yeux cybernétiques peuvent accepter des améliorations supplémentaires pour un total de coût en Essence n'excédant pas 0,5 sans pour autant engendrer une nouvelle perte d'Essence pour leur porteur. 5000 ¥.

Les modifications rétinienne peuvent sembler préférables au remplacement pour les personnes soignant leur apparence. Toutefois, chacune d'entre elles fait baisser l'Essence de son bénéficiaire.

Reproduire la configuration rétinienne d'autrui, dans son propre regard ou à l'aide des circuits d'un œil cybernétique, constitue à la fois un crime capital et une opération à l'efficacité douteuse, les imitations étant en général trop peu fidèles pour tromper les analyseurs rétinien.

Des changements rétinien fréquents peuvent aussi se révéler dangereux pour la santé. 50.000 ¥ multipliés par l'indice (afin d'abuser les analyseurs rétinien).

#### Anti-Flash

Ce dispositif protège les yeux du personnage des flashes de lumière aveuglants, voire du simple éclat du soleil. Ne tenez donc pas compte des modificateurs qu'entraînerait l'éblouissement en combat ou dans toute autre situation délicate. 2000 ¥.

#### Caméra

Le cerveau peut mémoriser une copie digitale de toute image perçue. Si ce dernier est relié à un datajack standard, l'utilisateur peut exporter l'image digitale vers un système de lecture de données (enregistrement d'une séquence vidéo d'une seconde de durée nécessite une capacité de stockage de 1 Mp). Dans le cas contraire, le microprocesseur de stockage d'images doit être extrait du compartiment aménagé pour lui dans l'œil. 5000 ¥.

#### Modification Esthétique

Changer la coloration de l'iris constitue l'intervention la plus fréquente mais des altérations de la forme de la pupille et de la pigmentation de la cornée sont devenues courantes elles aussi. 1000 ¥.



**Vision Nocturne (Faible Lumière)**

L'utilisateur y voit parfaitement même lorsqu'il il y a très peu de lumière, sous un ciel étoilé par exemple. Une obscurité totale, rare dans les zones urbaines des années 2050, le laisse néanmoins aussi aveugle que le serait une personne normale. 3000 ¥.

**Vision Thermographique (Infra-rouge)**

Ce dispositif opère dans la zone infrarouge du spectre des longueurs d'onde, ce qui permet à son porteur de voir les sources de chaleur. L'intensité lumineuse ne l'affecte pas, mais des dégagements de chaleur particulièrement importants peuvent entraîner l'aveuglement de son utilisateur, tout comme les éclats de lumière celui d'un individu normal. 3000 ¥.

**Implants Céphaliens Internes****Bombe Corticale**

La loi interdit formellement l'utilisation de cet instrument de persuasion. La victime, rarement consentante, voit une petite quantité d'explosif implantée à la base de son cerveau. Les conditions de mise à feu de la bombe sont programmées au moment de l'installation du système.

Il peut aussi bien s'agir d'un compte à rebours que de la réception d'un signal électromagnétique. Les bombes corticales explosent à toute tentative d'opération du système nerveux du porteur. Ceci en rend l'extraction ou la neutralisation pour le moins problématique.

L'explosion d'une bombe corticale provoque une migraine fatale à son propriétaire, mais peut aussi blesser les personnes alentour. Elle inflige des dégâts de code 5 F dans un rayon d'un mètre autour de la malheureuse victime.

**Mémoire**

Ce terme définit la puissance informatique du dispositif cybernétique céphalien d'un personnage, de même que sa capacité de stockage d'informations.

Le porteur doit utiliser un datajack pour mettre à jour les données stockées en mémoire, à moins d'accepter de subir de fréquentes opérations chirurgicales.

La capacité de la mémoire correspond à l'espace disponible en Mégapulses (Mp). Des données brutes, des logiciels de Compétences et certains programmes peuvent occuper cet espace, mais leur exploitation peut requérir des équipements supplémentaires. 100 ¥ par Mp.

**Interface de Logiciels de Connaissance**

Ce dispositif permet à l'utilisateur d'accéder mentalement à ses logiciels de Connaissances, qu'ils aient déjà été stockés dans la mémoire d'un implant céphalien ou par l'intermédiaire d'un chipjack. 1000 ¥.

**Afficheur Rétinien**

Grâce à cet appareillage, le porteur peut visualiser des données sur sa rétine ou son œil cybernétique, ce qui permet d'accéder aux informations mémorisées par son système cybernétique. 1000 ¥.

**Verrou Mémoirel**

Ce dispositif interdit à la personne sur laquelle il est greffé l'accès aux informations stockées dans sa propre mémoire artificielle. L'importation et l'exportation de données nécessitent l'emploi d'un code spécial. Cette implantation est fréquente chez les messagers. 1000 ¥.

**Filtre Mémoirel**

Ce bloc sensoriel spécial interdit à la personne sur laquelle il est greffé d'absorber des informations sensorielles dans sa propre mémoire mais les dirige plutôt vers sa mémoire cybernétique. Cela la transforme en enregistreur organique, témoin inconscient des événements qui se déroulent autour d'elle pendant la période d'activation du filtre mémoirel. Ce système est très fréquemment implanté sur les secrétaires corporatistes et, en concurrence avec le verrou, sur les messagers confidentiels. 5000 ¥.

**Logiciels de Compétences**

Il s'agit de microprocesseurs à mémoire étendue et qui, utilisés en conjonction avec les implants céphaliens ou corporels adaptés, permettent à leur utilisateur de connaître et d'accomplir des choses qui lui sont normalement inaccessibles. Etant donné que les logiciels de Compétences codent les informations d'une façon radicalement différente de celle de la mémoire naturelle, un système d'impulsions doit prendre le relais des réflexes, capacités et mémoire de l'utilisateur, qui doit s'en remettre totalement aux capacités codées. Quand une personne fait appel à un logiciel de Compétence qui reproduit une Compétence qu'elle possède déjà de façon naturelle, elle utilise donc uniquement le logiciel. La capacité naturelle correspondante est perdue tant que le logiciel de Compétence est activé.

Les logiciels de Compétences sont de trois types : les logiciels de Connaissances, de Fichiers et les Réflexogiciels.

- Les *logiciels de Connaissances* reproduisent les Compétences de Connaissance comme, par exemple, les Compétences Mentales ou Scientifiques. Ils comprennent, en outre, une sous-classe qui réunit les logiciels Linguistiques. Ceux-ci permettent l'utilisation de divers langages et remplacent les Compétences Linguistiques habituelles.

- Les *logiciels de Fichiers* contiennent des données brutes, de l'information pure comme celle que l'on peut trouver dans un livre de cours. Ils ne procurent aucune facilité de compréhension ou d'application, juste des données.

- Les *Réflexogiciels* affectent les Compétences Actives telles que les Compétences Physiques, Techniques de Combat ou Maîtrise de Véhicules.

Les logiciels de Connaissances ne peuvent être utilisés que par l'intermédiaire d'un chipjack ou, s'ils sont chargés dans la mémoire d'un implant céphalien, grâce à un interface de logiciel.

Les logiciels de Fichiers, eux nécessitent l'emploi d'un chipjack ou d'un datajack, ou alors un enregistrement préalable dans les mémoires des implants céphaliens.

Dans les deux cas, les données sont ensuite exportées vers une interface de logiciels de Connaissances ou un afficheur rétinien. Les Réflexogiciels requièrent un système d'interfaces de Compétences intégral.

Des chipjacks supplémentaires permettent d'accéder à autant de logiciels de Compétences. Ceux-ci sont normalement vendus dans des cylindres de 5cm de longueur qui protègent le microprocesseur jusqu'à son insertion dans un chipjack ou un datajack. Ceci fait, et une fois la donnée transférée, on peut retirer le microprocesseur.



L'utilisation d'un logiciel de Compétence est la même, qu'on ait disposé d'un chipjack ou qu'on ait dû en charger le contenu dans la mémoire d'un implant céphalien.

Dans ce dernier cas toutefois, le programme concerné occupera un espace mémoire déterminé à l'aide de la **Table d'Occupation de Mémoire** (voir ci-dessous).

Le possesseur de Réflexogiciels ne peut disposer de Réserves de Dés. Par exemple, l'utilisateur d'un Réflexogiciel d'Informatique ne recevra pas de Réserve Matricielle. De plus, les Compétences Magiques, telles que la Sorcellerie et l'Invocation, ne peuvent être adaptées en Réflexogiciels.



**TABLE DE COUTS  
DES LOGICIELS DE COMPETENCES**

Type de Logiciel	Coût
Connaissance	Mp x 150 ¥
Linguistique	Mp x 50 ¥
Fichier	Variable suivant la valeur des données contenues
Réflexogiciel	Mp x 100 ¥

## IMPLANTS CORPORELS

Sous cette désignation sont regroupés tous les implants non céphaliens. Quelques-uns, toutefois, peuvent aussi impliquer des ajouts crâniens. C'est le cas des armures dermales.

### Armure Dermale

Il s'agit d'un système de protection envahissant, constitué de plaques en plastique très résistant ou en fibres de métal reliées à la peau du porteur afin de lui procurer une certaine protection.

Ces dispositifs, visibles, nuisent à la souplesse de la peau. Leur texture et leur coloration peuvent être ajustées avant le montage.

Ils sont répartis en trois catégories de Solidité, qui correspondent aussi à leur caractère plus ou moins envahissant. Leur indice est ajouté à la Constitution du personnage lorsqu'il résiste aux dégâts. 6000 ¥ pour un indice 1, 15000 ¥ pour un indice 2, 45000 ¥ pour un indice 3.

### Compartment Digital

Ce petit casier de rangement idéal pour dissimuler des puces de données remplace la dernière phalange d'un doigt. On l'utilise aussi assez fréquemment pour cacher un fouet monofilament, car la prothèse peut remplacer le lest pour le contrôle de l'arme. 3000 ¥.

### Griffe

Cette lame fine, ancrée dans un des os du porteur, possède le tranchant d'une lame de rasoir. Les versions rétractiles peuvent être disposées en tout endroit permettant leur glissement le long d'un os.

On peut aussi avoir trois lames moins longues ancrées sur le dos de la main. 7000 ¥, 11.500 ¥ pour le modèle rétractile.

### Interface d'Arme

Ce circuit de rétroaction est nécessaire à qui veut bénéficier de tous les avantages offerts par une arme contrôlée cybernétique. Les paramètres de visée apparaissent sur la rétine ou l'œil cybernétique de l'utilisateur sous la forme d'une petite croix ou d'un point indiquant l'actuelle cible de l'arme.

Les systèmes courants font appel à un récepteur subdermal implanté dans la paume et permettant la connexion avec l'arme. 2500 ¥.

### Interface de Contrôle de Véhicule

Composé de dispositifs permettant le Transfert d'Impulsions Musculaires (TIM) et des améliorations neuronales, cet interface apporte, par niveau, un bonus de +2 à la Réaction tant qu'il est activé, et 1D6 d'Initiative supplémentaire quand son utilisateur contrôle un véhicule à l'aide de son datajack. 12.000 ¥ pour le niveau 1, 60.000 ¥ pour le niveau 2, 300.000 ¥ pour le niveau 3.

### Interface de Réflexogiciels

Ce système neuromusculaire de contrôle, très envahissant, s'avère néanmoins nécessaire pour toute personne désirant tirer parti des Réflexogiciels. L'indice de cet interface limite le total des indices de tous les Réflexogiciels utilisés au même moment. Le système comporte un chipjack permettant l'insertion d'un logiciel de Compétence. 10.000 ¥ multipliés par l'indice si celui-ci est compris entre 1 et 3, 100.000 ¥ x l'indice s'il est compris entre 4 et 6, 1.000.000 ¥ x l'indice s'il est compris entre 7 et 9.

**TABLE D'OCCUPATION DE MEMOIRE**

Types de Compétence	Indice (Mp)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Générale	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2.000
Concentration	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1.200
Spécialisation	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800
Langage	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300





### Lames Digitales

Ces lames de 2,5cm de longueur, constituées d'acier ou de fibres et fichées dans l'os des doigts, remplacent les ongles de l'utilisateur. Les versions rétractiles peuvent glisser sous de faux ongles synthétiques jusqu'à un emplacement interne. 4500 ¥, 9000 ¥ pour la version rétractile.

### Membre

Les membres cybernétiques existent en deux versions, l'une au caractère cybernétique évident, l'autre reproduisant plus ou moins fidèlement l'aspect du membre original tout en restant pleinement opérationnelle. Cette dernière ne possède aucune capacité spéciale. Les autres membres artificiels peuvent améliorer la Force du personnage, mais celui-ci pourra rarement utiliser leur puissance dans sa totalité. Par exemple, tenter de soulever une voiture avec un bras cybernétique provoquera l'arrachement du membre à l'endroit où il est rattaché à la chair. Des griffes ou des lames digitales peuvent être incorporées à un membre cybernétique sans que cela entraîne une perte supplémentaire d'Essence. Les remplacements rendent plus résistant, chaque paire de membres comptant comme un niveau d'armure dermale. 50.000 ¥ pour un membre d'aspect naturel, 100.000 ¥ pour un "vrai" membre cybernétique, + 150.000 ¥ pour chaque niveau d'accroissement de la force.

### Modulateur Vocal

Ces appareillages rencontrent un grand succès auprès des hommes de scène. Les acteurs de théâtre utilisent fréquemment l'amplificateur vocal, alors que les chanteurs se servent plus souvent des modulateurs de timbre. Le système coûte 45.000 ¥ sans compter les options.

Les amplificateurs vocaux transforment l'utilisateur en un véritable haut-parleur (10.000 ¥). Quant aux modulateurs de timbre, ils modifient la voix jusqu'à obtenir la perfection d'un chant d'oiseau,

d'une ode merveilleuse et d'effets vocaux inoubliables. Ils ne permettent normalement pas d'abuser un analyseur vocal, mais il en existe une version illégale qui modifie le schéma vocal de l'utilisateur le rendant indiscernable d'une voix non modifiée (50.000 ¥). L'option enregistreur donne au porteur la possibilité de reproduire quasi parfaitement un enregistrement audio à partir d'une mémoire cybernétique ou par l'intermédiaire d'un datajack (40.000 ¥).

### Réflexes Cablés

Il s'agit de survolteurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline. Chaque niveau fournit un bonus de +2 à la Réaction et 1D6 supplémentaire à l'initiative. 55.000 ¥ pour le niveau 1, 165.000 ¥ pour le niveau 2, 500.000 ¥ pour le niveau 3.

### Substituts Musculaires

Des muscles synthétiques, cultivés in vitro, remplacent ceux de l'utilisateur après implantation. Des traitements de calcification et des consolidations du squelette engendrent ensuite une augmentation générale de la Force du porteur. Sa Force et sa Rapidité sont ainsi améliorées, mais pas sa Réaction. 20.000 ¥ x l'indice, pour une augmentation de 4 au maximum.

### Systèmes de Filtrage

Ces systèmes protègent l'utilisateur des effets de substances toxiques spécifiques. Ils s'opposent aux toxines et aux gaz en confrontant leurs indices à ceux de ces agresseurs. Si ces derniers l'emportent, ils infligent des dégâts normaux. Une trachée cybernétique équipée de filtres préserve son porteur des effets de la fumée et de la plupart des gaz. Un modèle spécialisé, la Branche Artificielle, permet de filtrer l'eau pour n'en laisser passer que l'oxygène. Un rein artificiel comportant des filtres anti toxines permet de débarrasser le flux de sang de toute impureté qui y aurait été mêlée et s'avère très efficace contre de nombreuses maladies et les drogues injectées. Un autre système de filtres implantés neutralise la toxicité d'une grande variété de poisons ingérés par voie buccale, l'alcool y compris. Tous les indices sont disponibles, jusqu'à un maximum de 10. 15000 ¥ x l'indice pour un filtre à air, 10000 ¥ x l'indice pour un filtre sanguin ou anti-toxine.

## CYBERDECKS ET PROGRAMMES

Ce genre d'équipement est décrit dans le chapitre **La Matrice**, pages 172 et suivantes.

## BIOTECHNOLOGIE

### Contrat Doc Wagon™

Ne sortez pas sans lui ! Le contrat Doc Wagon™ vous assure un service médical de première classe sur simple appel, 24 heures sur 24, chez vous ou dans les rues.

Pour un possesseur de la carte platine, la plupart des contrats Doc Wagon™ garantissent l'arrivée d'une équipe de secours sur les lieux moins de 10 minutes après l'appel et une totale gratuité des soins apportés.

Le recours à un service de réanimation implique une surprime importante, de même que celui aux équipes d'Interventions à Haut Risque (IHR). Dans ce dernier cas, le client ou ses héritiers doivent s'acquitter du coût des soins médicaux que peut nécessiter l'état des employés de Doc Wagon™, ou même de leurs indemnités de décès.

La signature d'un contrat avec Doc Wagon™ entraîne souvent pour le client le dépôt d'un minuscule échantillon de sa peau, que la société conserve dans des chambres fortes très puissamment gardées, et s'accompagne de la pose d'un bracelet à son poignet. Ce bracelet joue à la fois le rôle de dispositif d'appel d'urgence et



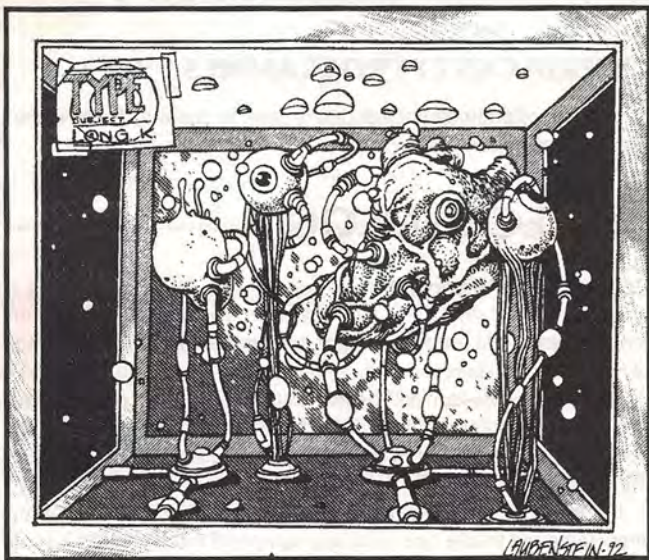
de signal de localisation du client pour les membres de Doc Wagon™. La rupture des scellés alerte bien évidemment le représentant local de la société.

Le contrat Or garantit une réanimation gratuite par an, une réduction de 50% sur les surprimes d'IHR et de 10% sur les soins intensifs. Le contrat Platine offre quatre réanimations gratuites par an, 50 % de réduction sur les soins intensifs et une totale gratuité des IHR, bien que le client doive toujours s'acquitter de la totalité des éventuelles indemnités de décès des employés. 5.000 ¥ pour le contrat de base, 25.000 pour le contrat Or, 50.000 pour le contrat Platine.

### Médikit

L'équipement du Médikit des années 2050 le rend parfaitement adapté au traitement médical des cas d'urgence les plus courants. Il est constitué d'une réserve de médicaments, de bandages, d'outils et même d'un véritable toubib de poche. Ce système, que l'on peut sans risque d'erreur qualifier d'expert (il possède un indice de Biotech de 3), est capable de délivrer des diagnostics à partir des informations fournies par l'utilisateur. Il exigera des renseignements supplémentaires si ceux donnés ne lui permettent pas d'établir un diagnostic suffisamment clair. Après avoir déterminé le traitement à lui faire suivre, le Médikit conseillera en outre l'utilisateur sur la manière de le faire. Il peut dicter la composition d'antidotes spécifiques et donc capables d'annuler les effets de ces éléments nocifs. Pour cela, il doit cependant réussir un test de Biotech contre un seuil de réussite égal à la Virulence de la substance toxique.

Les Shadowrunners comprendront certainement qu'un Médikit n'est pas un système infaillible, et ils devront impérativement signer une décharge de responsabilité au fabricant au moment de l'achat. La plupart des modèles avertiront en temps utile l'utilisateur de leur incapacité à trouver un traitement adéquat ou de l'insuffisance de leur réserve de médicaments ou autres produits chimiques. Des substances spécifiques seront épuisées si, après un traitement, le joueur obtient un 1 sur le jet d'ID6. 200 ¥, + 50 ¥ par recharge de produits.



### Remplacements Organiques

Il est aujourd'hui possible de cultiver in vitro des tissus et des organes que les clients peuvent se procurer.

Le type O, conçu pour minimiser le risque de rejet de la part de l'organisme, constitue la catégorie de produits la plus répandue. Il n'en nécessite pas moins un traitement immuno-suppresseur destiné à éviter le rejet de la greffe.

Les organes cultivés à partir de tissus extraits du corps du client fournissent la plus grande chance de réussite. Malheureusement, les recherches sur les remplacements de tissus nerveux ou cervicaux n'ont pas encore abouti. Quant à la réalisation de clones, elle reste encore du domaine de la science-fiction. Voir **Guérison**, page 112, pour plus de précisions.

### PANSEMENTS DERMOACTIFS

Pouvant bien sûr adhérer à la peau, ces diffuseurs de médicaments délivrent des doses régulées de produits pharmaceutiques et permettent leur administration d'une façon régulière et sûre. Ils doivent être placés à même à la peau pour produire leurs effets, et les armures dermales nuisent à leur efficacité : ôtez l'indice d'Armure de l'indice du pansement. Les implants de filtration du sang les rendent totalement inefficaces.

#### Antidote

Ce pansement libère un antidote multi-toxines et aide ainsi le patient à résister à ces substances. Ajoutez l'indice de l'Antidote à la Constitution du personnage quand celui-ci devra procéder à des tests de Résistance. Les effets de plusieurs antidotes ne sont pas cumulables. 50 ¥ par point d'indice.

#### Stimulant

Ce pansement libère un stimulant n'entraînant aucune accoutumance et qui aide le porteur à rester éveillé, ce qui peut s'avérer vital dans certaines situations. Réduisez le degré de fatigue de la colonne Etourdissement du Moniteur de Condition d'un nombre de blocs correspondant à l'indice du Stimulant. Les magiciens devront néanmoins prendre garde aux effets secondaires que ces médicaments peuvent entraîner sur leur métabolisme. Ils devront effectuer un test de Magie contre un seuil de réussite égal à l'indice du Stimulant. En cas d'échec, ils devront se référer à la procédure relative aux pertes d'Essence comme s'ils avaient subi une blessure Fatale. Voir, pour plus de détails, **Guérison**, page 112. Les effets du pansement prennent fin au bout de 2D6 minutes au terme desquelles la colonne Etourdissement du Moniteur de Condition retrouve son niveau de dégâts original, augmenté d'un bloc. 25 ¥ par point d'indice.

#### Tranquillisant

Conçus théoriquement pour anesthésier les patients ayant à subir une intervention chirurgicale, les pansements tranquillisants ont trouvé une clientèle nombreuse dans certaines organisations désireuses de neutraliser des prisonniers turbulents. Le pansement et le patient (ou la victime) doivent tous deux procéder à un test basé sur leur indice (de Constitution pour le patient) contre un seuil de réussite égal à l'indice de l'autre. Si le patient obtient moins de succès que le pansement, la différence correspond au nombre de blocs qu'on noircit dans son Moniteur de Condition Mentale. 20 ¥ par point d'indice.

#### Dernière Chance ou Anti-traumatisme

Ce pansement constitue véritablement la dernière chance de survie pour un grand blessé qui ne peut recevoir rapidement des soins. Il doit être placé au niveau du cœur et donne à son porteur une seconde chance contre la mort. Voir la section relative aux soins en page 115. 500 ¥

#### Unité de Survie

Ce caisson isolé, muni de poignées qui facilite son transport, permet de stabiliser l'état de santé d'un personnage grièvement blessé jusqu'à ce que ce dernier puisse bénéficier de soins médicaux plus appropriés. Ce dispositif figure aujourd'hui parmi l'équipement standard des véhicules de la Société Doc Wagon™ et des



meilleurs services ambulanciers. Il allonge considérablement le temps restant à un personnage avant qu'il ne rende le dernier soupir. Chaque minute passée dans l'unité de survie correspond pour le patient à un nombre d'heures de sursis égal à l'indice de la machine. 10.000 ¥ pour le modèle standard (indice 2), 20.000 ¥ pour le modèle de luxe (indice 6).

## EQUIPEMENT MAGIQUE

Voir le chapitre **Magie**, pages 116 et suivantes, pour la description de ces objets.

## VEHICULES

### TERRESTRES

Les véhicules terrestres font appel pour assurer leur puissance motrice à des formes d'énergie différentes suivant les fonctions pour lesquelles ils ont été conçus. Les modèles économiques et ceux qui sont destinés à circuler sur le réseau guidé utilisent des accumulateurs de haute capacité rechargeables dans des stations-service, des parkings et des pistes du réseau. Certaines versions disposent de cellules solaires auxiliaires qui fournissent seulement une aide limitée à la locomotion. Les véhicules circulant dans les pays placés sous la tutelle des Américains d'Origine usent souvent de combustibles de type alcool, facilement obtenus à partir de matières organiques.

Ceux à long rayon d'action possèdent des moteurs utilisant des combustibles traditionnels, c'est-à-dire des dérivés du pétrole. Quant aux moyens de transport de luxe, ils ont souvent recours aux combustibles pétrochimiques. Quoi qu'il en soit, cela n'affecte pas la manoeuvrabilité, les principales différences portant plutôt sur le coût et la disponibilité des types de combustibles et sur l'autonomie conférée aux véhicules.

Certains véhicules terrestres possèdent aussi une capacité limitée de pilotage automatique, et peuvent suivre une carte programmée et réagir à l'environnement. Ce système de pilotage automatique fait néanmoins preuve d'une prudence excessive, stoppant fréquemment le véhicule sans raison apparente aux yeux des passagers. Tout obstacle imprévu sur le trajet suivi le plonge en outre dans une confusion suffisante pour qu'il demande de nouvelles instructions. L'indice du Pilote Automatique correspond à sa capacité de conduite. Des points d'ancrage et des montures d'armes équipent souvent les véhicules de combat, qui comportent aussi fréquemment des armes intégrées à leur structure. Ces dernières ne peuvent être remplacées par des armes appropriées à d'autres types de missions, contrairement à celles installées sur des points d'ancrage. Ceux-ci acceptent toutes les armes lourdes ou spécialement conçues pour les véhicules et diminuent de moitié les modificateurs dus au recul. Les montures, elles, servent pour des armes à feu plus légères que celles classées dans les armes lourdes et procurent 1 point de compensation de recul. Les armes doivent être achetées séparément. Une arme destinée à être montée sur un véhicule coûte le double de la version de base.

### Voitures

#### Chrysler-Nissan Jackrabbitt

Son faible prix et une campagne publicitaire intensive ont fait de la Jackrabbitt la voiture la plus fréquemment rencontrée sur les autoroutes nord-américaines. Les propriétaires de Jackrabbits peuvent utiliser l'arrière comme un coffre ou y accueillir deux passagers supplémentaires. 15.000 ¥.



**Eurocar Westwind 2000**

#### Eurocar Westwind 2000

Engin rapide à la carrosserie profilée, la Westwind 2000 comporte des panneaux coulissants qui recouvrent et protègent les roues quand la voiture est à l'arrêt. 100.000 ¥.

#### Ford Américar

Limousine de taille moyenne. 20.000 ¥.

#### Mitsubishi Nightsky

Limousine de l'élite, la Nightsky dispose d'aménagements qui font ressembler la Toyota Elite à une importation bon marché made in Sri Lanka. Son équipement standard comporte une panoplie complète de systèmes anti-vol, un blindage résistant, un médikit, des modules d'interfaces de contrôle, un système de télécommunication par satellite et... un bar. Cette voiture dispose d'un pilote automatique de qualité supérieure et souvent d'un armement défensif. 250.000 ¥.

#### Mitsubishi Runabout

La Runabout est une voiture monoplace à trois roues conçue pour des trajets courts et quotidiens. On la surnomme affectueusement "la boîte" en raison de sa forme. 10.000 ¥.

#### Toyota Elite

Voiture de luxe dont l'aménagement intérieur ne déparerait pas un appartement de grand standing. 125.000 ¥.

### Motos

#### Dodge Scoot

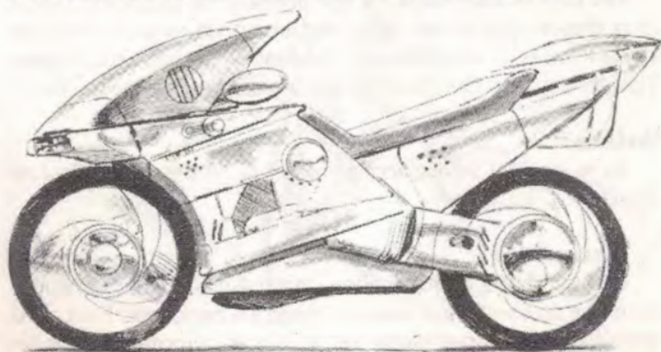
Scooter urbain à moteur électrique. 2000 ¥.

#### Harley Scorpion

Le gros cube classique. La Scorpion comporte un carénage aérodynamique escamotable qui joue aussi le rôle d'un blindage. Beaucoup la considèrent comme un véhicule de combat. Elle peut comporter jusqu'à 3 montures d'armes. 15.000, + 1.000 ¥ par monture d'armes.

#### Yamaha Rapier

Moto de ville rapide dont les lignes pures en font un des modèles les plus appréciés des bandes de motards. 10.000 ¥.



**Yamaha Rapier**



## AEROGLISSEURS (HOVERCRAFTS)

### Chrysler-Nissan G12a

Cet aéroglisseur multiusage est souvent utilisé pour transporter des passagers ou du fret.

Deux personnes peuvent prendre place dans la cabine de pilotage, isolée du reste de l'engin, et le plateau de chargement peut emporter 6 tonnes de cargaison ou une cabine de 30 passagers. 50.000 ¥.

## AQUATIQUES

Les machineries des navires utilisent les mêmes combustibles que les moteurs des véhicules terrestres, bien que les combustibles pétrochimiques soient les plus fréquents. Les grands bateaux de transport bénéficient presque toujours d'un système de pilotage entièrement automatique. La propulsion des super pétroliers ou autres bâtiments aussi imposants fait souvent appel à des réacteurs à fusion nucléaire.

### Bateaux à Moteur

#### Aztech Nighthunter

Ce petit biplace est équipé de moteurs auxiliaires électriques afin de pouvoir se déplacer silencieusement. Sa coque en matériaux composites et sa peinture non réfléchissante réduisent sa signature thermique et en font un bateau très difficile à détecter. Il possède deux montures d'armes intégrées. 30.000 ¥.

#### Samuvani-Criscraft Otter

Bateau de taille moyenne très populaire et bien adapté à la navigation de plaisance, l'Otter peut transporter des cargaisons légères et réaliser quelques tâches utilitaires. 20.000 ¥.

### Bateaux à Voiles

#### Sendanko Marlin

Ce bateau de 4,5m de long, conçu pour la plaisance, a connu une grande célébrité lorsque Channel 32, a porté à l'écran la vie de l'infâme trafiquant Janos Smoot, dont il était le Yacht préféré. 15.000 ¥.

## AERIENS

A l'exception de quelques modèles propulsés à l'énergie solaire et d'appareils de reconnaissance, les aéronefs sont de véritables gouffres à carburant pétrochimique. Ils sont très sophistiqués, comportant des câblages de contrôle et parfois une géométrie variable. Si on ajoute à cela la découverte de nouveaux matériaux composites, on peut considérer que les rêves des plus visionnaires des ingénieurs du 20ème siècle sont devenus réalité.

Les pilotes automatiques fonctionnent de façon similaire à ceux disponibles sur les véhicules terrestres, mais ils sont très souvent reliés à un système de localisation par satellite Navstar. Les aéronefs sont répartis suivant leur système propulseur.

### Avions

Ils ne peuvent se déplacer de moins de 50 mètres par Tour de Combat.

#### Cessna C 750

Ce bimoteur à double hélice, conçu à des fins de transport, peut être aménagé pour emporter jusqu'à 6 personnes. Il est aussi utilisé pour la surveillance par les forces corporatistes ou les patrouilles frontalières. 200.000 ¥.

### Lear Platinum I

Cette limousine des airs aux lignes pures dispose d'équipements perfectionnés et constitue l'équivalent aérien de la Mitsubishi Nightsky. 500.000 ¥.

## Hélicoptères

### Ares Dragon

Ce grand hélicoptère à deux rotors a trouvé nombre d'utilisations, aussi bien civiles que militaires, allant du transport de passagers (il peut en effet emporter 24 soldats armés jusqu'aux dents) ou de fret, jusqu'à la fonction de poste de commandement aérien. Il peut accepter deux points d'ancrage. 600.000 ¥.

### Federated Boeing Commuter

Muni de rotors orientables, le Commuter a été conçu pour assurer un transit rapide jusqu'à des aires d'atterrissage de surface limitée. On l'emploie surtout pour le transport de passagers. 625.000 ¥.

### Hughes Airstar

Cet hélicoptère de luxe a été conçu pour la vitesse et la manœuvrabilité. Le modèle standard en service dans les mégacorporations unit le confort, en raison de ses aménagements intérieurs, à la sécurité apportée par son blindage. Selon certaines sources, il serait équipé d'un armement dissimulé. 900.000 ¥.

### Hughes WK-2 Stallion

Il s'agit de l'hélicoptère "bonne à tout faire" des années 2050.

De conception ancienne, il a subi de nombreuses modifications. L'appareil possède à présent un cockpit à deux places et une cabine pouvant accueillir 10 passagers. L'armement des versions militaires, très courantes de par le monde, comporte deux montures d'armes et deux points d'ancrage. 300.000 ¥.

## VEHICULES MILITAIRES DE DISTRIBUTION RESTREINTE

### EFA Variants

Conçu à l'origine pour constituer la clef de voûte des escadrilles de chasse de la Communauté Economique Européenne, cet appareil est caractérisé par sa solidité, une maintenance facile et sa capacité à accepter des améliorations en électronique et en armement. En raison de tous ces avantages, on a assisté à la production d'une profusion de versions pirates de ce chasseur. Beaucoup de corporations entretiennent des escadrilles de Variants, entre autres pour escorter leurs jets importants. Chaque appareil dispose d'un canon d'assaut intégré dans son nez ainsi que de quatre points d'ancrage. 5.000.000 ¥.

### Panzer (Thunderbirds)

Sous cette appellation générique sont regroupés les Véhicules de Basses Altitudes (VBA) en service dans les forces armées des corporations et des nations du monde entier. Le blindage épais et l'armement très lourd de ces engins les rendent particulièrement adaptés aux opérations militaires prolongées en environnement hostile.

### GMC Banshee

Ce panzer léger, conçu pour les missions de reconnaissance et le transport du courrier, emporte deux canons d'assaut, deux mitrailleuses lourdes, un autocanon en tourelle, quatre points d'ancrage et deux modules de surveillance ou de leurre.



## Véhicules de Sécurité

Cette catégorie englobe toute une variété d'engins de combat urbain allant des voitures de police jusqu'aux véhicules d'assaut des unités anti-terroristes. Tous sont dotés d'un blindage efficace et sont capables d'évoluer au milieu des décombres.

### Ares Citymaster

Ce véhicule anti-émeutes peut transporter et servir de PC à une dizaine de policiers. La tourelle installée sur son toit comporte un canon à eau et une mitrailleuse légère, qui tire généralement des balles gel. 500.000 ¥.

### Chrysler Nissan Patrol-I

Le blindage perfectionné de cette voiture de patrouille très répandue comporte des plaques rétractables protégeant les roues et des vitres blindées coulissantes munies d'orifices de tir. En cas de situations délicates, l'équipage peut déclencher la projection de gaz vomitifs grâce à des diffuseurs disposés tout autour de la carrosserie. 100.000 ¥.

### GMC Beachcraft Patroller

Cet aéroglisseur rapide et faiblement armé a été adopté par les gardes-côtes et les services de sécurité du monde entier. 750.000 ¥.

### GMC Riverine

Les concepteurs de ce populaire patrouilleur ont abandonné le système de propulsion classique à hélices pour adopter des hydrojets. Ces derniers procurent au bateau une manœuvrabilité exceptionnelle et le rendent particulièrement adapté aux déplacements sur plans d'eau de faible profondeur. Il a quatre points d'ancrage. 75.000 ¥.

### Northrup PRC-42B Wasp

Cet hélicoptère monoplacement a été adopté par de nombreuses forces de police et de sécurité. Le pilote peut couper l'alimentation du rotor et laisser descendre lentement ou planer son appareil, mû simplement par l'autorotation de l'hélice, ce qui confère à l'engin une grande discrétion. Des versions militaires, surnommées Yellowjackets, commencent à apparaître et comportent un ou deux points d'ancrage. 220.000 ¥ pour le modèle standard, 280.000 ¥ pour la version Yellowjacket.

## APPAREILS A POUSSEE VECTORIELLE

La consommation excessive de ces engins rend leur utilisation prohibitive pour tout autre que les militaires ou les troupes d'assaut corporatistes.

### Federated Boeing Eagle

Cet appareil, conçu pour s'assurer la maîtrise aérienne, n'est produit qu'en petites quantités. Il emporte deux canons d'assaut logés dans le nez et six points d'ancrage.

## MODULES (télécommandes)

Beaucoup de ces engins pilotés à distance existent en versions pour surveillance prolongée, reconnaissance ou d'intervention.

Bien que n'importe quelle personne suffisamment expérimentée puisse en diriger un efficacement, seuls les interfacés, pour qui la rétroaction est aussi évidente que la marche pour un Humain normal, se montrent capables d'exploiter pleinement leurs possibilités.

Ils sont souvent dotés d'un pilote automatique qui peut leur conférer une certaine indépendance sur de courtes périodes de temps, mais il s'agit là d'une opération risquée pour l'appareil en

raison de l'incapacité du pilote automatique à s'adapter aux situations imprévues.

Ces engins sont en général livrés avec des commandes à distance, disposant ou non de modules pour interfaces de contrôle, mais cela ne constitue pas une règle stricte.

### Module Chasseur

Cette désignation s'applique à toutes les versions armées de modules éclaireurs ou de surveillance. Elle comportent en général deux montures d'armes. 20.000 ¥.

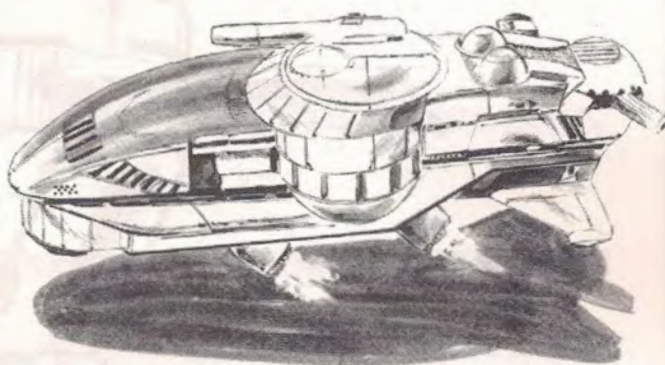
### Module de Repérage

Ce petit avion très discret est doté d'un équipement équivalent à celui du module précédent.

Il possède une autonomie beaucoup plus importante, qui lui permet d'effectuer des missions de plus longue durée et des observations plus minutieuses. Sa récupération est par contre plus complexe car il doit disposer d'une piste suffisamment longue ou d'un filet d'arrêt pour éviter de s'écraser au moment de l'atterrissage. 15.000 ¥.

### Module de Surveillance

Cet appareil à rotor emporte des caméras thermographiques ou à faible lumière. Il peut soit être équipé de systèmes de transmission de l'information, soit enregistrer simplement les images pour une analyse ultérieure. 10.000 ¥.



GMC Banshee



EFA Variants



**Patrouilleur de Surface**

Ce petit véhicule chenillé accomplit des tâches de surveillance ou de protection. Il comprend une monture d'arme, un point d'ancrage et, bien sûr, un blindage. Son équipement en senseurs se limite généralement à des récepteurs thermographiques. 10.000 ¥.

## ARMEMENT POUR VEHICULES

**Autocanon**

Ce canon léger est couplé à un système de rechargement automatique. Tir au coup par coup uniquement. 12.000 ¥.

**Lance-Missiles**

Ce petit lance-missiles fait appel aux mêmes projectiles que les modèles d'épaule. 15.000 ¥.

**Canon à Eau**

Projetant de l'eau sous haute pression, cette arme anti-émeutes possède une capacité limitée de tir automatique (10 tirs par action) en ne souffrant d'aucune pénalité due au recul. Le Code de Dégâts est basé sur l'échelle humaine, mais chaque coup au but nécessite de la part de la victime un test de Force contre un seuil de réussite de 5 pour éviter de tomber à terre. Si la pompe du canon est connectée à une source d'eau, il n'est pas nécessaire de recharger l'arme. 20.000 ¥.

## EQUIPEMENT POUR INTERFACES

**Dispositif de Contrôle à Distance**

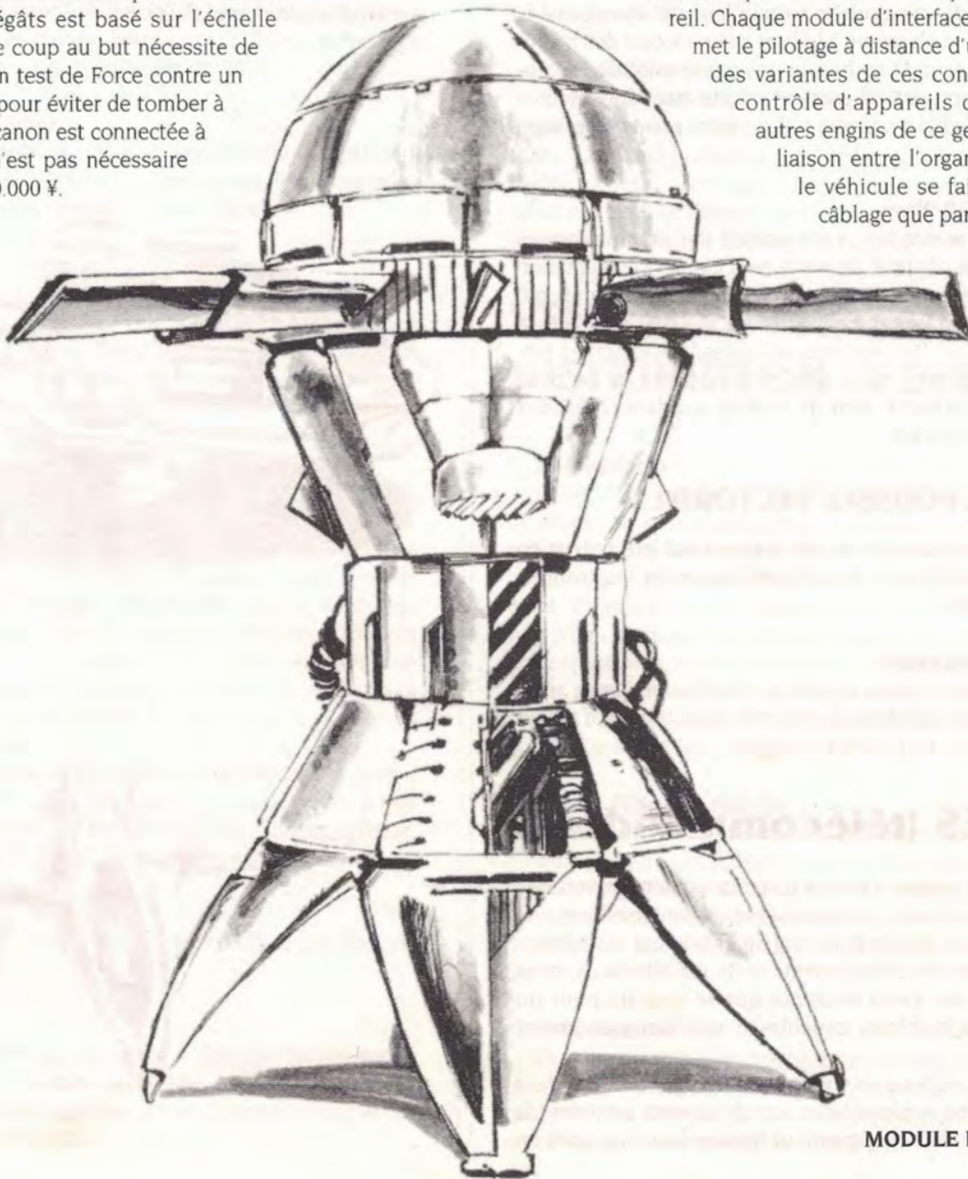
Tous les véhicules peuvent être conçus ou modifiés pour accepter un contrôle à distance. L'opération coûte 2.500 ¥, multipliés par la Résistance du véhicule (qui donne une indication de ses dimensions).

**Dispositif de Contrôle de Véhicule**

Comme précédemment, tous les véhicules peuvent être conçus ou modifiés pour être contrôlés par une interface cybernétique. Coût de l'opération : 2.800 ¥ + l'interfaçage éventuel du véhicule adapté au contrôle à distance.

**Système de Commande à Distance**

Ce dispositif est généralement constitué d'une console permettant le contrôle d'un véhicule par l'intermédiaire d'une liaison radio. Celle-ci peut être perturbée par un brouilleur ou simplement par de mauvaises conditions atmosphériques. La console est équipée d'un écran vidéo qui transmet les images prises par une caméra montée sur le véhicule concerné, d'un clavier, des boutons et manettes pour actionner les équipements de l'appareil. Chaque module d'interface ou de contrôle permet le pilotage à distance d'un véhicule. Il existe des variantes de ces consoles destinées au contrôle d'appareils de construction et autres engins de ce genre. Dans ce cas, la liaison entre l'organe de commande et le véhicule se fait plus souvent par câblage que par radio.



MODULE DE SURVEILLANCE



## TABLE DE L'EQUIPEMENT

## ARMES

## ARMES DE CONTACT

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Disponibilité	Poids	Coût	Index de Rue
<b>Armes Tranchantes</b>							
Couteau	8	-	(For)L	2/4hrs	0,5	30 ¥	0,75
Epée	4	1	(For+2)M	3/24hrs	1	500 ¥	1
Katana	3	1	(For+3)M	4/48hrs	1	1.000 ¥	2
<b>Armes d'Hast/Bâtons</b>							
Armes d'Hast	2	2	(For)G	4/48hrs	4	500 ¥	2
Bâton	2	2	(For+2)M	Etourd. 3/24hr	2	50 ¥	1
<b>Massues</b>							
Electro-Matraque	4	1	6 G	Etourd. 3/36hrs	1	750 ¥	1
Massue	5	1	(For+1)M	Etourd. 2/6hrs	1	10 ¥	1
Matraque	8	-	(For+2)M	Etourd. 2/6hrs	-	10 ¥	1
<b>Fouets/Fléaux</b>							
Fouets Monofilament	10	2	10G	24/1 4jrs	-	3.000 ¥	3
<b>Mains Nues</b>							
	-	-	(For)M Etourd.	-	-	-	-

## ARMES DE TRAIT

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Disponibilité	Poids	Coût	Index de Rue
<b>Arcs</b>							
Arc Standard	2	1+	(For mini+2)M	1	3/36hrs	100¥ x For mini	1
Flèches	3	NA	idem Arc	3/36hrs	0,1	10 ¥	1
<b>Arbalètes</b>							
Légère	2	3	6 L	4/36hrs	2	300 ¥	1
Moyenne	2	4	6 M	5/36hrs	3	500 ¥	1
Lourde	NA	5	8 G	6/36hrs	4	750 ¥	1
Carreaux	4	-	—	5/36hrs	0,05	5 ¥	1

## Armes de Jet

## Non Aérodynamiques

Couteau de Lancer	9	NA	(For)L	2/24hrs	0,25	20 ¥	1
-------------------	---	----	--------	---------	------	------	---

## Aérodynamiques

Shuriken	8	NA	(For)L	2/24hrs	0,25	30 ¥	2
----------	---	----	--------	---------	------	------	---

## ARMES A FEU

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Pistolets</b>								
<b>Petit Calibre</b>								
Streetline Spécial	8	6(c)	CC	4L	0,5	2/12hrs	100 ¥	0,75
Walther Palm Pistol	9	2(b)	CC	4L	0,25	3/12hrs	200 ¥	0,75
<b>Légers</b>								
Beretta Model 101 T	5	12(c)	SA	6L	1	3/12hrs	350 ¥	0,8
Colt American L36	6	11(c)	SA	6L	1	3/12hrs	350 ¥	0,8
Fichetti Security 500	7	12(c)	SA	6L	1	3/12hrs	400 ¥	0,8
Fichetti Security 500 a	6	25(c)	SA	6L	1,25	3/12hrs	450 ¥	0,8
<b>Lourds</b>								
Ares Predator	5	15(c)	SA	9M	2,25	3/24hrs	450 ¥	0,5
Ares Viper Silvergun	6	30(c)	SA/TR	9G(f)	2	3/48hrs	600 ¥	1
Browning Max-Power	6	10(c)	SA	9M	2	3/24hrs	450 ¥	1
Remington Roomsweeper	8	8(m)	SA	9G(f)	2,5	3/24hrs	300 ¥	1
Ruger Super Warhawk	4	6(c¥)	CC	10M	2,5	3/24hrs	300 ¥	1
<b>Tasers</b>								
Defiance Super Shock	4	4(m)	SA	10G	2	5/24hrs	1.000 ¥	1
<b>Mitraillettes</b>								
AK-97 SMG/Carbine	4	30(c)	SA/TR/TA	6M	4	5/3jrs	800 ¥	1
Heckler & Koch HK227	4	28(c)	SA/TR/TA	7M	4	4/24hrs	1.500 ¥	0,75
HK227-S	5	28(c)	SA/TR	7M	3	10/7jrs	1.200 ¥	2
Uzi III	5	24(c)	TR	6M	2	4/24hrs	600 ¥	0,75



# EQUIPEMENT

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Fusils</b>								
<b>Fusils de Sport</b>								
Remington 750	3	5(m)	SA	7G	3	3/24hrs	600 ¥	1
Remington 950	2	5(m)	SA	9G	4	3/24hrs	1.300 ¥	1
<b>Fusils de Précision</b>								
Ranger Arms SM-3	-	6(m)	SA	14G	4	12/7jrs	4.000 ¥	4
<b>Shotguns</b>								
Defiance T-250	4	5(m)	SA	10G	3	3/24hrs	1.400 ¥	1
Enfield AS-7	3	10(c)	SA/TR	8G	4	8/8jrs	1.000 ¥	1
<b>Fusils d'assaut</b>								
AK-97	3	38(c)	SA/TR/TA	8M	4,5	3/36hrs	700 ¥	2
AK-98*	2	38(c)	SA/TR/TA	8M	6	8/4jrs	2.500 ¥	4
FN HAR	2	35(c)	SA/TR/TA	8M	4,5	4/48hrs	1.200 ¥	2
<b>Lance-Grenades</b>								
Generic Under-Barrel	(-3)	6(m)	CC	Grenade	+2kg	8/4jrs	1.700 ¥	3
<b>Mitrailleuses Légères</b>								
Ingram Valiant	-	Bande 50(c)	TR/TA	7G	9	6/5jrs	1.500 ¥	2
<b>Armes Lourdes</b>								
Canon d'Assaut	-	20(c)	CC	18F	20	16/14jrs	6.500 ¥	2
Mitrailleuse Moyenne	-	40(c)	TA	9G	12	14/14jrs	2.500 ¥	2
Mitrailleuse Lourde	-	40(c)	TA	10G	15	18/18jrs	4000 ¥	2
<b>Lance-Roquettes/Missiles</b>								
Multi-Lanceur	-	4(b)	CC	-	8	12/14jrs	8.000 ¥	2

\* Sans lance-grenades

## TABLE DES MISSILES/ROQUETTES

	Intelligence	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Roquettes</b>						
Anti-Personnel	NA	16F	2	8/14jrs	1.000 ¥	2
Anti-Véhicule	NA	16F	3	8/14jrs	2.000 ¥	2
Hautement Explosive	NA	16F	2	8/14jrs	1.500 ¥	2
<b>Missiles</b>						
Anti-Personnel	3	16F	2,25	12/14jrs	2.500 ¥	3
Anti-Véhicule	4	16F	3,25	12/14jrs	5.000 ¥	3
Hautement Explosif	3	16F	2,25	12/14jrs	3.750 ¥	3

## MUNITIONS, par 10 coups

	Dissimulation*	Dégâts	Poids	Disponibilité**	Coût	Index de Rue
Balles Etourdissantes	8	cf. règles	1	4/48hrs	100 ¥	1
Balles Explosives	8	cf. règles	0,75	3/36hrs	50 ¥	0,8
Balles Fléchettes	8	cf. règles	0,5	3/36hrs	100 ¥	0,8
Balles Gel	8	cf. règles	0,25	4/48hrs	30 ¥	1
Bande de 100	ouaih !	-	12,5	6/3jrs	4.250 ¥	2
Canon d'Assaut	3	Selon Arme	1,25	5/3jrs	450 ¥	2
Cartouche Taser	3	Spécial	0,5	6/36hrs	50 ¥	1,5
Munitions Normales	8	Selon Arme	0,5	2/24hrs	20 ¥	0,75

\* -1 Dissimulation par 10 balles supplémentaires

\*\* Munitions en bande : ajouter le nombre de balles/100 à la Disponibilité

## ACCESSOIRES POUR ARMES A FEU

	Support	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Atténuateur de Choc	-	-	1	0,25	2/24hrs	200 ¥	0,75
Atténuateur de Son	Canon	-2	-	0,5	6/48hrs	750 ¥	2
Bipied	Dessous	-	-	2	6/12hs	400 ¥	1
Chargeur	-	-	-	0,75	2/24hrs	5 ¥	0,75
Compensateur Recul II	Canon	-1	1	0,5	2/24hrs	450 ¥	0,8
Compensateur Recul III	Canon	-2	2	0,75	2/24hrs	700 ¥	1
Gyrostabilisateur, de luxe	-	-6	6	8	4/48hrs	7.000 ¥	1
Gyrostabilisateur, standard	-	-5	5	6	4/48hrs	2.500 ¥	1
Holster Dissimulé	-	+2	-	0,1	2/24hrs	100 ¥	0,75



## EQUIPEMENT

	Support	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Interface Externe	Dessus/Dessous	-2	-	1	4/48hrs	600 ¥	1
Interface Interne	-	-	-	0,5	*	*	*
Lunettes d'Arme :							
Agrandissement 1	Dessus	-1	1	0,25	3/36hrs	500 ¥	0,8
Agrandissement 2	Dessus	-1	2	0,25	3/36hrs	800 ¥	0,9
Agrandissement 3	Dessus	-1	3	0,25	3/36hrs	1.200 ¥	1
Lumière Faible	Dessus	-2	-	0,25	3/36hrs	1.500 ¥	0,8
Thermographique	Dessus	-2	-	0,25	3/36hrs	1.500 ¥	0,8
Lunettes Connectées	-	0	-	0,1	3/36hrs	3.000 ¥	1
Silencieux	Canon	-2	-	0,2	4/48hrs	500 ¥	2
Trépied	Dessous	-	6	8	10/12hrs	600 ¥	3
Visée Laser	Dessus	-1	-	0,25	6/36hrs	500 ¥	0,9

\*voir texte, p 241

### EXPLOSIFS

	Dissimulation	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Grenades</b>						
A Effet de Choc	6	12M Etourd	0,25	5/4jrs	30 ¥	2
Défensives	6	10G	0,25	4/4jrs	30 ¥	2
Mini-grenades (toutes)	8 cf	grenade	0,1	8/4jrs	50 ¥	2
Offensives	6	10G	0,25	4/4jrs	30 ¥	2

### Explosif, au kilo

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Du Commerce	6	3	1	6/48hrs	60 ¥	1
Plastic, Composé IV	6	6	1	8/48hrs	80 ¥	1
Plastic, Composé XII	6	12	1	10/48hrs	200 ¥	2

### Accessoires

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Détonateur Radio	8	-	0,25	4/48hrs	250 ¥	2
Minuterie	6	-	0,50	4/48hrs	100 ¥	2

### VETEMENTS ET ARMURES

	Dissimulation	Balistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût/	Index de Rue
Gilet à Plaques	10	4	3	2	3/36hrs	600 ¥	1
Gilet Pare-balles	12	2	1	1	2/36hrs	200 ¥	0,8
Manteau Renforcé	8	4	2	1	2/24hrs	700 ¥	0,75
Veste Pare-balles	6	5	3	2	3/36hrs	900 ¥	0,75
Vêtement Pare-balles	10	3	0	2	2/36hrs	500 ¥	1

### ARMURES LOURDES

	Dissimulation	Balistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Partielle	-	6	4	10+Const.	8/10jrs	10.000 ¥	2
Complète	-	8	6	10+Const	16/14jrs	20.000 ¥	3
Casque	-	1	1	-	12/14jrs	200 ¥	1,5

### CUIR

	Dissimulation	Balistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Véritable	-	0	2	1	Totale	750 ¥	0,75
Synthétique	-	0	1	1	Totale	250 ¥	0,60

### VETEMENTS

	Dissimulation	Balistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Ordinaires	-	0	0	1	Totale	50 ¥	0,80
Elégants	-	0	0	1	Totale	500 ¥	1
Très chic	-	0	0	1	Totale	1.000 ¥	1

### SURVEILLANCE ET SECURITE

#### AMPLIFICATEUR DE VISION

	Dissimulation	Grossissement	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Jumelles	5	50x	1	Totale	100 ¥	0,8
Lumière Faible	-	-	-	4/48hrs	+ 200 ¥	1,25
Thermographique	-	-	-	4/48hrs	+ 250 ¥	1,25



# EQUIPEMENT

	Dissimulation	grossissement	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Lunettes	6	20x	-	4/48hrs	+1500 ¥	1,50
Lumière Faible	-	-	-	6/48hrs	+ 500 ¥	2
Thermographiques	-	-	-	6/48hrs	+ 700 ¥	2

## COMMUNICATIONS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Micro-Camescope	8	-	6/48hrs	2500 ¥	2
Micro-Emetteur	18	-	6/48hrs	2500 ¥	2
Micro-Enregistreur	9	-	6/48hrs	1000 ¥	2

## MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Décodeur de Données	2	5	Indice/10jrs	10.000 ¥ x Ind.	1,5
Dérivateur de Lignes	12	-	Indice/8jrs	5.000 ¥ x Ind.	1,5
Identificateur Vocal	2	5	Indice/72hrs	2.000 ¥ x Ind.	2
Emetteur de Signaux	3	2	Indice/48hrs	1.000 ¥ x Ind.	1,5
Micro Directionnel	5	1	Indice/36hrs	1.000 ¥ x Ind.	1
Microphone Laser	5	1	Indice/48hrs	1.500 ¥ x Ind.	1,5
Pisteur de Signaux	3	-	Indice/72hrs	100 ¥ x Dissimulation	2

## CONTRE-MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Brouilleur	2	5	Indice/72hrs	1.000 ¥ x Ind.	1,5
Codeur de Données	2	6	Indice/14jrs	1.000 ¥ x Ind.	2
Détecteur de Dérivation	2	6	Indice/14jrs	100 ¥ x Ind.	2
Détecteur de Micros	3	1	Indice/48hrs	500 ¥ x Ind.	1,5
Générateur de Bruit de Fond	3	1	Indice/72hrs	1.500 ¥ x Ind.	1,5
Masque Vocal	6	-	Indice/72hrs	3.000 ¥ x Ind.	1,5

## SYSTEMES DE SECURITE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Identificateurs :					
Digital	-	-	Indice/72hrs	200 ¥ x Ind.	1
Palmaire	-	-	(Indice+1)72hrs	300 ¥ x Ind.	2
Rétinien	-	-	(Indice+2)72hrs	1.000 ¥ x Ind.	3
Menottes :					
Métal	3	0,5	4/48hrs	50 ¥	1
Plastique	3	-	4/48hrs	0 ¥	1
Hurleur	4	-	6/72hrs	100 ¥	2
Passe Magnétique (illégal)	-	1	(Indice x 2)10jrs	10.000 ¥ x Ind.	3
Terminal PANICBUTTON	-	-	Appeler Lone Star	1000 ¥	1
Verrou Magnétique	-	-	Indice/72hrs	100 ¥ x Ind.	1

## EQUIPEMENT DE SURVIE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Barres Nourriture (10 jours)	-	1	2/48hrs	30 ¥	1
Combinaison Protectrice	-	1	(Ind./Ind.)jrs	200 ¥ x Ind	1
Kit de Survie	-	2	2/48hrs	100 ¥	1
Masque Respiratoire	-	1	4/48hrs	500 ¥	2
Régulateur Pression	-	0,5	6/48hrs	250 ¥	2

## EQUIPEMENT DE TRAVAIL

	Dissimulation	Poids	Disponibilité/	Coût*	Index de Rue
Atelier	-	-	8/72hrs	5000 ¥	3
Installations	-	-	14/7jrs	100000 ¥	4
Trousse	3	5	5/48hrs	500 ¥	2

\*Travail Général (coût standard). Travail Véhicule (2 x coût). Travail Electronique/Informatique/Cybernétique(3 x coût).



## VIE COURANTE

## LOISIRS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Musique</b>					
Disque/Cassette	8	-	Totale	20 ¥	0,75
Haut-Parleur Quadri	-	-	Totale	100 ¥	0,75
Lecteur	3	2	Totale	200 ¥	0,75
<b>Simsens</b>					
Cassette	8	-	Totale	50 ¥	0,75
Enregistreur Portable	-	5	7/7jrs	50.000 ¥	2
Lecteur	3	3	Totale	350 ¥	0,75
<b>Vidéo</b>					
Disque/Cassette	8	-	Totale	20 ¥	0,75
Ecran	-	3	Totale	150 ¥	0,75
Enregistreur	2	2	6/48hrs	1.000 ¥	1,5
Transmission	-	5	8/7jrs	4.000 ¥	2

## ELECTRONIQUE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Télécom	-	15	Totale	Coût Mémoire x 1,5	1
<b>Téléphones portables</b>					
Bracelets	4	-	Totale	1.000 ¥	0,75
avec Moniteur	-	-	Totale	1.500 ¥	1
Combiné à Main	3	1	Totale	500 ¥	0,75
Auriculaire	8	-	Totale	1.000 ¥	1,50
Amplificateur	3	2	Totale	500 ¥	1
Secrétaire de Poche	3	0,5	Totale	3.000 ¥	1
<b>Ordinateurs Individuels</b>					
Portables	-	10	Totale	Coût Mémoire	0,75
De Poche	3	1	Totale	Coût Mémoire x 5	1
Bracelet	4	-	Totale	Coût Mémoire x 20	1,5
Imprimante	NA	10	Totale	100 ¥	1
Mémoire (non cybernétique)	NA	-	Totale	20 ¥ x Mp	0,75
<b>Systèmes de Lecture de Données</b>					
Unité de Données (1000 Mp)	3	2	Totale	Coût Mémoire	1
Casque (500 Mp)	4	1	Totale	Coût Mémoire x 2	1,5
Afficheur Facial (200Mp)	NA	1	6 ou 7 jours	Coût Mémoire x 10	3

## CYBERNETIQUE

## IMPLANTS CEPHALIENS

	Coût en Essence	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Communications</b>				
Chipjack	0,2	3/72hrs	1.000 ¥	0,9
Datajack	0,2	Totale	1.000 ¥	0,9
Radio	0,75	2/24hrs	4.000 ¥	0,8
Récepteur Radio	0,4	2/24hrs	2.000 ¥	0,8
Téléphone	0,5	3/24hrs	3.700 ¥	0,9
<b>Oreilles</b>				
Remplacement Cybernétique	0,3	2/24hrs	4.000 ¥	0,75
Modification mineure	0,1	2/24hrs	2.000 ¥	1
Modification Esthétique	-	2/24hrs	1.000 ¥	0,8
Amortisseur de Sons	0,1	4/48hrs	3.500 ¥	1,25
Haute Fréquence	0,2	4/48hrs	3.000 ¥	1,25
Basse Fréquence	0,2	4/48hrs	3.000 ¥	1,25
Enregistreur	0,3	8/48hrs	7.000 ¥	2
<b>Yeux</b>				
Remplacement Cybernétique	0,2	2/24hrs	5.000 ¥	0,75
Caméra	0,4	6/24hrs	5.000 ¥	2
Modification Esthétique	-	2/24hrs	1.000 ¥	0,75
Anti-Flash	0,1	5/48hrs	2.000 ¥	1,25
Vision Nocturne	0,2	4/36hrs	3.000 ¥	1,25
Reproduction Rétinienne (illégal)	0,1	12/7jrs	50.000 ¥	2
Vision Thermographique	0,2	4/36hrs	3.000 ¥	1,25



## IMPLANTS CEPHALIENS INTERNES

	Coût en Essence	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Bombe Corticale (illégal)	-	20/14jrs	500.000 ¥	1
Filtre Mémoirel	0,3	6/36hrs	5.000 ¥	1,5
Verrou Mémoirel	0,2	6/36hrs	1.000 ¥	1,5
Interface de Logiciels de Données	0,1	3/24hrs	1.000 ¥	1
Afficheur Rétinien	0,1	4/36hrs	1.000 ¥	1
Mémoire	Mp/100	2/24hrs	Mp x 100 ¥	1
<b>Logiciel de compétences</b>				
Réflexogiciels	2,4	6/4jrs	Mp x 100 ¥	1,25
Logiciel de Fichiers	2,4	Variable	Variable selon les Données	Variable
Logiciel de Connaissance	2,4	5/4jrs	Mp x 150 ¥	1,25
Logiciel de Linguistique	2,4	5/36hrs	Mp x 100 ¥	1,25

## IMPLANTS CORPORELS

	Coût en Essence	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Compartiment Digital	0,1	3/24hrs	3.000 ¥	1
Lames Digitales	0,1	3/72hrs	4.500 ¥	1
<b>Substituts Musculaires</b>				
(Indice maximum : 4)	Indice	4/4jrs	Indice x 20.000 ¥	1
Lames Rétractiles	0,2	5/72hrs	9.000 ¥	1
Griffes Rétractiles	0,3	5/72hrs	11.500 ¥	1
Interface d'Arme	0,5	3/36hrs	2.500 ¥	1
Griffe	0,1	3/72hrs	7.000 ¥	1
Modulateur Vocal	0,2	2/24hrs	45.000 ¥	1
Augmentation Volume	-	2/24hrs	10.000 ¥	1
Changement Timbre	-	2/24hrs	25.000 ¥	1
Seconde Voix (illégal)	-	6/7jrs	50.000 ¥	2
Enregistreur	0,2	4/48hrs	40.000 ¥	1
<b>Armure Dermale</b>				
Niveau 1	0,5	4/12jrs	6.000 ¥	1
Niveau 2	1	4/12jrs	15.000 ¥	1
Niveau 3	1,5	4/12jrs	45.000 ¥	1
<b>Systèmes de Filtrage</b>				
Air	Indice/10	6/4jrs	Indice x 15.000 ¥	1
Sang	Indice/5	6/4jrs	Indice x 10.000 ¥	1
Toxine Ingérée	Indice/5	6/4jrs	Indice x 10.000 ¥	1
<b>Membres</b>				
Remplacement	1	4/48hrs	50.000 ¥	1
Membre Cybernétique	1	4/4jrs	100.000 ¥	1
Force Accrue	-	6/4jrs	+(Indice x 150.000 ¥)	1,5
Interface Intégrée	0,25	6/4jrs	+ 2.500 ¥	1,5
Équipement. Intégré	-	Variable	+(4 x Coût Normal)	Variable
<b>Interface de Reflexogiciels (Compétences Câblées)</b>				
Indice 1 à 3	0,1 x Indice	4/10jrs	Indice x 10.000 ¥	1
Indice 4 à 6	0,2 x Indice	5/10jrs	Indice x 100.000 ¥	1
Indice 7 à 9	0,3 x Indice	12/20jrs	Indice x 1.000.000 ¥	1
<b>Interface de Contrôle de Véhicule</b>				
Niveau 1	2	6/48hrs	12.000 ¥	1
Niveau 2	3	8/48hrs	60.000 ¥	1,25
Niveau 3	5	8/48hrs	300.000 ¥	1,5
<b>Réflexes Câblés</b>				
Niveau 1	2	4/8jrs	55.000 ¥	1
Niveau 2	3	4/8jrs	165.000 ¥	1
Niveau 3	5	8/14jrs	500.000 ¥	1



## CYBERDECKS ET PROGRAMMES

## CYBERDECKS

	Persona	Renfort	Mémoire	Stockage	Chargement	E/S
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1
Fairlight Excalibur	12	5	500	1.000	100	50
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
Radio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Allegiance Alpha	4/7jrs	12.600 ¥	1
Fairlight Excalibur	22/7jrs	5.529.600 ¥	1
Fuchi Cyber-4	4/7jrs	121.400 ¥	1
Fuchi Cyber-6	6/7jrs	334.500 ¥	1
Fuchi Cyber-7	10/7jrs	1.112.100 ¥	1
Radio Shack PCD-100	4/7jrs	6.800 ¥	1
Sony CTY-360	4/7jrs	99.400 ¥	1

## TAILLE DES PROGRAMMES

Programmes Persona	Taille en Mp
Evasion	(Index x Index) x 3
Masque	(Index x Index) x 2
Senseurs	(Index x Index) x 2
Solidité	(Index x Index) x 3
<b>Utilitaires</b>	
Analyse	(Index x Index) x 3
Armure	(Index x Index) x 3
Attaque	(Index x Index) x 2
Bouclier	(Index x Index) x 4
Catalogue	(Index x Index) x 1
Décryptage	(Index x Index) x 2
Evaluation	(Index x Index) x 2
Filtre	(Index x Index) x 1
Fumée	(Index x Index) x 2
Invisibilité	(Index x Index) x 3
Leurre	(Index x Index) x 2
Médic	(Index x Index) x 4
Miroir	(Index x Index) x 3
Mystification	(Index x Index) x 2
Ralentissement	(Index x Index) x 4
Récupération	(Index x Index) x 3

## OPTIONS POUR CYBERDECKS

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Electrodes Parallèles	2/48hrs	1.000 ¥	1
Moniteur Vidéo	2/24hrs	500 ¥	1
Stockage Indépendant	2/24hrs	10.000 ¥ x Mp	1

## Accroissement de Réponse

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Niveau 1	6/48hrs	25.000 ¥	1
Niveau 2	8/72hrs	100.000 ¥	2
Niveau 3	12/7jrs	250.000 ¥	2

## COUT ET DISPONIBILITE DES PROGRAMMES

## Programmes Persona

Indice	Disponibilité	Coût	Index de Rue
1-3	3/7jrs	Taille x 100 ¥	1
4-6	6/7jrs	Taille x 500 ¥	1,5
7-9	12/14jrs	Taille x 1.000 ¥	2
10+	24/30jrs	Taille x 5.000 ¥	3

## Programmes Utilitaires

Indice	Disponibilité	Coût	Index de Rue
1-3	2/7jrs	Taille x 100 ¥	1
4-6	4/7jrs	Taille x 200 ¥	1,5
7-9	8/14jrs	Taille x 500 ¥	2
10+	16/100jrs	Taille x 1.000 ¥	3

## BIOTECHNOLOGIE

	Indice	Disponibilité	Poids	Coût	Index de Rue
Médikit	3	2/24hrs	3	200 ¥	1,5
Recharge Médikit	-	2/24hrs	-	50 ¥	1,5
Unité de Survie	2	12/1mois	30	10.000 ¥	3
Unité de Survie de Luxe	6	16/1mois	35	20.000 ¥	3

## Contrat Doc Wagon™

Forfait de Base	-	Au pa ¥ement	-	5.000 ¥/an	-
Forfait "Or"	-	Au pa ¥ement	-	25.000 ¥/an	-
Forfait "Platine"	-	Au pa ¥ement	-	50.000 ¥/an	-

## Pansement Dermoactifs

Antidote	Maximum 8	6/72hrs	-	Indice x 50 ¥	2
Stimulant	Maximum 6	2/24hrs	-	Indice x 25 ¥	1
Tranquillisant	Maximum 10	4/48hrs	-	Indice x 20 ¥	2
Dernière Chance		4/48hrs	-	500 ¥	4



## EQUIPEMENT MAGIQUE

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Focalisateur de Sorts	2/48hrs	45.000 ¥	2
Focus d'Arme	8/72hrs	$[(\text{Allonge}+1) \times 100.000 \text{ ¥}] +$	3
Focus à Catégorie de Sort	5/48hrs	Indice x 75.000 ¥	2
Focus d'Esprits	4/48hrs	Indice x 60.000 ¥	2
Focus de Pouvoir	6/72hrs	Indice x 105.000 ¥	2
Focus de Sort Spécifique	4/48hrs	Indice x 45.000 ¥	2
		Indice x 90.000 ¥	

## EQUIPEMENT POUR MAGICIENS

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Matériaux d'Invocation d'Elémentaires	(Puissance)/24hrs	Puissance x 1.000 ¥	1
Matériaux pour Loge Médecine	(Indice)/24hrs	Indice x 500 ¥	1

## Fétiches Non Réutilisables

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Combat	2/24hrs	20 ¥	1
Détection	2/24hrs	5 ¥	1
Guérison	2/24hrs	50 ¥	1
Illusion	2/24hrs	10 ¥	1
Manipulation	2/24hrs	30 ¥	1

## Bibliothèque Hermétique (toutes Compétences Magiques)

Support informatique (disque)	(Ind.)/7jrs	(Ind.x Ind.) x 1.000 ¥	2
Cassette	(Ind.)/7jrs	(Ind.x Ind.) x 1.200 ¥	2
Papier	(Ind.)/14jrs	(Ind.x Ind.) x 2.000 ¥	3

## Fétiches Réutilisables

Combat	3/24hrs	200 ¥	1
Détection	3/24hrs	50 ¥	1
Guérison	3/24hrs	500 ¥	1
Illusion	3/24hrs	100 ¥	1
Manipulation	3/24hrs	300 ¥	1

## Matériaux pour Sorcellerie Rituelle

Détection	3/24hrs	100 ¥ x Puissance du sort	1
Guérison	3/24hrs	500 ¥ x Puissance du sort	1
Illusion	3/24hrs	100 ¥ x Puissance du sort	1
Manipulation	3/24hrs	1.000 ¥ x Puissance du sort	1

## VEHICULES

**Note :** Les véhicules ont en général une Disponibilité égale à leur coût/10.000. Le temps de base est égal à 1/2 de leur Disponibilité (arrondi au chiffre inférieur) en jours. L'index de Rue vaut 0,75 jusqu'à 10.000 ¥, 1 entre 10.000 et 50.000 ¥, 2 au-delà de 50.000 ¥.

## TERRESTRES

	Maniabilité	Vitesse m/tour	Résist.	Armure	Signat	Pilot	Coût
<b>VOITURES</b>							
Chrysler-Nissan Jackrabbit	3	25/75	1	0	5	1	15.000 ¥
Eurocar Westwind 2000	3	70/210	2	0	2	3	100.000 ¥
Ford Americar	4	35/150	2	0	2	2	20.000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4	45/120	5	3	4	4	250.000 ¥
Mitsubishi Runabout	4	25/75	1	0	5	1	10.000 ¥
Toyota Elite	4	40/120	4	0	2	4	125.000 ¥
<b>MOTOS</b>							
Dodge Scoot	3	20/60	1	0	4	0	2.000 ¥
Harley Scorpion	4	50/150	3	3	2	2	15.000 ¥
Yamaha Rapier	3	65/195	1	0	1	1	10.000 ¥

## HOVERCRAFT

Chrysler-Nissan G12a	4	40/120	4	0	5	2	50.000 ¥
----------------------	---	--------	---	---	---	---	----------



## EQUIPEMENT

	Maniabilité	Vitesse m/tour	Résist.	Armure	Signat	Pilot	Coût
--	-------------	----------------	---------	--------	--------	-------	------

### BATEAUX

#### A moteur

Aztech Nightrunner	3	25/75	2	0	4	3	30.000 ¥
Electric Running		10/30			8		
Samuvani-Chriscraft Otter	4	15/45	2	0	3	2	20.000 ¥

#### A voile

Sendanko Marlin	2	20/30	2	0	5	0	15.000 ¥
-----------------	---	-------	---	---	---	---	----------

### APPAREILS AERIENS

#### Avions

Cessna C750	5	340/680	3	0	2	2	200.000 ¥
Lear-Cessna Platinum I	4	400/550	5	0	3	3	500.000 ¥

#### Hélicoptères

Ares Dragon	5	140/320	6	0	3	3	600.000 ¥
Federated Boeing Commuter	5	140/320	3	0	3	3	625.000 ¥
Hughes Airstar	4	190/260	4	6	3	4	900.000 ¥
Hughes WK-2 Stallion	5	170/250	4	0	4	3	300.000 ¥

### APPAREILS MILITAIRES ET DE FABRICATION RESTREINTE

EFA variants	3	950/1900	4	6	4	3	5.000.000 ¥
--------------	---	----------	---	---	---	---	-------------

#### Panzers

GMC Banshee	3	650/1000	6	18	5	2	Restreint
-------------	---	----------	---	----	---	---	-----------

#### Véhicules de Sécurité

Ares Citymaster	4	30/120	4	12	2	3	500.000 ¥
Chrysler Nissan Patrol	4	60/180	3	6	4	3	100.000 ¥
GMC Beachcraft Patrolier	4	55/165	4	6	5	2	750.000 ¥
GMC Riverine	3	30/90	4	6	3	2	125.000 ¥
Northrup PRC-42B Wasp	3	65/130	1	0	3	0	220.000 ¥
PRC-44B Yellowjacket	4	65/130	2	0	3	0	280.000 ¥

#### Appareils à Poussée Vectorielle

Federated Boeing Eagle	3	900/1800	5	12	5	3	Restreint
------------------------	---	----------	---	----	---	---	-----------

### TELECOMMANDES

Module Chasseur	*	-10%	4	0	3	2	20.000 ¥
Patrouilleur de Surface	3	35/70	3	6	3	2	10.000 ¥
Module de Repérage	3	35/100	2	0	3	2	15.000 ¥
Module de Surveillance	4	70	2	0	3	2	10.000 ¥

\* cf. description du véhicule

### ARMEMENT DES VEHICULES

	Munitions	Dégâts	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Autocanon	10(c)	12F	12/14jrs	12.000 ¥	2
Lance-missiles	6(b)	Selon Roquette	15/14jrs	15.000 ¥	2
Canon à Eau	20	6M Etourd.	15/14jrs	20.000 ¥	2

### EQUIPEMENT POUR INTERFACES

	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Dispositif de Contrôle à Distance	4/72hrs	2.500 ¥ x Résist.	2
Dispositif de Contrôle de Véhicule	4/7jrs	2.800 ¥ x Résist.	2

	Indice	Poids	Coût	Disponibilité	Index de Rue
Système de Commande à Distance	Nombre de Connexions	2 x Indice	5.000 ¥ x Indice	4/72hrs	2



# LE NORD-UEST MODERNE

***Lorsque les politiciens ont donné ce fichu pays aux Indiens, je me suis demandé qui tuer en premier : les politiciens ou les Indiens.***  
**- Un membre du Policlub Humanis**

**L**e quart nord-ouest de l'Amérique du Nord est bordé à l'Ouest par l'océan Pacifique et à l'Est par une chaîne de montagnes qui sépare la côte du reste du continent. Entre les deux, une série d'éléments géographiques de moindre ampleur comprenant plateaux, rivières, vallées et petites chaînes montagneuses. En fait, le Nord-Ouest offre presque tous les types d'environnement que l'on peut trouver sur le continent : glaciers et déserts, forêts humides des zones tempérées, bad-lands, tout existe dans la région.

Depuis le Traité de Denver, en 2018, beaucoup de choses ont changé dans la moitié ouest de l'Amérique du Nord. Sous l'égide des Nations des Américains d'Origine, une grande partie de la contrée est retournée à l'état sauvage. La diminution de la population et l'afflux des Eveillés ont donné naissance à un paysage bien différent de celui qu'offrait la nature dépérissante de la fin du 20ème siècle. De grands arbres s'y dressent, invulnérables, abritant de fortes populations d'animaux naturels ou paranaturels. Villes et villages disparaissent progressivement sous une végétation en plein renouvellement.

Politiquement, le Nord-Ouest n'a pas moins changé. Plusieurs nations y existent maintenant, dont bien peu sont encore sous les anciennes juridictions des Etats-Unis et du Canada. Aujourd'hui, les puissances dominantes de la contrée sont différentes NAO (Nations des Américains d'Origine) et le royaume elfique de Tir Tairngire. Au milieu de ces grandes entités politiques existent quelques Etats indépendants plus petits, en particulier la Nation Indépendante des Américains d'Origine de Tsimshian.







## LE TRAITE DE DENVER

Le Traité de Denver stipulait que le métroplexe Seattle-Everett-Tacoma devait continuer à faire partie des Etats-Unis d'Amérique en tant que Ville-Etat de Seattle. Le Conseil Tribal Souverain avait accepté cette clause, apparemment plus à cause de l'importance de la région de Seattle, en tant que port, que des difficultés qu'il aurait eues pour rendre la région à son état d'origine. Lorsque les Etats-Unis Canadiens et Américains se sont divisés par la sécession des Etats Américains confédérés, Seattle est restée avec les UCAS.

En tant que dernière "vraie" ville du Nord-Ouest, la zone Seattle-Everett-Tacoma est devenue la principale concentration du pouvoir des UCAS (Etats-Unis Canadiens et Américains) dans la contrée. Ce complexe urbain reste un centre de commerce important et un endroit vital pour les échanges avec les membres des NAO, Tir Tairngire et les nations de la côte pacifique. C'est une cité isolée, les Etats qui la bordaient autrefois ayant vu leur surface diminuer ou ayant été abandonnés ou cédés aux Américains d'Origine, aux Eveillés ou aux corporations de propriétaires terriens.

Bien que la Cité-Etat reste un membre officiel des UCAS, ces liens deviennent de plus en plus ténus.

## LES TERRITOIRES TRIBAUX

La plus grande partie du Nord-Ouest est sous le contrôle de divers membres des Nations des Américains d'Origine, un groupe plus ou moins soudé de nations indépendantes. Bien qu'elles soient toutes officiellement gouvernées par le Conseil Tribal Souverain, rares sont celles qui se soumettent sans réserve aux mandats du CTS. Comme chacune semble vouloir de plus en plus suivre son propre chemin, le CTS n'est plus guère qu'un arbitre impuissant perdu dans des querelles internes. L'immense pouvoir occulte qu'ont détenu les chamans de la Grande Danse Fantôme lorsqu'ils suivaient ses directives n'est plus qu'un souvenir.

Les nations membres ont des gouvernements variés. Le Conseil Salish-Shidhe, par exemple, est un ensemble assez lâche de tribus sans structure formelle de gouvernement. Bien que chaque chef agisse en souverain dans ses territoires tribaux, il n'est pas un dictateur féodal tout puissant. Le Conseil des Chefs règne par l'exemple et la persuasion. Les dissensions sont fréquentes et attendues ; en effet, un chef incapable de convaincre les dissidents de la valeur de son point de vue est considéré comme incapable de parler au nom de la tribu. Les polémiqueurs ne sont pas seulement tolérés, ils sont respectés pour leurs convictions. D'une certaine façon, la culture salish-shidhe est encore plus consensuelle que la culture japonaise.

D'autres nations du Conseil ont des formes différentes de gouvernement. Cela va de la confédération formelle, comme le Conseil Algonkin-Manitou, jusqu'aux Etats à organisation économique quasi corporatiste, comme le Conseil Corporatif de Pueblo.

Le Conseil Salish-Shidhe est une des plus grandes et des plus riches nations du Nord-Ouest. Ses territoires couvrent la majeure partie de l'ancien Etat de Washington. Avec la restitution des ressources aux tribus et aux propriétaires terriens, il est devenu le gardien des richesses de la région en minerais et en bois.

Le Conseil Salish-Shidhe représente des Américains d'Origine, des métahumains (principalement des elfes) et des tribus composées de ces deux espèces ou de plus encore. Il y en a aussi quelques-unes de Peaux-Roses (nom communément donné aux non-Amérindiens ayant adopté la philosophie et les idéaux des Indiens). La plupart des tribus mixtes comprennent des Peaux-Roses.

Le Conseil Salish-Shidhe est l'un des deux membres des NAO accueillant une forte proportion de métahumains, comme le montre son nom. "Salish", en effet, fait référence aux tribus d'Américains d'Origine dominantes, mais "Shidhe" (prononcer chi hi), vieux mot irlandais désignant le peuple fée représente la participation métahumaine. L'autre nation dans le même cas est celle du Conseil Algonkin-Manitou.

Malgré leur apparence souvent primitive, la plupart des tribus sont bien éduquées et sophistiquées. Leur aspiration à vivre paisiblement sur leurs terres ne les empêche pas d'utiliser les technologies les plus modernes, particulièrement si elles ne polluent pas et ne dégradent pas l'environnement. Paradoxalement, le plus arriéré de tous les peuples de Salish-Shidhe est celui des Peaux-Roses. Ceux-ci rejettent toute technologie avancée et s'efforcent de vivre comme les Indiens le faisaient il y a des siècles.

## TIR TAIRNGIRE

Lorsque la plus grande partie de ce qui était autrefois l'Oregon ainsi que des pans des anciens Etats de Californie et de Washington décidèrent de ne plus respecter que la loi des elfes, il y eut opposition au sein du CTS entre les défenseurs d'une nation métahumaine indépendante et ceux qui s'opposaient à cette sécession. Pendant ce temps, les leaders de l'Etat naissant établissaient des relations diplomatiques dans le monde entier. Quand Tir Tairngire fut admis au sein des Nations Unies, deux ans plus tard, sa souveraineté ne faisait plus aucun doute.

La plus grande partie de la population originale de Tir Tairngire était native du Nord-Ouest. Des métahumains, des elfes surtout, mais aussi des nains, quittèrent leurs demeures pour cette terre promise dont les dirigeants se proposaient d'accueillir leurs semblables du monde entier. Cet afflux d'Eveillés donna raison au Haut Prince Lugh Main-Adroite, seigneur de Tairngire, selon lequel ce royaume était celui de la magie.

Le Haut Prince règne en monarque absolu mais il est conseillé par le Conseil des Princes, dont les membres sont eux-mêmes les maîtres absolus de parties du royaume. Le Conseil est composé de 15 sièges pour la plupart détenus par des elfes. Deux de ses membres sont des nains et deux autres des dragons. Un sasquatch ainsi qu'un ork en font aussi partie.

Les frontières de Tir Tairngire sont fermées. Des visas sont parfois délivrés, avec un favoritisme affiché pour les métahumains, mais les limites du royaume sont sévèrement surveillées par des patrouilles et gardées par la technologie, la magie et, dit-on, des dragons. Rares sont ceux qui parviennent à les franchir illégalement. La plupart de ceux qui essaient sont refoulés près de leur point d'entrée, avec peu ou pas de souvenirs de leur expérience et aucune envie de la renouveler. L'immigration est maintenant découragée sauf pour les êtres de sang elfique.

## AUTRES VOISINS

Les spectaculaires chaînes de montagne du Nord-Ouest abritent également des enclaves, coupées du monde et farouchement indépendantes, d'orks et d'autres groupes minoritaires. La plupart d'entre eux sont formés de métahumains mécontents et de leurs sympathisants "normaux". Ils sont économiquement si faibles qu'ils en viennent de plus en plus souvent à voler leurs voisins.

La Nation Tsinschian fit sécession des NAO en 2035. Ses dirigeants déclarèrent qu'il s'agissait d'une protestation contre l'indépendance accordée aux elfes, mais on apprit plus tard que cette rupture avec les NAO était planifiée depuis longtemps. En effet,



les Tsinshians s'opposaient au CTS, dont ils exigeaient une position plus ferme vis-à-vis de la technologie ainsi que la liberté totale sur leurs terres.

Une région du Nord des Rocheuses est le domaine du grand dragon Dunkelzahn. Le repaire de la bête se situe à Lake Louise, d'où elle règne sur les tribus des régions environnantes qui étaient autrefois une réserve naturelle du Canada. Les beautés de cette contrée continuent d'ailleurs à attirer les touristes par milliers. Ils sont les bienvenus, car de leurs nuyen et transferts de crédits remplissent la plupart des caisses du dragon.

L'endroit n'offre plus une rude ambiance qu'ont connu les pionniers autrefois et n'est plus non plus un lieu de rendez-vous huppé. Désormais, il ressemble beaucoup à un fief médiéval sorti tout droit d'un conte de fée avec, en son centre, le château mondialement connu du lac. Les visiteurs sont prévenus que dans ce royaume fantastique, les dragons sont toujours victorieux.

## STATUT DE SEATTLE

Le métroplexe de Seattle se trouve au beau milieu des terres du Conseil Salish-Shidhe. C'est une enclave dépendant d'une autre nation souveraine.

Cela lui donne un statut similaire à celui de Berlin pendant la guerre froide, à ceci près qu'en tant que grand port, Seattle reçoit des marchandises de tout le bassin pacifique. Malgré l'ambiance très cosmopolite qui règne dans le métroplexe, la cité demeure relativement isolée du reste du continent.

Toutes les routes menant à Seattle ou en sortant traversent des terres appartenant aux Américains d'Origine ou aux elfes. Le trafic aérien au-dessus de ces régions est limité à des couloirs bien spécifiés et surveillés.

## TRIBUS

Cette partie présente brièvement différentes tribus de la région de Seattle.

### LES SALISH

**Race Prédominante :** Humaine.

**Territoire :** La plus grande partie de la région à l'ouest et au sud du Puget Sound.

**Chef :** Harold Ours Gris.

**Chaman en Chef :** Saumon Bondissant.

**Principales Activités Commerciales :** Pêche, production d'énergie et tourisme.

**Philosophie :** Les Salish sont traditionnellement des marchands, qui ne cherchent qu'à vivre des opportunités commerciales que leur fournit la terre. Dans le même temps, ils suivent de très près les progrès technologiques pour tout ce qui peut être tourné à leur avantage.

Cette tribu est la plus importante et influente au sein du Conseil Salish-Shidhe. Elle est chargée de s'assurer que l'enclave de Seattle respecte toutes les règles édictées par ce dernier et entretient à cette fin une troupe d'élite de rangers. Les patrouilles normales côtières et frontalières se doublent de systèmes de surveillance très sophistiqués.

### LES SINSEARACH

**Race Prédominante :** Elfe.

**Territoire :** Sud-ouest de Seattle, y compris l'ancien parc national du mont Rainier.

**Chef :** Lady Gillian Chant-du-Matin, Chaman Coyote.

**Magicien en Chef :** Lord Ryan Hauts-Sourcils, Mage.

**Principales Activités Commerciales :** Produits naturels forestiers, artisanat, tourisme et élevage.

**Philosophie :** Nostalgiques de la forêt sauvage des jours anciens, les Sinsearach cherchent à préserver et à protéger la terre retournant à son état naturel. Ils n'utilisent que peu ou pas la technologie, préférant avoir recours à la magie et aux alliances avec les autres Eveillés.

Les Sinsearach sont la plus importante et organisée de toutes les tribus elfes du Conseil Salish-Shide. Leur fort pouvoir politique et magique les a aidés à conserver cette influence, même quand la majorité des elfes du Nord-Ouest ont quitté les NAO et son CTS pour revendiquer Tir Tairngire.

### LES MAKAHS

**Race Prédominante :** Humaine.

**Territoire :** Péninsule Olympique à l'extrémité nord-ouest de l'ancien Etat de Washington.

**Chef :** George Mât-de-Hutte.

**Chaman en Chef :** Loutre Noire.

**Principales Activités Commerciales :** Exploitation forestière.

**Philosophie :** Les Makahs se réjouissent du retour à la nature. Ils se sont installés là où les Blancs avaient abandonné l'exploitation forestière.

Mais contrairement à leurs prédécesseurs, ils ne prennent que ce dont ils ont besoin pour assurer leur subsistance. Ils utilisent soit la technologie soit la magie pour accomplir leur tâche de la meilleure façon possible.

Grâce à la répartition des terres, les Makahs sont puissants malgré leur faible population. Le contrôle qu'ils ont du détroit de San Juan leur a donné accès à plusieurs anciennes bases de l'US Navy, y compris à celle des sous-marins *Tridents*.

### LES CROWS DES CASCADES

**Race Prédominante :** Humaine.

**Territoire :** La plus grande partie des territoires à l'est de Seattle, jusqu'au sommet des cascades.

**Chef :** Frédéric Œil-d'Aigle.

**Chaman en Chef :** Femme Buffle-Rouge.

**Principales Activités Commerciales :** Elevage (chevaux et bétail) et agriculture.

**Philosophie :** Les Crows des Cascades sont de fervents défenseurs de l'élimination de l'influence anglo-saxonne et asiatique dans le Nord-Ouest. C'est pourquoi ils prônent le retour à la vie des plaines.

### LES ORKS DES CASCADES

**Race Prédominante :** Ork.

**Territoire :** Petites possessions dans les cascades, juste au nord de la route venant de Seattle.

**Chef :** Pawl Montagne-Touffue (Troll).

**Chaman en Chef :** Skink (Ork).

**Principales Activités Commerciales :** Elevage des moutons, activités minières et, occasionnellement, raids contre les voyageurs empruntant la route de l'Est.

**Philosophie :** Les Orks des Cascades constituent un groupe turbulent et rétif au sein du Conseil Salish-Shidhe. Ils réfutent toutes les accusations d'activités illégales, prétendant que ces actes sont le fait de renégats et autres bandits extérieurs à la tribu.

Celle-ci fait de la contrebande et a été plusieurs fois reconnue comme complice pour avoir offert abris et ravitaillement à des contrebandiers qui opéraient à travers les cascades.





# SEATTLE

***Ici, nous n'avons aucun problème social qu'une troupe d'un ou deux milliers d'hommes ne puisse résoudre.***

**- Marilyn Schultz, Gouverneur de Seattle**

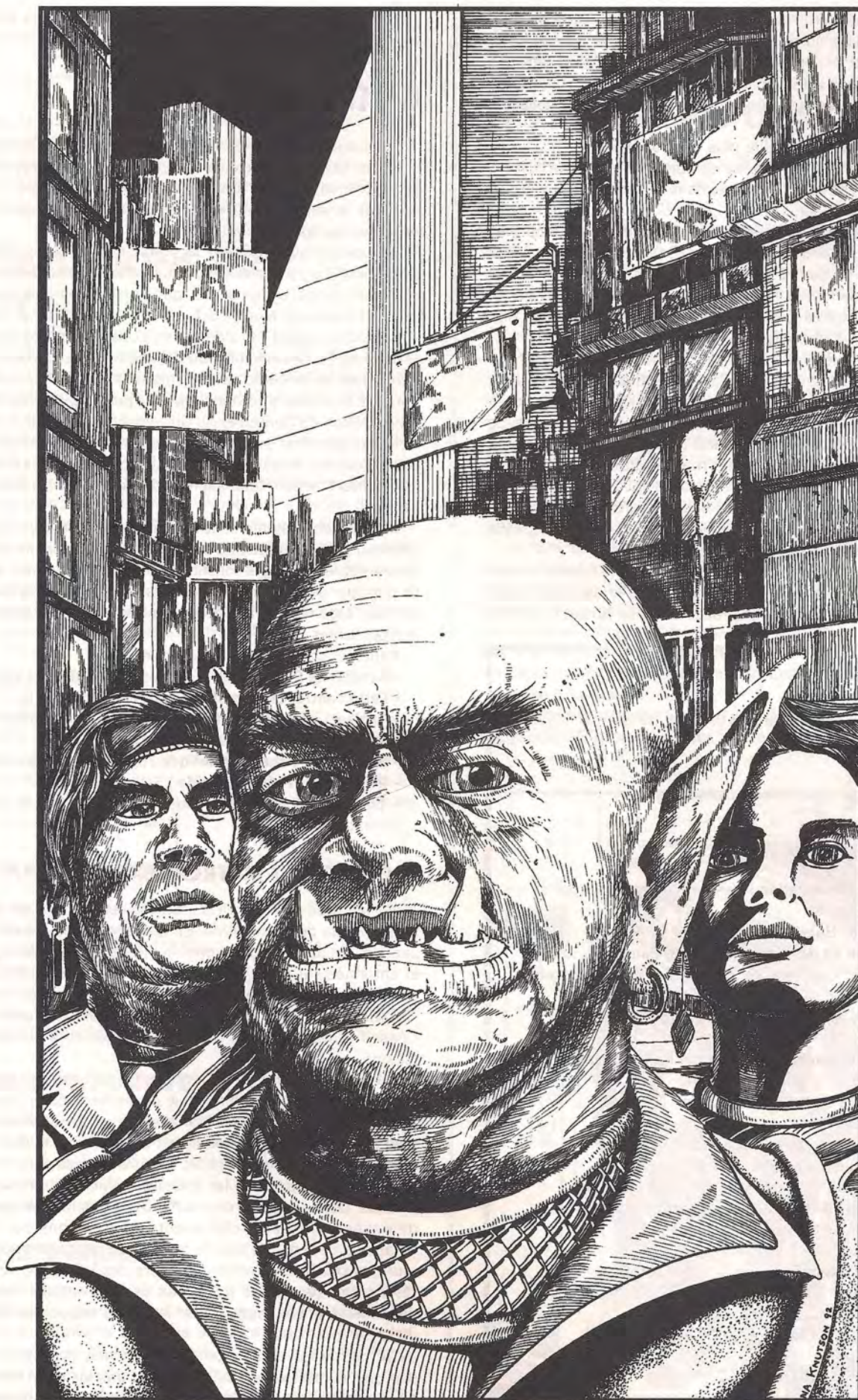
**L**es informations figurant dans ce chapitre sont extraites du Guide Fromor pour le Continent Nord-Ouest Américain, Edition 2051. L'auteur a gracieusement autorisé la reproduction des parties consacrées à Seattle.

Bien qu'elle ne soit plus le sympathique endroit qu'elle était autrefois, Seattle est une cité pleine de sève et de vie. Elle s'étend aujourd'hui d'Everett à Tacoma, sur plus de 4 000 kilomètres carrés le long du Puget Sound et reste un avant-poste des UCAS ; les voyageurs n'ont donc pas à se préoccuper de passeport ou de durée de séjour tant qu'ils ne quittent pas la cité. Entourée par les terres du Conseil Salish-Shidhe, Seattle est une ville portuaire active qui demeure une porte ouverte vers l'Orient.

## ACCES A SEATTLE

Pour les visiteurs riches ou corporatistes, des vols réguliers arrivent et partent tous les jours de l'aéroport international de Seattle Tacoma. Le contrôle douanier y est efficace, et le voyageur ordinaire ne devrait être que peu retardé par l'inspection des bagages destinée à combattre la contrebande. Quitter les lieux après l'arrivée prend en général à peu près une heure. Les autorités de l'aéroport sont fières du faible taux d'incidents violents qu'on y observe.







Le Seatac a pu mettre sur pied des vols transorbitaux à destination des principaux autres aéroports depuis que le conseil de la ville les a autorisés, en 2042. Ce service n'étant cependant pas régulier, le voyageur est invité à se renseigner sur les horaires et la disponibilité des places à l'aéroport même ou dans son agence de voyage.

Le port de Seattle accueille plus de 1800 bateaux par an. Les voyageurs voulant quitter la zone commerciale maritime doivent se présenter à l'entrée du complexe dans les trois heures qui suivent leur arrivée au quai.

Le Conseil Salish-Shidhe a autorisé les communications avec Seattle par trois grands axes routiers connus sous les noms de routes du Nord, du Sud et de l'Est. Les routes du Nord et du Sud suivent le tracé de l'ancienne autoroute inter-Etats numéro 5 (I-5). La route de l'Est est l'ancienne I-90 et conduit au Complexe Commercial Yakima, à Ellensburg, où elle est reliée à la I-82/84.

Une autre manière de gagner la Californie est de prendre le train à lévitation magnétique de la Corporation Ressha qui relie San Francisco à Seattle à très grande vitesse. C'est le seul moyen de transport ferroviaire pour les passagers se rendant à la Cité. Le service est régulièrement assuré, mais le voyageur peut s'attendre à un retard occasionnel dû à une rupture du tube à l'intérieur duquel circule le train. Le véhicule est confortable et rapide, le trajet prenant à peine plus de deux heures, mais on ne peut pas contempler les paysages du Nord-Ouest car le tube est opaque pour des raisons techniques.

Le voyage en dehors des routes prescrites par le Conseil Salish-Shidhe est déconseillé. Le Conseil se réserve le droit de limiter l'accès à tous les territoires placés sous sa juridiction. Ses

patrouilles frontalières et autoroutières sont armées et opèrent selon le principe du "bon sens".

## GOUVERNEMENT

Le gouvernement de Seattle est démocratique. Comme dans le reste des UCAS, les électeurs enregistrés font connaître leur choix par télécommunication lors des élections, qui ont lieu le premier mardi de novembre. Seattle est réputée pour l'intensité et la férocité de ses campagnes électorales.

Le Gouverneur y détient le pouvoir exécutif suprême pour quatre ans. Il n'y a pas de limite au nombre de mandats qu'il peut effectuer. Le gouverneur actuel, qui en est à son quatrième mandat, est l'honorable Marilyn Schultz.

Le gouvernement est aidé par un Conseil composé du Cabinet et du Congrès. Les membres du Cabinet forment un corps d'action immédiate et la durée de leur mandat est de 6 ans. Ceux du Congrès sont élus pour deux ans. Ils promulguent les lois avec l'approbation du Conseil et du Gouverneur, et servent de commission pour examiner et ratifier les décrets gouvernementaux et exécutifs. Tous les membres du Conseil sont élus, exception faite du représentant Salish-Shidhe auprès du Cabinet qui n'a pas de droit de vote.

Les citoyens votants sont soumis à une taxe municipale. Les taxes sur les passeports, les transits, les travailleurs itinérants, les licences et les héritages constituent le reste des revenus de la cité. La plus grande partie de ces recettes est utilisée pour assurer les services essentiels grâce à des contrats avec des corporations indépendantes.

Parmi les principaux services, on trouve :

- **Service de Police** : Lone Star Security Services ;
- **Lutte contre les Incendies** : Franklin Associates Inc. ;
- **Hygiène** : Différents contractants suivant les quartiers ;
- **Travaux Publics** : Shiawase Envirotech ;
- **Banque de Données Publique** : Renraku Computer Systems ;
- **Réseau de Transport Guidé** : Sony Tech ;
- **Energie** : Gaeatronics (Conseil Salish Shidhe) et Shiawase-Atomics.

## SECURITE DU METROPLEXE

En tant que ville des UCAS, Seattle est placée sous la protection militaire de cette nation. En pratique, l'Etat-cité est défendu par la garde du métroplexé dont la plus grande partie est recrutée et entraînée sur place, bien que cette unité fasse officiellement partie des forces militaires des UCAS. Seattle profite aussi de sa situation au cœur du Conseil Salish-Shidhe et compte sur le Conseil et les Etats des NAO pour préserver la stabilité de la région.

La garde est une force d'infanterie mécanisée comprenant trois bataillons et une compagnie de soutien aérien. Ses troupes sont un mélange de professionnels et de réservistes employés à temps partiel. Elles sont équipées de véhicules et d'armes déjà anciens. Dans ce domaine, elles sont surpassées par les forces de sécurité corporatistes et les forces de police. L'état-major et les officiers, des ex-officiers des UCAS, d'anciens mercenaires ou des délégués politiques, effectuent des rotations sur les trois bataillons de la garde, mais le colonel qui les commande est toujours un officier de l'armée régulière des UCAS. De ce système résulte une qualité des troupes et des motivations très inégale, phénomène encore aggravé par la nature temporaire du service de la garde.

Le premier bataillon compte 15 Citymasters Ares dont deux sont transformés en véhicules d'assaut urbains et un troisième en moyen de défense aérienne. Le deuxième bataillon opère avec 15

### STATISTIQUES

**Population** : Supérieure à 3 000 000

- Humains : 63%
- Elfes : 13%
- Nains : 2%
- Orks : 19%
- Trolls : 2%
- Autres : 1%

**Densité de Population** : Plus de 500 personnes par kilomètre carré

**Revenu par Habitant** : 24 500 ¥

**Population en dessous du Seuil de Pauvreté** : 32%

**Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants**

**Fortunés** : 1%

**Personnes Affiliées à une Corporation** : 52%

**Hôpitaux** : 51

**Moyens de Transport utilisés pour aller travailler** :

- Véhicules à combustion interne : 2%
- Véhicules électriques individuels du réseau guidé : 41%
- Véhicules électriques collectifs du réseau guidé : 20%
- Utilisateurs du monorail : 23%
- Aucun (personnes habitant près de leur lieu de travail) : 12%
- Autres : 2%

**Taux de Criminalité** : 18 pour 1 000 habitants et par an

**Education** :

- BEPC : 54%
- BAC : 30%
- Etudes Supérieures : 10%



Citymasters standard. Le troisième est aérotransportable, avec 10 boeings fédéraux transformables à hélices inclinables et deux Dragons Arès.

La garde peut être mobilisée par le Gouverneur ou par ordre du Conseil municipal, mais une telle action doit être ratifiée par le Congrès de la Ville-Etat dans les 48 heures. Si le Congrès désapprouve cet ordre, la loi prévoit de graves sanctions contre les responsables de cet abus de pouvoir. Une mobilisation générale des forces des UCAS mettrait la garde en alerte et placerait le colonel la dirigeant sous un commandement militaire direct.

## INFORMATIONS AUX VISITEURS

Le voyageur qui veut quitter la ville doit se munir d'un laissez-passer. Ces "tickets bleus", délivrés par le Conseil Salish-Shidhe, ne sont valables que pour un temps limité. On peut les obtenir au bureau du Conseil. Ils doivent être portés en permanence et de façon visible par toute personne se trouvant à l'extérieur des limites de la cité.

Le visiteur souhaitant exercer une activité rémunérée doit faire la demande d'un permis de travail temporaire à l'Hôtel de Ville. Ces permis ressemblent aux cartes rouges que possèdent les citoyens de la ville. Ils sont rayés de rouge et acceptent tous les paiements dus à leur propriétaire, déduction faite des taxes municipales appropriées.

Les cartes de corporation, de couleur or ou verte, sont honorées dans tous les établissements agréés de la ville.

## AIDE MEDICALE

La zone de Seattle compte huit hôpitaux, tous reliés par un Système d'Alerte d'Urgence™. On y trouve aussi une grande variété de corporations médicales offrant un vaste choix de soins et pouvant absorber un excès de patients en cas de catastrophe majeure. Le va et vient des DocWagons™ est un spectacle courant, comme dans la plupart des grandes villes.

## ASSISTANCE JURIDIQUE

Assistance et conseil juridiques sont disponibles à la Guilde Nord-Américaine de Défense, aux numéros suivants :

- Ligne publique générale : 555-5 LAW
- Lignes spéciales :
  - Orks : 555 Orks
  - Elves : 555 Elves
  - Américains d'Origine : 555-TRIB

## RESEAU DE DONNEES PUBLIC

Banques de données, heure, météorologie, informations locales générales sont accessibles, moyennant finances, à l'aide du réseau de données public. Des experts sympathiques et efficaces de la Corporation Renraku aident les gens à trouver le renseignement qu'ils cherchent à travers le réseau.

## SERVICES D'URGENCE

Les équipes de police, de pompiers et de secouristes sont toutes reliées au système standard international PANICBUTTON. Les bracelets télécommunicateurs Seiko (ou compatibles) mettent instantanément leur propriétaire en contact avec le disque central répartiteur du système. Ceux qui ne disposent pas d'un télécommunicateur peuvent utiliser les terminaux jaunes et

rouges du système PANICBUTTON disséminés un peu partout en ville. Bien sûr, c'est un délit fédéral et aussi local que d'employer ce système sans réel besoin d'aide.

## LES ENVIRONS DE SEATTLE

Malgré son isolement des principaux axes autoroutiers, Seattle est desservie par un réseau intra-urbain très dense. Un système à accès contrôlé par ordinateur permet aux automobilistes de connecter leur véhicule électrique au réseau et de profiter de la liberté et du confort qu'offre le pilotage automatique. Le réseau a de plus l'avantage d'économiser l'énergie, et celle qu'on y consomme est incluse dans le prix de la licence d'utilisation du véhicule. Malgré ce qu'ont pu affirmer certains guides touristiques, les lignes de première classe à grande vitesse de Seattle sont bien isolées et leurs connexions énergétiques sont sûres. On trouve des stations de rechargement énergétique dans de nombreux établissements commerciaux et dans tous les parkings publics installés au bord du réseau.

Les routes publiques sont également bien entretenues et très fréquentées par les voitures, les motos et les cars électriques. Les véhicules à essence sont courants, mais les normes anti-pollution sont très sévères et ils sont réservés à des affaires ou des occasions importantes où l'on a besoin de hautes performances.

Le fameux monorail de Seattle, autrefois limité au trajet entre le centre de Seattle et le district de Downtown, a récemment été rénové et agrandi. Il circule maintenant sur un grand anneau desservant la Renraku Arcology et d'autres immeubles résidentiels. Les visiteurs sont parfois obligés d'attendre un certain temps avant de recevoir leur abonnement, car le monorail est très prisé de ceux qui ont à voyager quotidiennement, et il est souvent à la limite de la saturation.

La Renraku Arcology, comme beaucoup de corporations, dispose de son héliport privé pour les liaisons intra-muros ou avec





l'aéroport municipal, lesquelles se font à bord d'hélicoptères à rotors fixes ou orientables. Contrairement aux autres, Renraku offre trois aires d'atterrissage publiques disposant d'installations de stockage, de ravitaillement et de réparation. Les prix y sont raisonnables et le service rapide et sérieux.

## DIVERTISSEMENTS ET MEDIAS

Le Festival de la Mer, la Gold Cup (une course de bateaux à moteur) sur le lac Washington et l'exposition hippique annuelle du Conseil Salish-Shidhe qui se déroule sur l'ancien champ de course de Renton, au Sud de Seattle, sont quelques-unes des festivités importantes de la ville. La dernière comprend des ventes aux enchères, des courses et des exhibitions sans rivaux sur la côte ouest. Les réservations sont ouvertes à la Loge du Conseil trois mois avant le début de la manifestation.

Le Kingdôme reste le terrain d'évolution de plusieurs grandes équipes de sports traditionnels, dont les Mariners (baseball), les Seahawks (football) et les Supersonics (Basketball). Des sports plus récents ont aussi leurs équipes vedettes, par exemple les Timber Wolves (moto de combat) ou les Screammers (Lutte Urbaine). Les informations concernant les dates, les heures et les réservations des rencontres sont accessibles par le réseau de données public.

L'Omni-dôme, sous la direction bienveillante de la Corporation Renraku, s'est développé jusqu'à obtenir le plus grand cinéma à écran tridimensionnel du Nord-Ouest. Il est conseillé de réserver les places à l'avance.

Outre les manifestations sportives, le Kingdôme accueille aussi une grande variété de programmes musicaux classiques et de variétés. Le Festival de Jazz, qui se déroule en août, est centré sur le Dôme, mais s'étend également dans les rues de la cité. Comme dans toutes les villes, les boîtes de nuit aujourd'hui très chaudes ne seront demain plus que des déserts ; il est vrai que l'ambiance de cette cité frontalière attire les rockers les plus "branchés". Seattle est aussi la ville du groupe excentrique méga-populaire des Concrete Dreams. Ses fans, locaux ou étrangers, hantent les boîtes de nuit dans l'espoir d'assister à l'une de ses légendaires visites imprévisibles. Ces spectacles imprévus constituent les seules apparitions en public du groupe depuis 6 ans.

## A VOIR

Le Space Needle reste l'élément le plus caractéristique de Seattle et vaut plus que jamais la visite. Le restaurant panoramique tournant au sommet, "l'œil du Needle" (Eye of the Needle), sert une cuisine 5 étoiles et compte parmi ses habitués l'élite de la classe magicienne. Cela rend souvent l'intérieur de l'établissement aussi spectaculaire que la vue sur la ville.

La pyramide de l'Aztechnology brille à la limite est de la cité. Le bâtiment, inspiré des anciennes pyramides étagées des Aztèques de Mexico, surprend en cet âge moderne, surtout lorsqu'un avion à géométrie variable se pose sur l'aire d'atterrissage située à son sommet. On ne peut que rarement le visiter.

Les souterrains des orks constituent une attraction de choix pour les touristes aventureux. Les membres des communautés orks qui y résident offrent des visites guidées de secteurs du vieux Seattle entretenus depuis le siècle dernier, de tunnels toujours plus longs et de villages pittoresques. Il faut cependant leur signer une décharge.

La dernière addition majeure au quartier des affaires de Seattle, en pleine expansion, est la Renraku Arcology. Bien qu'encore inachevée, cette structure est impressionnante.

Elle accueille autant d'appartements privés qu'une petite ville. Son centre commercial public, sur les cinq premiers niveaux, le grand aquarium et les installations de culture d'algues qui se trouvent dans l'extension surplombant la mer, ainsi que le Club Quarter particulièrement animé de la face nord, offrent tous une expérience inoubliable. Des visites guidées partent toutes les heures de la zone d'information centrale, dans le centre commercial numéro 3.

Le Conseil Salish-Shidhe propose lui aussi des visites guidées de certaines parties de son territoire. Quand la météo et les autres facteurs le permettent, un programme régulier est établi. Il comprend la très populaire visite du Puget Sound et du village indien de Tillicum, des marches en forêt et un tour à certains volcans en activité (il faut signer une décharge pour pouvoir participer à cette dernière). Les guides, natifs du pays, qui assurent l'accompagnement sont réputés pour leur esprit et leur courtoisie.

## POSSESSIONS TRIBALES

L'impressionnante Loge du Conseil est la seule présence formelle du Conseil Salish-Shidhe à l'intérieur du métroplex de

## LES BARRENS, TERRES ARIDES

- Tiré de l'introduction au quatrième volet de la série inachevée "Dreamtime Garbage" de Woody Bernstein, le 5 avril 2050

Le Gouverneur n'apprécie pas que les touristes le sachent, mais tout n'est pas si plaisant dans le grand métroplex Everett-Seattle-Tacoma. La triste vérité, c'est que la sauvagerie urbaine s'étend dans le Nord-Ouest forestier. En effet, Virginia, le fléau qui fait rage dans de nombreuses villes de l'Est, sévit également ici.

Seattle, qui a produit des clochards, est maintenant en train de créer les Barrens pour les parquer.

Des cités entières de baraquements s'étalent dans les environs abandonnés de Seattle, créant un dédale de masures où vivent les pauvres, les dépossédés et les exclus des corporations. Ce sont les oubliés, les paumés, les fantômes de chair et de sang qui gémissent à travers les coquilles du rêve de l'"abondance urbaine".

Et les tribus ? ! Où est leur prétendu souci de la condition humaine ? Elles ont écarté ces hommes des bonnes terres qui auraient pu leur donner un toit, les repoussant vers le désespoir, près du béton des corporations, des immeubles verrouillés et

des barbelés. Tout cela continue, dans l'intérêt de personnes influentes et d'organisations puissantes.

Les Barrens servent de terrains d'expériences, de dépotoirs et de lieux de rencontres secrets. Au-delà des lumières de la ville, loin des forêts des Eveillés, les rats du béton s'associent avec les chacals des bois. Ils se cachent dans les ténèbres des Barrens pour dissimuler leurs obscures activités. Pour ce peuple endurci, les Barrens ne sont qu'un grand marché où s'achète et se vend l'humanité.

Pendant ce temps, les habitants des lieux ressemblent de plus en plus à des animaux qui ne voient rien au-delà du prochain repas et d'un abri sûr pour la nuit. Même les distributions d'équipement vidéo bon marché, de barres de soja et de vêtements de papier effectuées par les agences de secours des corporations ne font que masquer les véritables problèmes.

Venez, maintenant, et allons voir certains de ces gens. Au fond, ils sont exactement comme vous et moi.

Suivez-moi, et vous comprendrez.





Seattle. Bâti sur le modèle d'une loge Salish traditionnelle mais à plus grande échelle, le bâtiment sert à la fois d'ambassade et de centre culturel. Les curieux n'appartenant pas aux tribus y sont les bienvenus. Des visites organisées des parties publiques leur font découvrir de superbes objets néo-tribaux.

Les tribus possèdent et dirigent d'autres affaires et installations à Seattle. Leurs membres le font à titre individuel ou familial. La Loge du Conseil tient un registre de tout ceci et peut organiser des rencontres entre les différents intéressés soit en ville, soit sur les terres du conseil.

## LES POSSESSIONS CORPORATISTES

La liste des nombreuses corporations internationales et extra-nationales ayant une succursale à Seattle est disponible sur le réseau de données public. On a également accès, le cas échéant, aux horaires des visites organisées.

La plupart des corporations entretiennent des bureaux d'information pour le public et des salles d'exposition de leurs produits à leur siège.

## LA FACE OBSCURE DE SEATTLE

Comme toutes les grandes cités, Seattle a sa part de crime, organisé ou pas. Le plus grand syndicat de la ville est une branche du Yakuza, le réseau criminel international basé au Japon. D'autres organisations se sont implantées dans les bas-fonds, y compris les Triades et des groupes de Tongs. Nombre de gens ont entendu parler de la Mafia, mais ne sont pas conscients de la présence de nouveaux arrivants violents : les gangs Séoulpas.

C'est le Yakuza qui préoccupe le plus les représentants de la loi de Seattle. Le début du siècle a vu ces bandits retourner à leur ancienne culture : celle du Japon des shoguns. Leurs combattants portent souvent le sabre, mais ils demeurent ouverts à toutes les techniques, les technologies et les opportunités criminelles. Les Yakuzas disposent en général de ce qui se fait de mieux en matière d'armement. La meilleure défense de la police contre eux reste l'esprit de clan qui les anime. Depuis son retour à ses anciennes lois, le Yakuza a fermé sa porte à tous les étrangers. L'expulsion de ses combattants coréens est sans doute un des facteurs qui ont contribué à l'essor des gangs Séoulpas.

Le Yakuza représente une association de bandes fonctionnant comme la société traditionnelle japonaise. C'est plus un tissu

d'obligations et d'attentes qu'une chaîne de commandement rigide. L'actuel *oyabun*, ou seigneur des gangs, de Seattle doit un certain nombre de faveurs aux autres *oyabuns*, notamment à ceux de San Francisco, Hawaï et Chiba. Il est également l'obligé du "big boss", l'*oyabun des oyabuns*. Malgré cela, il ne rend vraiment compte de ses actes à personne. Il contrôle son propre gang, estimé à plusieurs milliers d'individus, mais n'a aucune influence directe sur les nombreuses autres bandes Yakuzas de la ville. On pourrait croire que ce système rend les opérations concertées presque impossibles. En fait, la discipline traditionnelle de la société japonaise permet à ces gangs de coopérer avec une redoutable efficacité. En conséquence, l'infiltration des Yakuzas dans les corporations leur confère de sérieux atouts en matière de combat et d'informations.

L'organisation de la Mafia était autrefois très similaire, mais les bases de son pouvoir se sont érodées. L'afflux des Asiatiques et des Eveillés ainsi que la résurgence de la culture amérindienne l'ont affaiblie, la forçant à se réorganiser. La Mafia ressemble maintenant à une corporation extra-nationale que ses membres appellent "la famille". Bien qu'elle demeure puissante, elle n'est plus en mesure de dominer l'activité criminelle en Amérique du Nord.

Les gangs Séoulpas, eux, fonctionnent comme les gangs coréens du 20ème siècle, même s'ils ne sont pas plus coréens que la Mafia n'est sicilienne. Ces bandes, de petite taille et autonomes, puisent dans une même source culturelle le respect des liens du sang, l'habitude de ne compter sur personne, d'utiliser une stratégie musclée et armée. Victimes du sectarisme racial des Yakuzas, les Séoulpas ont préféré s'ouvrir vers l'extérieur plutôt que se replier sur eux-mêmes. Ils sont le plus hétérogène de tous les groupes criminels organisés. Le résultat est quelque chose qui se situe entre la bande de hors-la-loi de western et l'entreprise familiale. Un gang se forme en général autour d'une personne puissante et se fragmente dès qu'elle disparaît. Bien que ces groupuscules n'aient pas le pouvoir du Yakuza, ils disposent d'une influence et inspirent une peur disproportionnée par rapport à leur taille. S'ils venaient un jour à consolider leurs rangs, ils pourraient contester la suprématie du Yakuza en matière d'activité criminelle.

À côté des malfaiteurs organisés, on trouve également un mélange extravagant d'indépendants, allant des pirates informatiques jusqu'aux Shadowrunners, qui sillonnent les terres du Conseil à basse altitude et font de la contrebande.



# NOTES DU CREATEUR

**Q.** Pourquoi une deuxième édition de **Shadowrun** ?

- A. Pour vider les poches des joueurs.
- B. Parce que tout le monde le fait.
- C. Ça semblait être une bonne idée.
- D. Pour toutes ces raisons.
- E. Pour aucune de ces raisons.

**R.** La réponse est E, "Pour aucune de ces raisons". En fait, la FASA a décidé de revoir les règles de **Shadowrun** pour plusieurs bonnes raisons, toutes basées sur les remarques de joueurs.

Quand **Shadowrun** a été écrit en 1989, c'était pour un public spécifique, ayant plusieurs années d'expérience et connaissant plus d'un système de jeu. Mais **Shadowrun** s'est en fait, extrêmement bien vendu, touchant un public bien plus large qu'escompté. Si beaucoup de joueurs expérimentés l'ont adopté, il a aussi attiré un nombre de gens qui n'avaient *aucune* expérience de règles traitant de haute technologie ou de magie organique, et encore moins du mélange parfois bizarre des deux que l'on trouve dans **Shadowrun**.

Ces nouveaux joueurs avaient besoin d'une présentation plus claire des règles, c'est-à-dire plus directe et comportant davantage d'exemples. Plus important, ils avaient besoin d'explications approfondies sur les *pourquoi* du système de jeu, et pas seulement sur les comment. Enfin, pratiquement tous les joueurs réclamaient un index plus complet et plus pratique.

Nous pensons que cette révision des règles de **Shadowrun** présente le système de jeu d'une manière plus claire et plus accessible. Les nouvelles organisation et présentation devraient aider joueurs et Maîtres de Jeu à mieux apprendre et comprendre les règles, et à pouvoir utiliser le livre pour y trouver n'importe quelle référence plus tard. Les combats sont découpés en séquences simples pour que même des novices puissent suivre la procédure étape par étape.

Le chapitre consacré à la magie bénéficie tout particulièrement des explications supplémentaires sur les comment et les pourquoi de **Shadowrun**, et va au-delà de la description de simples jets de dés. La magie de **Shadowrun** fonctionnant différemment de celle des autres jeux, il est important de connaître la logique qui se trouve derrière les sorts et les raisons pour lesquelles elle fonctionne de cette manière. Cela aidera en effet les Maîtres de Jeu à résoudre ces situations incroyablement complexes - qui échappent assurément au domaine des règles, et que les concepteurs n'ont pas rêvées dans leurs pires cauchemars - dans lesquelles les joueurs semblent se plonger avec délectation.

Les règles ont également changé pour refléter trois années supplémentaires de réflexion et de tests depuis la sortie du jeu. A

l'origine testé par 20 à 30 joueurs et Maîtres de Jeu, **Shadowrun** a depuis été présenté à plus de 100 000 joueurs. Beaucoup ont pris le temps de nous faire connaître leurs opinions, particulièrement sur les points qui, selon eux, pouvaient être améliorés et sur l'orientation que devait prendre le jeu. Nous avons soigneusement considéré chaque critique et commentaire reçu, et nous avons écouté. En réponse à tous ces coups de fil, lettres et débats lors des conventions, nous nous sommes attelés à la révision de **Shadowrun**, mais dans l'optique d'en faire un jeu meilleur et non pas juste pour vendre plus d'exemplaires.

La procédure de combat a été revue pour être plus rapide et plus claire que dans la première édition. Les armes à feu sont devenues particulièrement mortelles, mais les règles contiennent également une option permettant au Maître de Jeu d'équilibrer les batailles et de les ajuster à son style et à celui de son groupe. La séquence du Tour de Combat a été complétée et affinée afin de donner aux joueurs une meilleure idée de ce que leurs personnages peuvent et ne peuvent pas accomplir. Les combats et la magie ont été revus afin de s'équilibrer dans le jeu et les chapitres les concernant fournissent des suggestions qui permettent au Maître de Jeu de régler cet équilibre pour qu'il s'adapte à son groupe.

La plupart des chapitres de la **deuxième édition de Shadowrun** contiennent les précisions, les extensions, les révisions et les mises au point qui ont été apportées dans les divers suppléments de **Shadowrun**. Ces changements sont aussi le résultat d'efforts supplémentaires de la part des concepteurs, ainsi qu'une réponse aux remarques des joueurs.

De tous les suppléments de **Shadowrun** publiés pour la première édition, seul **Le Grimoire** sera réécrit afin d'être conforme aux règles de la deuxième édition. Le chapitre qui suit, **Mise à Jour des Suppléments**, fournit toutes les informations nécessaires pour adapter les autres à la deuxième édition.

Ce livre contient une grande partie des règles, extensions et clarifications du système de magie que Paul Hume avait écrites pour **Le Grimoire**, rendant ce supplément plus ou moins redondant. **Le Grimoire**, qui sera révisé pour refléter les changements de la deuxième édition, offrira également de nouvelles règles.

Nous espérons que cette deuxième édition sera tout ce que nous souhaitons, et même plus. Mais certains joueurs et Maîtres de Jeu peuvent néanmoins penser que ces changements ne suffisent pas, qu'il y en a trop ou qu'ils orientent le jeu dans la mauvaise direction. Ils sont libres d'utiliser ce qu'ils aiment et d'ignorer ce qu'ils n'aiment pas, et comme d'habitude, de changer les règles pour qu'elles s'adaptent à leur propre style de jeu. Après tout, ce n'est pas tant la manière de jouer qui compte, mais plutôt le plaisir que l'on y prend.



# MISE A JOUR DES SUPPLEMENTS



Ce chapitre permettra aux joueurs connaissant bien le système de jeu de **Shadowrun** d'adapter le matériel déjà publié dans les suppléments de la première édition et de les rendre compatibles avec la version révisée de **Shadowrun : Deuxième Edition (SRII)**. Les informations qui suivent s'appliquent aux suppléments **Catalogue du Samouraï des Rues**, **Le Grimoire**, **Paranormal Animals of North America**, **London Sourcebook**, **Virtual Realities**, **Rigger Black Book**, **Shadowbeat**, et **Shadowtech**. La plupart des informations présentées dans **Le Grimoire** ont été intégrées à la seconde édition de **Shadowrun**.

La toute dernière partie de ce chapitre aidera les Maîtres de Jeu à modifier les aventures déjà publiées afin de les rendre compatibles avec les règles révisées.

## CATALOGUE DU SAMOURAI DES RUES

La Table de l'Équipement de cette section fournit les Codes de Dégâts de toutes les armes figurant dans le **Catalogue du Samouraï des Rues (CSR)**.

- Utilisez les règles données page 103 de **SRII** pour les armes assomantes plutôt que celles du **CSR**.
- Tous les ajustements spéciaux de compensation de recul fournis avec la description d'une arme dans **SRII** sont réservés à cette arme.
- Utilisez les règles relatives au Mode de Tir de **SRII**, page 92, quelque soit l'objet.
- Toutes les armes ont, à présent, des détentes de réaction pour équipement standard (quand c'est applicable), ce qui est conforme aux règles révisées des actions (1 Action Simple = 1 Tir) et n'autorise donc pas de tirs additionnels.
- Les munitions de grande Puissance de Feu™ (**CSR**, page 35), créées à l'origine pour équilibrer le jeu vis-à-vis de la puissance

des pistolets lourds, ne sont plus disponibles. Tous les Codes de Dégâts des pistolets lourds ont été ajustés en conséquence.

- Les grands chargeurs (**CSR**, page 34) ont été inclus avec les armes présentées dans ce livre.
- La visée aux ultrasons (**CSR**, page 36) diminue de moitié tous les modificateurs de visibilité résultant d'une lumière faible, de l'obscurité ou de l'invisibilité.
- Les mini-pistolets (**CSR**, page 58) tirent 15 cartouches par Action Complexe et obéissent aux règles de recul des armes lourdes (**SRII**, page 89).
- Les armes narcojets (**CSR**, page 62) sont régies par les règles normales de combat à distance, plutôt que par celles données dans le **CSR**. Cependant, ne lancez que les dés de la Réserve de Combat pour atteindre le seuil de réussite, pas les dés de Constitution. Si le test est réussi, la cible effectue alors un test de Constitution contre la toxine du narcojet pour essayer de réduire son effet, mais les dés de la Réserve de Combat et l'armure ne peuvent y être utilisés.
- Les munitions APDS (**CSR**, page 63) diminuent de moitié l'indice d'Armure Balistique et les indices de Barrière (uniquement quand on tire à travers). Le blindage des véhicules ne réduit pas la puissance des munitions APDS, mais abaisse effectivement le Code de Dégâts d'un niveau.
- Les grenades IPE (**CSR**, page 66) ne sont plus de mise.
- Les boucliers de sécurité anti-émeutes ne fournissent plus de dés supplémentaires (auparavant disponibles dans l'ancienne Réserve d'Esquive, désormais supprimée). Ils peuvent occasionner des dégâts de (Force) L en Etourdissement.
- Les pistolets cybernétiques n'enlèvent plus d'Essence. Joyeux Noël !
- Les véhicules peuvent indifféremment correspondre aux caractéristiques et aux descriptions de **SRII** ou du **Rigger Black Book**. Toutefois, les informations données dans **SRII** sont plus d'actualité.



# TABLE DE L'EQUIPEMENT

## 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	4/24hrs	1.000¥	1
Hache Laser Centurion	2	1	(For)G	5,2	6/48hrs	3.500¥	0,5
Hache de Combat	2	2	(For)G	2	3/24hrs	750¥	2
Pointe Avant	NA	0	(For+2)L	NA	NA	NA	NA
Couteau de Survie	6	0	(For+2)L	0,75	3/6hrs	450¥	1
<b>Massues</b>							
Bâton Etourdissant AZ-150	5	1	8G Etourd.	1	3/36hrs	1.500¥	2
<b>Autres</b>							
Griffes rétractiles amovibles	7	0	(For)M	1,5	4/48hrs	850¥	2
Lames Digitales Améliorées	NA	0	(For+2)L	0	6/72hrs	+8.500¥	1
Gants Electrochoc	9	0	7G Etourd.	0,5	5/48hrs	950¥	2

### ARMES DE TRAIT

	Dissimulation	Force minimum	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Arcs</b>							
Arc Ranger-X	4	2+	(For+4)M	1,5 5	36hrs	120¥ x For	2
Flèches Ranger-X	3	NA	Selon Arc	0,08	4/36hrs	18¥	1

## ARMES A FEU

### PISTOLETS

	Dissimulation	Munition	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Petits Calibres</b>								
Tiffani Self-Defender	8	4(c)	CC	4L	0,5	2/12hrs	450¥	0,75
<b>Légers</b>								
Ares Light Fire 70	5	16(c)	SA	6L	1	3/12hrs	475¥	0,8
Beretta 200ST	4	26(c)	SA/TR*	6L	2	5/24hrs	750¥	1,5
Ceska vz/120	7	18(c)	SA	6L	1	3/12hrs	500¥	0,8
Seco LD-120	5	22(c)	SA	6L	1,25	3/12hrs	400¥	0,8
<b>Pistolet Mitrailleurs</b>								
Ares Crusader MP	6	40(c)	SA/TR	6L	3,25	5/36hrs	950¥	2
Ceska Black Scorpion	5	35(c)	SA/TR	6L	3	5/36hrs	850¥	2
<b>Lourds</b>								
Ares Predator II	4	15(c)	SA	9M	2,5	4/24hrs	550¥	0,5
Browning Ultra-Power	6	10(c)	SA	9M	2,25	4/24hrs	525¥	1,5
Colt Manhunter	5	16(c)	SA	9M	2,5	4/24hrs	425¥	1

\*Cette arme peut lâcher une rafale par phase d'Action, en une Action Complexe.

### ARMES SPECIALES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Narcojet (Pistolet)	7	5(c)	SA	Toxine	1,5	6/2jrs	600¥	2
Narcojet (Fusil)	4	10(c)	SA	Idem	3,25	6/2jrs	1.700¥	2
Fusil à filet, Normal	4	4(b)	SA	Spécial	4	8/36hrs	750¥	2
Fusil à filet, Grand	3	4(b)	SA	Spécial	4,5	8/36hrs	1.150¥	2



# MISE A JOUR DES SUPPLEMENTS

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Mitraillettes</b>								
Beretta model 70	3	35(c)	TR/TA	6M	3,75	5/3jrs	900¥	1
Heckler&Koch MP-5TX	5	20(c)	SA/TR/TA	6M	3,25	5/36hrs	850¥	1
Ingram Smartgun	5	32(c)	TR/TA	7M	3	4/24hrs	950¥	1
Sandler TMP	4	20(c)	TR/TA	6M	3,25	5/36hrs	500¥	1
SCK Model 100	4	30(c)	SA/TR	7M	4,5	5/36hrs	1.000¥	1
Steyr AUG-CSL (Mitr*)	5	40(c)	SA/TR	6M	3,5	10/4jrs	<b>Cf note</b>	3

## FUSILS

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Fusils de Sport</b>								
Ruger 100	2	5(m)	SA	7G	3,75	3/24hrs	1.300¥	1
Carabine Steyr AUG-CSL*	3	40(c)	SA/TR	7G	3,75	10/4jrs	<b>Cf note</b>	3
<b>Fusils d'Embuscade</b>								
Walther WA-2100	-	10(m)	SA	14G	4,5	12/7jrs	6.500¥	4
<b>Shotguns</b>								
Mossberg CMDT	2	8(c)	SA/TR	9G	4,25	8/8jrs	1.400¥	1
Mossberg 5M-CMDT	2	8(c)	SA/TR	9G	4,5	12/8jrs	1.900¥	2
<b>Fusils d'Assaut</b>								
Colt M22A2	3	40(c)	SA/TR/TA	8M	4,75	4/3jrs	1.600¥	2
H&K G12A3z	2	32(c)	SA/TR/TA	8M	5,25	8/4jrs	2.200¥	3
Samopal vz 88V	2	35(c)	SA/TR/TA	8M	5,5	5/36hrs	1.800¥	2
Steyr AUG-CSL AR*	2	40(c)	SA/TR/TA	8M	4	10/4jrs	<b>Cf note</b>	3

## MITRAILLEUSES LEGERES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Ares MP-LMG	-	Bande	TR/TA	7G	7,5	6/5jrs	2.200¥	2
		50(c)						
GE Vindicator Minigun	-	Bande	TA	7G	15	24/14jrs	2.500¥	2
		50(c)						
Steyr AUG-CSL LMG*	-	40(c)	SA/TR/TA	8M	5,5	10/4jrs	<b>Cf note</b>	3

\*Le lot complet de Steyr AUG-CSL, avec les accessoires cités, coûte : 4.500¥.

## ARMES LASER

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Ares MP LASER	-	20 (condensateur)	SA	15M	30	NA	2,5 Millions¥	NA

## ARMES LOURDES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
FN MAG-5 MMG	-	Bande	TA	9G	9,5	18/14jrs	3.200¥	3
		50 (Boîte)						
Stoner-Ares M 107	-	Bande	TA	10G	12,5	18/14jrs	5.200¥	3
		50 (Boîte)						
Canon d'Assaut Panther	-	22 (c)	CC	18F	18	16/14jrs	7.200¥	2
				Bande				

## MISSILES/ROQUETTES

Type	Intelligence	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Missiles</b>						
Sol-Air	4	13F	1,5	18/21jrs	2.500¥	2



## MUNITIONS, par 10 coups

	Dissimulation*	Dégâts	Poids	Disponibilité**	Coût	Index de Rue
APDS	8	Cf règles	0,25	14/14jrs	70¥	4

\* -1 Dissimulation par 10 balles supplémentaires.

\*\* Munitions en bande = ajouter le nombre de balles/100 à la Disponibilité.

## ACCESSOIRES

	Placé	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Support d'Accessoires pour Arc	NA	-1	-	0,1	2/24hrs	100¥	0,9
Déterminateur de Portée	Dessous	-	-	0,1	2/24hrs	150¥	0,8
Fixation pour grenade	-	-	-	0,1	8/48hrs	750¥	2
<b>Compensateurs de Recul et Gyros Stabilisateurs</b>							
Recul II Amélioré	Canon	-	2	0,25	2/24hrs	550¥	0,9
Recul III Amélioré	Canon	-1	3	0,5	2/24hrs	800¥	0,9
Recul IV Amélioré	Canon	-2	4	0,75	2/24hrs	1.000¥	1
Gyro Amélioré	Dessous	-6	5	5	6/48hrs	3.500¥	1
Gyro de Luxe Amélioré	Dessous	-7	7	7	6/48hrs	7.800¥	1
Visée Ultrasonique	Dessus	-2	-	0,25	8/4jrs	1.300¥	0,8
Lunettes pour Ultrasons	NA	-	-	-	3/36hrs	1.100¥	1

## EXPLOSIFS

	Dissimulation	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
<b>Grenades</b>						
Eblouissantes (flash)	6	Spécial	0,25	4/48hrs	40¥	1
Flash-Pak	12	Spécial	0,2	3/36hrs	250¥	1

## VETEMENTS ET ARMURE

	Dissimulation	Balistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Bouclier Anti-émeute, Petit	-	1	-	2	8/14jrs	1.500¥	2
Gilet de Sûreté	15	2	1	0,75	3/36hrs	175¥	0,9
Manteau Long de Sûreté	10	4	2	2	3/24hrs	650¥	0,9
Protège-avant-bras	12	0	1	0,2	5/36hrs	250¥	0,7
Ultra Gilet de Sûreté	14	4	3	2,5	3/36hrs	350¥	0,9
Vêtement de Sûreté	12	3	0	1,2	3/36hrs	450¥	0,9
Veste de Sûreté	9	5	3	3	4/36hrs	850¥	0,8
<b>Armure moulante</b>							
Niveau 1	15	2	0	0,75	3/48hrs	150¥	1
Niveau 2	15	3	1	1,25	4/48hrs	250¥	1
Niveau 3	12	4	1	1,75	4/48hrs	500¥	1
<b>Armure de Sécurité</b>							
Sécurité Faible	NA	6	4	9+Const	12/10jrs	7.500¥	2
Sécurité Moyenne	NA	6	5	11+Const	14/10jrs	9.000¥	2,5
Grande Sécurité	NA	7	5	13+Const	16/14jrs	12.500¥	3
Casque de Sécurité	NA	1	2	-	12/14jrs	250¥	2



## CYBERTECH

	Coût en Essence	Disponibilité	Coût	Index de Rue
--	-----------------	---------------	------	--------------

### IMPLANTS CEPHALIENS

#### Communications

Commlink II	0,3	2/48hrs	8.000¥	1
Commlink IV	0,3	3/48hrs	18.000¥	1,25
Commlink VIII	0,3	4/48hrs	40.000¥	1,5
Commlink X	0,3	5/48hrs	60.000¥	1,75
Crypto Circuit HD				
Niveau 1-4	0,1	6/36hrs	Niveau x 10.000¥	1
Niveau 5-7	0,1	6/36hrs	Niveau x 20.000¥	1,25
Niveau 8-9	0,1	8/36hrs	Niveau x 30.000¥	1,5
Niveau 10	0,1	9/36hrs	500.000¥	2
Scramble Breaker HD				
Niveau 1-4	0,2	6/48hrs	Niveau x 20.000¥	1,5
Niveau 5-7	0,2	8/48hrs	Niveau x 40.000¥	1,75
Niveau 10	0,2	10/48hrs	600.000¥	1,75

#### Oreilles

Amplification Auditive	0,2	4/48hrs	3.500¥	1,25
Filtreur de Sons Niv. I-5	0,2	6/48hrs	Niveau x 10.000¥	1,25

#### Yeux

Grossissement				
Optique 1	0,2	4/48hrs	2.500¥	1
Optique 2	0,2	4/48hrs	4.000¥	1
Optique 3	0,2	5/48hrs	6.000¥	1
Electronique 1	0,1	5/48hrs	3.500¥	1
Electronique 2	0,1	5/48hrs	7.500¥	1
Electronique 3	0,1	8/48hrs	11.000¥	1
Déterminateur de Portée	0,1	8/48hrs	2.000¥	1,5

### INTERNES

Masque Vocal Interne	0,1	6/48hrs	7.000¥	1
Lien Sensitif	2	2/5jrs	300.000¥	1
Transmetteur Interne	0,6	3/5jrs	80.000¥	1,5
Lien Vidéo	0,5	4/48hrs	22.000¥	1
Transmetteur Interne	0,4	6/48hrs	4.500¥	1

### IMPLANTS CORPORELS

#### Armes à Feux Cybernétiques

Pistolets Petits Calibres	-	8/7jrs	250¥	2
Pistolets Légers	-	8/7jrs	650¥	2
Pistolets Mitrailleurs	-	8/7jrs	900¥	2
Mitraillettes	-	8/7jrs	1.800¥	2
Pistolets Lourds	-	8/7jrs	800¥	2
Shotguns	-	8/7jrs	1.200¥	2

#### Compétences Câblées

Niveau 1-4	Niveau x 0,2	6/10jrs	Niveau x 5.000¥	1
Niveau 5-8	Niveau x 0,25	12/14jrs	Niveau x 50.000¥	1,5
Niveau 9-10	Niveau x 0,3	12/14jrs	Niveau x 500.000¥	1,5

#### Réflexes Accrus

Niveau 1	0,5	3/24hrs	15.000¥	1
Niveau 2	1,25	3/24hrs	40.000¥	1,25
Niveau 3	2,8	3/24hrs	90.000¥	1,5



## LE GRIMOIRE

La plupart des révisions, mises à jour, et clarifications des règles sur la magie fournies dans **Le Grimoire** ont été intégrées dans **Shadowrun : Deuxième Edition**. **Le Grimoire** est actuellement retravaillé pour être édité sous une nouvelle version. C'est le seul supplément **Shadowrun** rendu obsolète par **SRII**.

Les règles du **Grimoire** concernant les adeptes figurent dans **SRII**.

## PARANORMAL ANIMALS OF NORTH AMERICA

### (Animaux paranormaux d'Amérique du Nord)

Les descriptions des pouvoirs des Eveillés fournies dans **Shadowrun : Deuxième Edition** supplantent celles de **Paranormal Animals of North America**. Les pouvoirs qui n'apparaissent que dans ce supplément restent valables, excepté pour le calcul de valeurs de réajustement, qui doivent suivre la règle du 2 (2 succès remontent le Code de Dégâts d'un niveau). Si la valeur de réajustement originale est de 3, la puissance effective de l'attaque doit être augmentée de +1. Si la valeur de réajustement originale est de 4, le bonus sera de +2 (les valeurs de réajustement originales se basent sur les caractéristiques fournies dans **Paranormal Animals**).

### Caractéristiques des Métacréatures

Les règles de **Shadowrun : Deuxième Edition** donnent aux métacréatures des caractéristiques légèrement différentes. Ces changements concernent principalement l'armure, les dés d'initiative et les pouvoirs additionnels. Leurs effets sur les métacréatures de **Paranormal Animals** sont fournis ci-dessous.

#### Pouvoirs Additionnels

Les créatures paranormales citées ci-dessous possèdent le nouveau pouvoir d'Armure Renforcée (voir page 216, **SRII**).

#### Armure

Le **Béhémoth** possède 4 points d'armure renforcée (voir page 216, **SRII**).

La **Chimère** (Chimera) possède 4 points d'armure standard.

Le **Dzoo-Noo-Qua** a 4 points d'armure standard.

La **Gargouille** (Gargoyle) possède 3 points d'armure renforcée.

Le **Tatou Géant** (Greater Armadillo) possède 4 points d'armure renforcée.



Le **Jaggernath** (Juggernaut) possède 8 points d'armure renforcée.  
Le **Léviathan** dispose de 2 points d'armure renforcée.

### Dés d'Initiative

Excepté pour les créatures dont la liste suit, le Maître de Jeu est libre d'assigner aux êtres de **Paranormal Animals** 1, 2 ou 3D6 d'Initiative, selon ce qui lui paraît approprié.

Les créatures qui suivent ont 2D6 en Initiative :

Aardloup (Aardwolf)  
Agropelter  
Annis Noir (Black Annis)  
Chien de Gabriel (Gabriel Hound)  
Corneille des Tempêtes (Stormcrow)  
Gargouille (Gargoyle)  
Glouton Supérieur (Greater wolverine)  
Grande Licorne (Greater Unicorn)  
Homme-Oiseau (Birdman)  
Incube (Incubus)  
Lumicorps (Corpselight)  
Oiseau-de-Feu (Firebird)  
Piasma  
Serpent Cerceau (Hoop Snake)  
Serpent Mime (Mimic Snake)  
Serpent des Neiges (Snow Snake)  
Talis Chat : aspect félin (Talis Cat : cat form)  
Vouivre (Wyvern)

Les créatures qui suivent ont 3D6 en Initiative :

Bandersnatch  
Chien de l'Enfer (Hell Hound)  
Chien de l'Ombre (Shadowhound)  
Deathrattle  
Diable Jack Diamond (Devil Jack Diamond)  
Loup-Garou  
Lynx des Brumes (Mist Lynx)  
Talis Chat : aspect maléfique (Talis Cat : nasty form)  
Tigre à Dents de Sabre (Saber-Tooth Cat)

## LONDON SOURCEBOOK

### (Guide de Londres)

Les ajustements aux règles concernant les druides présentées dans le **London Sourcebook** apparaîtront dans la seconde édition du **Grimoire**.

## VIRTUAL REALITIES

### (Réalités Virtuelles)

**Virtual Realities** a servi de base à certains des changements effectués dans le chapitre La Matrice de **Shadowrun : Deuxième Edition**. Cependant, les procédures de combat matriciel décrites page 178 de **SRII** supplantent celles de **Virtual Realities**.

La règle de **SRII** affirmant que les cyberdecks peuvent avoir une mémoire de stockage illimitée (page 172) reste valable.

### Code de sécurité minimum

Ajoutez la règle suivante à celles décrites dans **Virtual Realities**. Le niveau de Sécurité le plus élevé d'un système ou d'un groupe limite le niveau de Sécurité minimum qui peut être présent dans ce système ou ce groupe, comme indiqué dans la Table des Niveaux de Sécurité Minimum, page suivante.

Un système ou un groupe qui contient au moins un nœud rouge doit disposer d'un Code de Sécurité minimum Vert pour



## NIVEAUX DE SECURITE MINIMUMS

Niveau de Sécurité le plus élevé	Niveau de Sécurité minimum
Rouge	Vert
Orange, Vert ou Bleu	Bleu

tous ses autres nœuds. De plus, il ne peut contenir d'indice inférieur à la moitié (arrondie au chiffre inférieur) de l'indice le plus élevé présent dans le système ou groupe.

Ainsi, par exemple, si un système renferme un nœud d'indice de Sécurité 8, tous ses autres nœuds doivent avoir au minimum un indice de Sécurité de 4.

Les restrictions portant sur le Code et l'Indice de Sécurité sont cumulables. Ainsi, un groupe disposant d'un Code de Sécurité maximum Rouge-6 ne peut contenir de nœuds d'un Code de Sécurité inférieur à Vert-3.

## RIGGER BLACK BOOK (Le livre noir de l'interfacé)

Les règles du **Rigger Black Book** supplantent toutes les précédentes, avec cependant les changements suivants :

- Les règles relatives au combat de véhicules et dégâts décrites dans **Shadowrun : Deuxième Edition** supplantent celles du **Rigger Black Book**.

- Utilisez les règles du Tour de Poursuite décrites page 105 dans **Shadowrun : Deuxième Edition**.

- Multipliez par 5 les indices d'Armure fournis avec chaque véhicule dans le **Rigger Black Book** pour les rendre compatibles avec la nouvelle édition de **Shadowrun**.

- L'accessoire de contrôle à distance (Remote-Control Gear) doit être installé sur tout véhicule que l'on veut diriger à distance.

**Temps de Base :** 1 semaine

**Compétence :** C/R du Véhicule approprié

**Seuil de Réussite :** 4

**Coût des Pièces :** 2.500 ¥ x Constitution de base du Véhicule

**Équipement Nécessaire :** Installations pour le véhicule

**FC :** 2

Ajouter l'accessoire de contrôle par interface (Rigger Control Gear) à un véhicule équipé d'un accessoire de contrôle à distance nécessite le temps et les coûts suivants :

**Temps de Base :** 1 semaine

**Compétence :** C/R du Véhicule approprié

**Seuil de Réussite :** 4

**Coût des Pièces :** 1.800 ¥

**Équipement Nécessaire :** Installations de réparation de véhicules

**FC :** 2 (4)\*

\* Ceci reflète les 2FC pour l'accessoire d'interface et les 2FC pour le système de datajack.

Les systèmes **CME/CCME** décrits dans le **Rigger Black Book** sont des systèmes de véhicule qui ne fonctionnent pas sur la même échelle que ceux décrits page 184 de **SRII**. Pour comparer les deux, doublez simplement les indices de véhicule **CME/CCME** du **Rigger Black Book**.

Les prix des interfaces de contrôle de véhicule donnés dans **SRII** prévalent sur ceux du **Rigger Black Book**.

## Dégâts des armes

Ajustez les Codes de Dégâts des armes fournies dans le **Rigger Black Book** de la manière suivante :

Arme	Dégâts
Mitrailleuse Moyenne Vengeance	9G*
Mitrailleuse Lourde Vanquisher	10G*
Canon Rotatif Victory	18F**
Canon Rotatif Vigilant	20F***
Missile Air-Air (MAA)	18F
Missile Air-Sol (MSA)	
Ogive Explosive	20F (-2 par mètre d'éloignement)
Ogive Fléchette*	18F (-1 par 1/2 m d'éloignement)
Ogive Perce-Armure	18F (-7 par mètre d'éloignement)
Roquette 7,62cm	3F par roquette (cumulatifs)
Roquette 12,7cm	7F par roquette (cumulatifs)

\* arme de type mini-pistolet pour laquelle on utilise les règles correspondantes, y compris celles sur le recul.

\*\* Utilisez les règles normales consacrées au tir automatique complet, mais avec un maximum de 12 cartouches par action. Modificateur de Recul = +2 par cartouche.

\*\*\* Utilisez la règle normale du tir automatique complet, mais avec un maximum de 12 cartouches par action. Modificateur de Recul = +3 par cartouche.

## SHADOWBEAT

Les informations contenues dans **Shadowbeat** n'ont pas besoin d'être modifiées.

## SHADOWTECH

Les informations contenues dans **Shadowtech** n'ont pas besoin d'être modifiées.

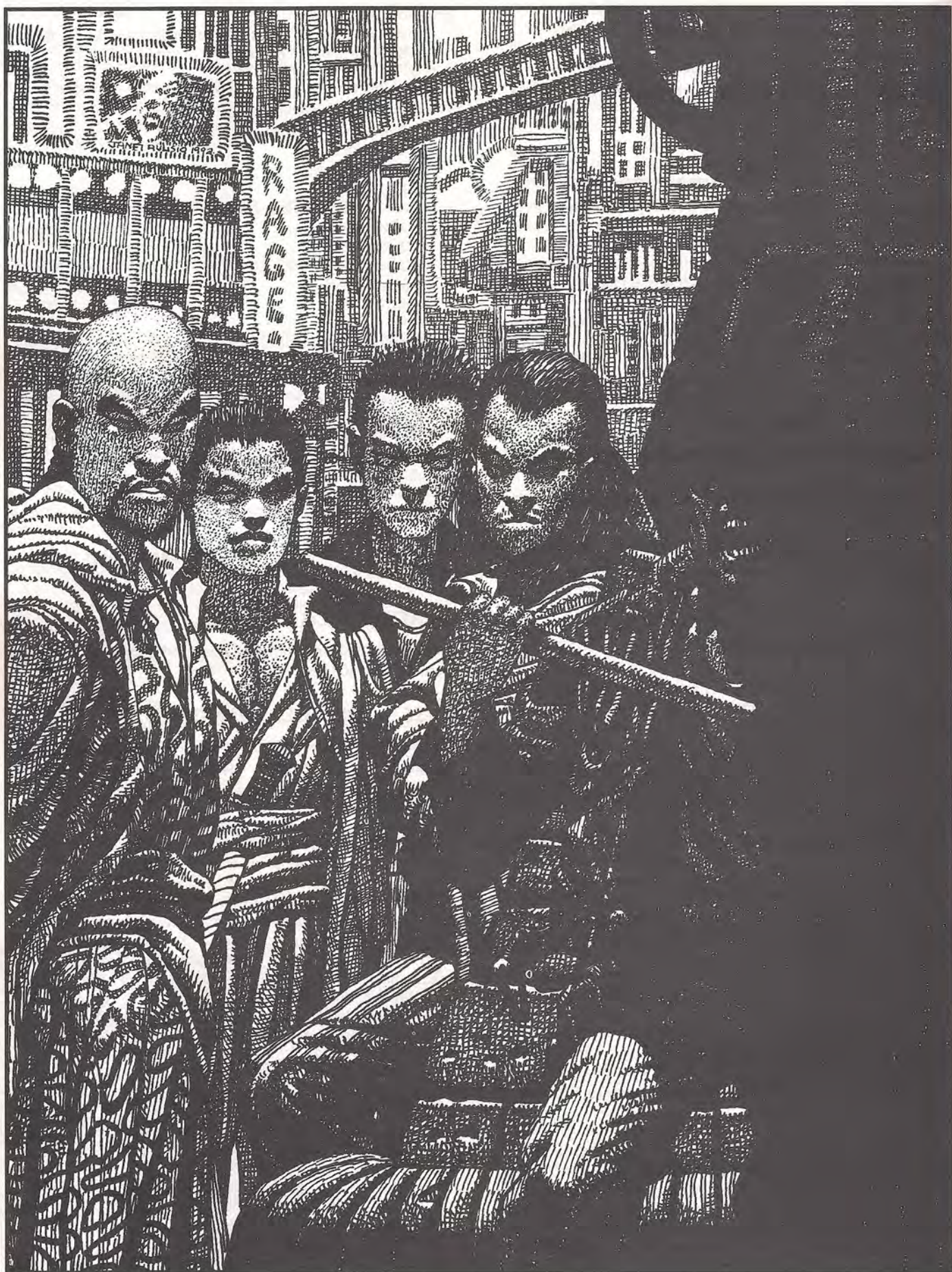
## MISE A JOUR DES AVENTURES

Les aventures publiées avant la sortie de **Shadowrun : Deuxième Edition** contiennent des notations différentes, en particulier pour les armes. Les Maîtres de Jeu utiliseront les règles adéquates de la deuxième édition. Pour les personnages non joueurs fournis avec les scénarios, il faudra recalculer les réserves en se basant sur les règles de **SRII**. Les codes des armes et des sorts devront également être transcrits dans la version de la deuxième édition.

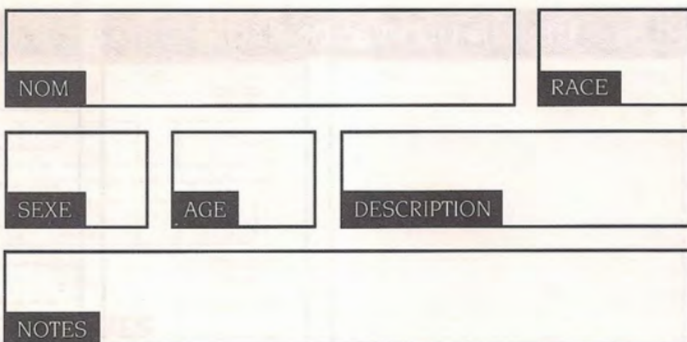
Pour les armes et les Codes de Dégâts particuliers, on emploiera la méthode de conversion suivante : trouver une arme, un objet, un pouvoir ou une capacité similaire et utiliser son code ; ou alors, additionner l'indice de Puissance de l'arme (le premier chiffre donné dans les codes de la première édition) et la valeur de réajustement (le deuxième chiffre). Exemple : un code 4M3 de la première édition devient 7M dans la deuxième. Notez bien que cette méthode n'est pas d'une précision absolue. Les Maîtres de Jeu ne doivent pas hésiter à faire des ajustements si besoin est.











ATTRIBUTS		MONITEUR DE CONDITION										KARMA	
INDICE												RESERVE DE KARMA	
Constitution	_____	REACTION										<div></div> <div></div> <div></div>	
Rapidité	_____	<div></div>		Etourdi. Léger		Etourdi. Modéré		Etourdi. Grave		Etourdi. Fatal			
Force	_____			+1 SR -1 Init.		+2 SR -1 Init.		+3 SR -3 Init.		Inc.			
Charisme	_____			+1 SR -1 Init.		+2 SR -1 Init.		+3 SR -3 Init.		Inc. Voire Mort			
Intelligence	_____			Blessure Légère		Blessure Modérée		Blessure Grave		Blessure Fatale			
Volonté	_____	INITIATIVE										KARMA UTILE	
Essence	_____	<div></div>		SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES								<div></div>	
(Magie)	_____												

[illegible]

Réserve de Combat	
—— Réserve	
—— Réserve	
—— Réserve	

Type	Index

[illegible]

Type	Indice	Type	Indice	Type	Indice	Type	Indice

[illegible]







ATTRIBUTS

INDICE

Constitution

Rapidité

Force

Charisme

Intelligence

Volonté

Essence

(Magie)

REACTION

INITIATIVE

MONITEUR DE CONDITION

Etourd.

Léger

+1 SR

-1 Init.

Etourd.

Modéré

+2 SR

-1 Init.

Etourd.

Grave

+3 SR

-3 Init.

Etourd.

Fatal

Inc.

Etourdissement

Physique

+1 SR

-1 Init.

+2 SR

-1 Init.

+3 SR

-3 Init.

Inc.

Voire Mort

Blessure

Légère

Blessure

Modérée

Blessure

Grave

Blessure

Fatale

SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES

ARMES / SORTS / NOTES

ATTRIBUTS

INDICE

Constitution

Rapidité

Force

Charisme

Intelligence

Volonté

Essence

(Magie)

REACTION

INITIATIVE

MONITEUR DE CONDITION

Etourd.

Léger

+1 SR

-1 Init.

Etourd.

Modéré

+2 SR

-1 Init.

Etourd.

Grave

+3 SR

-3 Init.

Etourd.

Fatal

Inc.

Etourdissement

Physique

+1 SR

-1 Init.

+2 SR

-1 Init.

+3 SR

-3 Init.

Inc.

Voire Mort

Blessure

Légère

Blessure

Modérée

Blessure

Grave

Blessure

Fatale

SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES

ARMES / SORTS / NOTES

ATTRIBUTS

INDICE

Constitution

Rapidité

Force

Charisme

Intelligence

Volonté

Essence

(Magie)

REACTION

INITIATIVE

MONITEUR DE CONDITION

Etourd.

Léger

+1 SR

-1 Init.

Etourd.

Modéré

+2 SR

-1 Init.

Etourd.

Grave

+3 SR

-3 Init.

Etourd.

Fatal

Inc.

Etourdissement

Physique

+1 SR

-1 Init.

+2 SR

-1 Init.

+3 SR

-3 Init.

Inc.

Voire Mort

Blessure

Légère

Blessure

Modérée

Blessure

Grave

Blessure

Fatale

SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES

ARMES / SORTS / NOTES

ATTRIBUTS

INDICE

Constitution

Rapidité

Force

Charisme

Intelligence

Volonté

Essence

(Magie)

REACTION

INITIATIVE

MONITEUR DE CONDITION

Etourd.

Léger

+1 SR

-1 Init.

Etourd.

Modéré

+2 SR

-1 Init.

Etourd.

Grave

+3 SR

-3 Init.

Etourd.

Fatal

Inc.

Etourdissement

Physique

+1 SR

-1 Init.

+2 SR

-1 Init.

+3 SR

-3 Init.

Inc.

Voire Mort

Blessure

Légère

Blessure

Modérée

Blessure

Grave

Blessure

Fatale

SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES

ARMES / SORTS / NOTES

ATTRIBUTS

INDICE

Constitution

Rapidité

Force

Charisme

Intelligence

Volonté

Essence

(Magie)

REACTION

INITIATIVE

MONITEUR DE CONDITION

Etourd.

Léger

+1 SR

-1 Init.

Etourd.

Modéré

+2 SR

-1 Init.

Etourd.

Grave

+3 SR

-3 Init.

Etourd.

Fatal

Inc.

Etourdissement

Physique

+1 SR

-1 Init.

+2 SR

-1 Init.

+3 SR

-3 Init.

Inc.

Voire Mort

Blessure

Légère

Blessure

Modérée

Blessure

Grave

Blessure

Fatale

SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES

ARMES / SORTS / NOTES



CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

CI	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	Programme> Planté
Construct _____	Dégâts> Graves
	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

VEHICULE	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	
Maniabilité _____	Détruit>
Vitesse _____	
Résistance _____	
Blindage _____	
Signature _____	Dégâts> Graves
Autopilote _____	
Montures _____	
Points d'Ancrage _____	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

VEHICULE	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	
Maniabilité _____	Détruit>
Vitesse _____	
Résistance _____	
Blindage _____	
Signature _____	Dégâts> Graves
Autopilote _____	
Montures _____	
Points d'Ancrage _____	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

VEHICULE	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	
Maniabilité _____	Détruit>
Vitesse _____	
Résistance _____	
Blindage _____	
Signature _____	Dégâts> Graves
Autopilote _____	
Montures _____	
Points d'Ancrage _____	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	

VEHICULE	
Type _____	Moniteur de Condition
Indice _____	
Maniabilité _____	Détruit>
Vitesse _____	
Résistance _____	
Blindage _____	
Signature _____	Dégâts> Graves
Autopilote _____	
Montures _____	
Points d'Ancrage _____	Dégâts> Modérés
	Dégâts> Légers
NOTES	



# INDEX

## -A-

Accessoires de Magie  
 ...Adeptes 124  
 ...Chamans 119, 123  
 ...Création d'un Personnage 118  
 ...Mages 124  
 Actions 80  
 ...Actions Automatiques 81  
 ...Actions Complexes 82  
 ...Actions Simples 81  
 ...Adeptes Physiques 125  
 ...Créatures 85  
 ...Déclarations d'Intentions 78  
 ...Entreprendre une Action 78  
 ...Matricielles 178  
 ...Multiples 79  
 ...Résolution 78  
 ...Retardées (optionnel) 80  
 ...Séquences du Tour de Combat 78  
 Adeptes 124  
 ...Chamans 124  
 ...Création d'un personnage 45  
 ...Magiciens 124  
 ...Physiques 125  
 .....Attribut de Magie 127  
 .....Pouvoirs 125  
 Allergies 220  
 Amplificateur d'Images 88. Voir aussi Portée.  
 Animaux Paranormaux. Voir Métacréatures.  
 Antidouleur. Voir Guérison.  
 Apprentissage de Nouveaux Sorts 132  
 Archétypes  
 ...Le Brave 49  
 ...Le Chaman 50  
 ...Le Chaman Urbain 51  
 ...La Decker 52  
 ...Le Decker Elfe 53  
 ...Le Détective 54  
 ...L'Ex-Agent Corporatiste 55  
 ...L'Ex-Mage Corporatiste 56  
 ...Le Gangster 57  
 ...Le Garde du Corps 58  
 ...L'Interfacée 59  
 ...Le Mage de Combat 60  
 ...Le Mage Urbain 61  
 ...Le Mercenaire 62  
 ...Le Mercenaire Nain 63  
 ...Le Samouraï des Rues 64  
 Armes à Feu 92  
 ...Balles Perdues (Optionnel) 93  
 ...Cibles Multiples 93  
 ...Caractéristiques (Table) 94  
 .....Tir Automatique 92  
 .....Tir par Rafales 92  
 .....Tir Semi-Automatique 92

...Deux Armes à Feu 90  
 ...Modes de Tir 92  
 .....Tir au Coup par Coup 92  
 .....Fin de Chargeur 92  
 .....Tir Automatique 92  
 .....Tir par Rafales 92  
 .....Tir Semi-Automatique 92  
 ...Munitions 93  
 ...Recharger 95  
 ...Shotguns 95  
 ...Modes de Tir (Table) 92  
 Armes Assommantes 103  
 Armes de Jet 96  
 Armes de Trait 96  
 ...Caractéristique (Table) 96  
 Armure  
 ...Combat à Distance 87, 91  
 ...Combat au Contact 100, 102  
 ...Combat Astral 146  
 Armure Dermale 250. Voir aussi Cyberware :  
 Implants Corporels et Fléchettes 93  
 Assommer : Combat au Contact 103  
 Assommer : Combat à Distance 91  
 Attributs 42  
 ...Astral 146  
 ...Création d'un Personnage 45  
 ...Définitions 42  
 ...Indices 42  
 ...Maximums Raciaux 43

## -B-

Balles-Fléchettes 93  
 Balles Explosives 93  
 Balles Gel (Etourdissement) 93,95  
 Bannissement 143  
 Barrières 98  
 ...Effets 98 (Table)  
 ...Indices 98 (Table)  
 ...Et Fléchettes 93  
 ...Magiques 147  
 ...Tirer au Travers 98  
 Bibliothèques Hermétiques 124  
 Brave (Le) 49

## -C-

Caractéristiques des Métacréatures 233  
 Chaman (Le) 50  
 Chamanisme Urbain (Le) 51  
 Chamans  
 ...Capacité 123

...Esprits de la Nature 123. Voir aussi  
 Invocation.  
 ...Fétiches Chamaniques 133  
 ...Incarnier un Chaman 123  
 ...Invocations 139  
 ...Loge Médecine 123  
 ...Sorcellerie 127  
 ...Totems 119  
 ...Tradition 118  
 Charisme. Voir Attributs.  
 CI. Voir Contre-Mesures d'Intrusion.  
 Cibles Multiples 90, 92, 93  
 Code de Dégâts 33, 110  
 ...Niveau de Dégâts 33  
 ...Puissance 33  
 ...Réajustement 91  
 Combat à Distance 87  
 Combat Astral 146  
 Voir aussi Espace Astral ; Esprits.  
 ...Attaquer à travers un Focus 139  
 ...Barrières Magiques 147  
 ...Créatures Magiques 148.  
 Voir Métacréatures.  
 ...Dégâts (Table) 147  
 ...Equipes Rituelles 148  
 ...Esprits  
 .....Forme Astrale 142  
 .....Fuite Astrale 148  
 .....Focus d'Armes 139  
 .....Initiative 147  
 .....Objets Magiques (Focus) 147  
 .....Perception Astrale 145  
 .....Analyse Astrale (Table) 146  
 .....Projection Astrale 146  
 .....Résolution 147  
 .....Sorts 148  
 .....Utilisation de la Compétence 146  
 Combat au Contact 100  
 ...Armes de Mêlée 100  
 .....Table 101  
 ...Armes Assommantes (de commotion) 103  
 ...Esprits  
 .....Forme Physique 142  
 .....Focus d'Armes 139  
 ...Fouet Monofilament 103  
 ...Réserve de Combat 84  
 ...Résolution 100  
 .....Adversaires Multiples 102  
 .....Cibles Multiples 102  
 .....Comparaison des Succès 102  
 .....Coups Ajustés 103  
 .....Détermination des Dégâts 102  
 .....Esquive Totale 103  
 .....Modificateurs (Table) 101  
 .....Projection et chute 103  
 .....Test de Résistance aux Dégâts 102



.....Test de l'Attaquant 101  
 .....Test du Défenseur 102  
 Combat d'Esprits 143  
 Combat de Véhicules 104, 105  
 ...Eclatement des vitres 108  
 ...Crash 107  
 ...Distances Relatives 106  
 ...Percuter un Mur 109  
 ...Résolution  
 .....Actions et Commandes 104  
 .....Dégâts sur un Véhicule 109  
 .....Initiative 104, 105, 106  
 .....Réserve de Contrôle 105  
 .....Terrain 105  
 .....Test de Fuite 105, (Table) 107  
 .....Test de Position, (Table) 105  
 .....Tour de Combat d'un Véhicule 105  
 .....Résolution des Actions 105, 106  
 ...Tests d'Accident 107  
 .....Accident (Table) 107  
 .....Impact (Table) 107  
 ...Sorts de Combat contre des Véhicules 109  
 ...Sorts de Manipulation contre des Véhicules 109  
 ...Tamponnements 107  
 ...Table 107  
 ...Terrain  
 .....Et Véhicules Aériens 106  
 ...Tirer sur une Cible Mobile 108  
 ...Véhicules, Armes et Magie 108  
 Combat 76. Voir aussi Combat Astral ; Tour de Combat.  
 Cybercombat ; Combat au Contact ; Combat à Distance.  
 ...Combat à Distance 87  
 ...Combat Astral 146  
 ...Combat au Contact 100  
 ...Créatures 85  
 ...Description Générale 76  
 ...Matrice 163  
 ...Réserve de Dés 83  
 ...Séquence du Tour de Combat 78  
 ...Surprise 86  
 ...Véhicules 104  
 Combat à Distance 87  
 ...Balles Perdues (Optionnel) 93  
 ...Cibles Multiples  
 .....Tir par Rafales 92  
 .....Tir Semi-Automatique 92  
 ...Coups Ajustés 91  
 ...Esprits  
 .....Forme Physique 142  
 ...Modificateurs de situation 89  
 ...Modificateurs (Table) 89  
 ...Réserve de Combat 84  
 ...Résolution 87  
 .....Application des Dégâts 87, 91  
 .....Modificateurs de Combat à Distance (Table) 89  
 .....Modificateurs de Situation 87, 88  
 .....Portée 87  
 .....Portée Minimum 88  
 .....Résistance aux Dégâts du Défenseur 87  
 .....Test 90  
 .....Résultats 87, 91  
 .....Seuil de Réussite de Base 87

.....Test de Réussite de l'Attaquant 87, 90  
 Compétences 66, 70. Voir aussi Tests de Réussite.  
 ...Compétences Actives 70  
 ...Compétences de Combat 70  
 ...Compétences de Combat des Créatures 85  
 ...Compétences de Connaissances 183  
 .....Table 183  
 ...Compétences Linguistiques 73, 184  
 .....Table 183  
 ...Compétences Magique 71  
 ...Compétences de Pilotage 72, 183  
 ...Compétences Physiques 71  
 ...Compétences Spéciales 45, 74  
 ...Compétences Sociales 71, 180  
 .....Table 182  
 .....Racisme et Charisme 182  
 .....Utilisation avec les Contacts 200  
 .....Utilisation selon Disponibilité 184  
 ...Compétences Techniques 71  
 ...Compétences Construction/  
 Réparation 73, 182  
 .....Outillage 245  
 .....Table 183  
 ...Création d'un Personnage 43, 45  
 ...Indices 66  
 ...Le Réseau des Compétences 68  
 ...Table Récapitulative des Compétences 75  
 ...Temps de Base 68  
 Concentrations et Spécialisations 70  
 Voir aussi Compétences.  
 ...Création d'un Personnage 45  
 Consoles : Voir Cyberdecks.  
 Contre-Mesures d'Intrusion 163, 169  
 ...CI Blanche 169  
 .....Barrière 170  
 .....Brouillage 170  
 .....Flux 169  
 ...CI Grise 170  
 .....Blaster 170  
 .....Kamikaze Plus 171  
 .....Killer 171  
 .....Trace (tous types) 171  
 ...CI Noire 172  
 .....Décrocher 171  
 .....Tenir 171  
 ...Procédure d'identification d'un Persona 169  
 ...Test de Résistance d'une CI 179  
 Coups Ajustés 92  
 ...Combat à Distance 92  
 ...Combat au Contact 103  
 Création d'un Personnage 40  
 ...Karma de Départ 47  
 ...Magiciens 118  
 ...Niveaux de Vie 189  
 .....Acheter un Niveau de Vie 190  
 ...Priorités 44  
 ...Race 40, 44  
 ...Règles Optionnelles  
 .....Allergies 46  
 .....Plus de Métahumains 46  
 ...Ressources 45  
 .....Argent 46  
 .....Argent de Départ 47  
 .....Sorts de Départ 43, 133

Cybercombat 163, 178. Voir aussi Systèmes Informatiques ; Opérations dans la Matrice ; Matrice.  
 ...Deckers Corporatistes 168  
 ...Décrocher 172  
 ...Eviter le Combat 179  
 ...Endommager la cible 179  
 ...Procédure 178  
 .....Déclaration de la Portée 178  
 .....Détermination des Résultats 179  
 .....Exécuter un Utilitaire de Masquage 179  
 .....Lancer un Utilitaire Senseurs 179  
 .....Persona contre Persona 179  
 .....Portée de Contact 179  
 .....Portée de Senseurs 178  
 .....Test de Résistance d'une CI 179  
 .....Test d'Exécution 178.  
 Voir aussi Programmes, Utilitaires.  
 .....Utiliser un Utilitaire de Combat 179  
 ...S'éjecter 166  
 Cyberdecks 172. Voir aussi Cybercombat et Programmes  
 ...Mémoire Vive 173  
 ...Mémoire de Stockage 173  
 ...Options 173  
 .....Accroissement de Réponse 173  
 .....Electrodes Parallèles 174  
 .....Moniteur Vidéo 174  
 ...Programmes 174  
 ...Renfort 173  
 ...Utilisation 174  
 ...Vitesse de Chargement 173  
 ...Vitesse d'Entrées/Sorties (E/S) 173  
 Constitution. Voir Attributs  
 Contacts 200  
 ...Fonctionnement 200  
 ...Création d'un Personnage 43  
 Cybernétique 247  
 Cyberware 43  
 ...Chirurgie Réparatrice 114  
 ...Création d'un Personnage 42, 43  
 ...Descriptions 247  
 ...Implants Céphaliens 247  
 ...Implants Céphaliens Internes 249  
 ...Implants Corporels 250  
 ...Méta Créatures 220

## -D-

Decker (Le) 52  
 Decker Elfe (Le) 53  
 Dégâts 110. Voir aussi Guérison.  
 ...Astraux 147  
 ...Blessures 110  
 ...Puissance 33  
 ...Calcul des Dégâts 111  
 ...CI Noire 172  
 ...Codes de Dégâts 110  
 .....Niveau de Dégâts 110  
 .....Puissance 110  
 .....Réajustement 91, 110  
 ...Cybercombat 179  
 ...Dégâts en Etourdissement 110  
 ...Dégâts Physiques 110



...Dépasser les Cases du Moniteur de Condition 111  
 ...GLACE Noire. Voir CI Noire  
 ...Maladies et Toxines 186  
 ...Modificateurs de Condition 111  
 ...Modificateurs Liés aux Blessures 90  
 ...Sorts de Combat 150  
 ...Table des Niveaux de Dégâts 111  
 Détective (Le) 54  
 Dispersion 97  
 Drain 33. Voir aussi Lancement d'un Sort.  
 ...Code de Drain 33  
 ...Indice de Force 33  
 ...Niveau de Drain 33

## -E-

Elfe 36  
 Élémentaires 140  
 Equipement 236  
 ...Armes à Feu 238  
 ...Accessoires 240  
 ...Armes Lourdes 240  
 ...Fusils 239  
 ...Mitraillettes (Pistolets Mitrailleurs) 238  
 ...Munitions 242  
 ...Pistolets 238  
 ...Tasers 240  
 ...Armes de Contact 236  
 ...Biotechnologie 251  
 ...Pansements Dermoactifs 252  
 ...Création d'un Personnage 43, 46  
 ...Cyberdecks 172  
 ...Cybernétique 247  
 ...Cyberdecks et programmes 251  
 ...Implants céphaliens 247  
 ...Implants corporels 250  
 ...Cyberprogrammes 174  
 ...Disponibilité 184  
 ...Encombrement 185  
 ...Equipement Magique 116 et suivantes  
 ...Explosifs 242  
 ...Mode de Vie 245  
 ...Electronique 246  
 ...Loisirs 245  
 ...Protections 242  
 ...Outillage 245  
 ...Surveillance et Sécurité 243  
 ...Amplificateur de Vision 243  
 ...Contre-Mesures Electroniques 244  
 ...Equipement de Survie 245  
 ...Mesures de Surveillance 243  
 ...Systèmes de Sécurité 244  
 ...Table récapitulative 257 et suivantes  
 ...Utilisation 184  
 ...Véhicules 253  
 ...Aériens 254  
 ...Aéroglesseurs 254  
 ...Aquatiques 254  
 ...Armement 256  
 ...Equipement pour Interfacés 256  
 ...Télécommandes (Modules) 255  
 ...Terrestres 253  
 ...Véhicules Militaires à distribution restreinte 254

Espace Astral 145  
 ...Attaquer à travers un Focus 139  
 ...Description 145  
 ...Focalisateurs de Sorts 137  
 ...Focus 145  
 ...Perception Astrale 145  
 ...Analyse Astrale 146  
 ...Projection Astrale 146  
 ...Attributs 146  
 ...Effets 146  
 ...Mouvement Astral 148  
 ...Sorts 149  
 Esprits  
 ...Bannissement 143  
 ...Caractéristiques (Table) 144  
 ...Combat d'Esprits 143  
 ...Créatures Duellées 148  
 ...Elémentaires 140  
 ...Assistance Sorcière 141  
 ...Caractéristiques 144  
 ...Description des Types 141  
 ...Assistance d'Etude 141  
 ...Invocation 140  
 ...Maintien de Sorts 142  
 ...Services rendus 141  
 ...Service à Distance 142  
 ...Service Physique 142  
 ...Statistiques 144  
 ...Esprits de la Nature 123  
 ...Description des Types 228  
 ...Domaines d'existence 140  
 ...Invocation 139  
 ...Drain (Table) 140  
 ...Services rendus 140  
 ...Statistiques 144  
 ...Formes revêtues par les Esprits 142  
 ...Forme Astrale 142  
 ...Forme Physique 142, 218  
 ...Lutte pour le Contrôle d'un Esprit 143  
 Esprits de la Nature 123. Voir Invocation d'Esprits de la Nature  
 Essence 42. Voir aussi Attributs.  
 ...Création d'un Personnage 45  
 ...Indice 42, 45  
 ...Projection Astrale 146  
 Ex-Agent Corporatiste (L') 55  
 Ex-Mage Corporatiste (L') 56  
 Explosifs 97. Voir aussi Grenades

## -F-

Fétiches 133  
 Focus 136  
 ...Attaquer à travers un Focus 139  
 ...Dans l'Espace Astral 145  
 ...Dans un Combat Astral 147  
 ...Disponibilité 136  
 ...Focalisateurs de Sorts 137  
 ...Focus d'Armes 139  
 ...Focus de Pouvoir 137  
 ...Focus d'Esprits 137  
 ...Focus Sorciers 137  
 ...Focus d'une Catégorie de Sorts 137  
 ...Focus d'un Sort Spécifique 137

...Lier un Focus 136  
 ...Table de Coût 137  
 ...Pistage Astral 148  
 ...Utilisation des Focus 137  
 Force. Voir Attributs.  
 Voir aussi Maîtriser : Encombrement  
 Fouet Monofilament 103

## -G-

Gangster (Le) 57  
 Garde du Corps (Le) 58  
 GLACE. Voir Contre-Mesures d'Intrusion.  
 Grenades 96. Voir aussi Barrières.  
 ...Dispersion 97  
 ...Effet de Souffle 97  
 ...Dans un Espace Confiné 97  
 ...Contre des Barrières 97  
 ...Dégâts (Table) 97  
 ...Portée (Table) 96  
 Grille. Voir Matrice.  
 Guérison 110, 112. Voir aussi Dégâts  
 ...Antidouleurs 115  
 ...Blessures Fatales et Lésions Permanente 113  
 ...Chirurgie Elective 114  
 ...Coût des Soins Médicaux 113  
 ...Table 113  
 ...Dégâts Etourdissants 112  
 ...Dégâts Physiques 112  
 ...Table 112  
 ...Degrés de Guérison 112  
 ...Durée (Table) 113  
 ...Modificateurs (Table) 113  
 ...Guérison Magique 115, 154  
 ...Magiciens et Blessures 115  
 ...Pansement Dermoactifs 252  
 ...Pansement "Dernière Chance" 115  
 ...Premiers Soins 114  
 ...et Blessures Fatales 115  
 ...Modificateurs (Table) 115  
 ...Seuils de Réussite (Table) 115  
 ...Remplacements Cybernétiques 114  
 ...Remplacements Organiques 114  
 ...Substituts organiques (Table) 114  
 ...Types (Table) 114  
 Gyro-stabilisateurs 90, 241. Voir aussi Recul.

## -H-

Humain 37  
 ...Création d'un Personnage 42

## -I-

Indice de Danger  
 ...Créatures 85  
 ...Personnages Non Joueurs 187  
 Indices d'un Véhicule 104  
 Initiative 79  
 ...Actions Multiples 79  
 ...Astrale 147  
 ...Calcul 79



...Créatures 85  
 ...Dés de Base 79  
 ...Détermination 78  
 ...Egalité 79, 80  
 ...Esprits 142  
 ...Matrice 79, 178  
 ...Accroissement de Réponse d'un Cyberdeck 173  
 ...Véhicules Interfacés 104, 105  
 ...Réaction 79  
 ...Total 79  
 Intelligence. Voir Attributs.  
 Interception 83  
 Interface d'Arme 90  
 Interfacé (L') 59  
 Interfacés  
 ...Équipement pour Interfacé 256  
 ...Initiative 104, 106  
 ...Interface de Contrôle de Véhicule 104  
 ...Réflexogiciels 249  
 ...Réserve de Contrôle 84  
 Interfaces de Contrôle d'un Véhicule 104  
 Invocations 139  
 ...Bannissement 143  
 ...Combat d'Esprits 143  
 ...Elémentaires 140  
 ...Esprits de la Nature 139  
 ...Drain (Table) 140  
 ...Focus d'Esprits 137  
 ...Formes Revêtues par les Esprits 142  
 ...Limites à la Création d'un Personnage 45  
 ...Lutte pour le Contrôle d'un Esprit 143

## -K-

Karma 33. Voir Maîtriser.

## -L-

Lance-Grenades 96  
 ...Atteindre la cible 96  
 ...Dégâts (Table) 97  
 ...Dispersion 97  
 ...Effet de souffle 97  
 ...et Barrières 97  
 ...Espace confiné 97  
 ...Explosion (Diagramme) 98  
 ...Portée (Table) 96  
 ...Portée minimum des Lance-Grenades 97  
 Lance-Engins 98  
 ...Dégâts 99  
 ...Dispersion 99. Voir aussi Grenades.  
 Lancement d'un Sort 129. Voir Sorcellerie Rituelle.  
 ...Cibles Multiples 129  
 ...dans un Combat Astral 148  
 ...Dégâts 150  
 ...Dés de Défense Magique 132  
 ...Drain 33, 128, 150  
 ...Durée 128, 142, 150  
 ...Exclusivité 129  
 ...Indice de Puissance 33, 128  
 ...Portée 128, 150  
 ...Procédure 129

...Contre des Objets Inanimés 130  
 ...Détermination du Résultat 131  
 ...Modificateurs de Situation 130  
 ...Seuil de Réussite d'un Sort 130  
 ...Sorts à Effet de Zone 130  
 ...Test de Résistance au Drain 131  
 ...Test de Résistance au Sort 131  
 ...Test de Réussite du Sort 131  
 ...Voir la Cible 129  
 ...Remarquer un lancement 131  
 ...Réserve de Magie 85  
 ...Restriction 132  
 ...Seuil de Réussite 150  
 ...Utilisation d'un Focus 137  
 ...Sorts Combinés 129  
 ...Résistance des Objets (Table) 130  
 Langues 74  
 Lunettes Connectées 90

## -M-

Mage Urbain (Le) 61:  
 Mages  
 ...Bibliothèques Hermétiques 124  
 ...Cercle Hermétique 124  
 ...Elémentaires 140. Voir aussi Invocation.  
 ...Fétiches Hermétiques 133.  
 ...Tradition Hermétique 123  
 ...Invocation 139  
 ...Sorcellerie 127  
 Magiciens  
 Magie (Attribut) 42, 45, 116. Voir aussi Attributs.  
 Magie 33, 116  
 ...Adeptes 124  
 ...Barrières 147  
 ...Chamanique 33, 118, 124  
 ...Création d'un Personnage 45  
 ...Dés de Défense Magique 132  
 ...Esprits de la Nature 139  
 ...Focus 136  
 ...Grimoire 150  
 ...Guérison Magique 115  
 ...Hermétique 33, 123  
 ...Invocation 139  
 ...Magiciens et Blessures 115  
 ...Réserve de Magie 85  
 ...Sorcellerie 127  
 ...Sorcellerie Rituelle 133  
 ...Types et catégories de Sorts 127  
 ...Véhicules 108  
 ...Sorts de Combat 109  
 ...Manipulations Endommageantes 109  
 Maître Programme de Contrôle du Persona (MPCP) 172.  
 Voir aussi Cyberdecks et Programmes.  
 Maîtriser 180. Voir aussi Equipement : Perception  
 ...Ecouler le Butin 187  
 ...Le Butin 188  
 ...Le rendez-Vous 188  
 ...Moyens du Receleur 188  
 ...Trouver un Receleur 188  
 ...Encombrement 185  
 ...Karma 190

...Augmenter ses Compétences 190  
 ...Karma d'Equipe 191  
 ...Karma Utile 190  
 ...Récompense 198  
 ...Réputation 199  
 ...Réserve de Karma 191  
 ...Maladies et Toxines 186  
 ...Matrice  
 ...Architecture du Système 192  
 ...Cartographie 192  
 ...Codes de Sécurité 193  
 ...Installation des CI 193  
 ...Installation de Données Précieuses 193  
 ...Niveau de Sécurité de Base 192  
 ...Moduler la Mortalité 194  
 ...Niveaux de Vie 189  
 ...Acheter un Niveau de Vie 190  
 ...Personnages Non Joueurs 187  
 ...Degrés de professionnalisme 187  
 ...Indice de Danger 187  
 ...Techniques et Conseils 195  
 ...Utiliser les Compétences Construction/Réparation 182  
 ...Table 183  
 ...Utiliser les Compétences de Connaissances 183  
 ...Table 183  
 ...Utiliser les Compétences Linguistiques 184  
 ...Table 184  
 ...Utiliser les Compétences Sociales 182  
 ...Table 182  
 ...Utiliser les Compétences de Pilotage 183  
 ...Table 183  
 ...Racisme et Charisme 182  
 ...Table 182  
 Maladie et Toxines  
 ...Fugu-5 186  
 ...Narcojet 186  
 ...Neuro-Toxine VIII 186  
 ...SIVTA-3 186  
 Matériel. Voir Equipement.  
 Matrice 33, 160. Voir aussi Systèmes Informatiques et Cybercombat.  
 ...Accès 162  
 ...Apparence 162  
 ...Cartographie 169  
 ...Entrée 162  
 ...RTL (Réseau de Télécommunications locales) 162  
 ...Annuaire 165  
 ...Ligne Privée 169  
 ...RTR (Réseau des Télécommunications Régionales) 163  
 Mercenaire Nain (Le) 63  
 Mercenaire (Le) 62  
 Métacratures 214  
 ...Actions 85  
 ...Caractéristique 232  
 ...Taille (Table) 232  
 ...Variations (Table) 232  
 ...Combat 85  
 ...Compétences de Combat 85  
 ...Description 221  
 ...Banshee 221  
 ...Barghest 221



.....Basilic 221  
 .....Cocatrix 222  
 .....Dracomorphes 222  
 .....Esprits Élémentaires 223  
 .....Esprits de la Nature 224  
 .....Fantôme 225  
 .....Foudreuil 226  
 .....Goule 227  
 .....Griffon 227  
 .....Harpie 227  
 .....Kraken 228  
 .....Leshy 228  
 .....Licorne 228  
 .....Naga 228  
 .....Oiseau-Tonnerre 229  
 .....Phoenix 229  
 .....Sasquatch 230  
 .....Triton 230  
 .....Vampire 230  
 .....Wendigo 231  
 .....Zoocanthrope 231  
 ...Faiblesses 220  
 .....Allergies 220  
 .....Voir aussi Métacréature : Faiblesses.  
 .....Perte d'Essence 220  
 .....Sens Réduits 220  
 .....Vulnérabilité 220  
 ...Indices de Danger 85  
 ...Initiative 85  
 ...Pouvoirs 214  
 .....Accident 214  
 .....Accroissement d'Attributs  
 Physiques 216  
 .....Aliénation 216  
 .....Armure Renforcée 216  
 .....Aura Enflammée 216  
 .....Collage 217  
 .....Compulsion 217  
 .....Confusion 217  
 .....Contrôle Animalier 217  
 .....Dissimulation 217  
 .....Drain d'Essence 217  
 .....Engloutissement 217  
 .....Forme Brumeuse 218  
 .....Garde 218  
 .....Garde Magique 219  
 .....Immunité contre l'Age 218  
 .....Immunité contre les Agents  
 Pathogènes 218  
 .....Immunité contre les Armes  
 Normales 218  
 .....Immunité contre les Poisons 218  
 .....Infection 218  
 .....Influence 218  
 .....Manifestation 218  
 .....Mouvement 219  
 .....Pestilence 219  
 .....Peur 219  
 .....Projection de Flamme 219  
 .....Projection Electrique 219  
 .....Psychokinésie 219  
 .....Recherche 219  
 .....Regard Pétrifiant 219  
 .....Régénération 219  
 .....Sens Accrus 219  
 .....Souffle Nocif 219

.....Toucher (Hurlement) Paralysant 219  
 .....Venin 219  
 ...Réserves de Dés 85  
 Métahumanité 34  
 ...Création d'un Personnage (Règles  
 Optionnelles) 46  
 Mode de Vie. Voir Maîtriser.  
 Moniteur de Condition 33, 111  
 ...Blessures 33  
 ...Etourdissement 33  
 Mouvement  
 ...Astral 146  
 ...Interception 83  
 ...Marcher et Courir 83  
 ...Modificateurs 89  
 ...Projection Astrale 146  
 .....Fuite Astrale 148  
 Munitions 93  
 ...Balles Explosives 93  
 .....et Barrières 93  
 .....et Tirs ratés 93  
 ...Balles Fléchettes 93  
 .....et Barrières 93  
 .....et Armure Dermale 93  
 ...Balles Gel 93, 95

## -N-

Nain 36  
 ...Création de Personnage 42, 45  
 Niveau de Vie 189. Voir aussi Création d'un  
 Personnage.

## -O-

Opérations dans la Matrice 177. Voir aussi  
 Cybercombat : Programmes.  
 ...Dinosaures 178  
 ...Mouvement dans la Matrice 177  
 ...Perception 177  
 .....Déclaration de la Portée au  
 Combat 178  
 .....Portée de Contact 178, 179  
 .....Portée de Senseurs 177, 178  
 .....Portée d'Observation 177  
 ...Réserve Matricielle 84  
 Organes. Voir Guérison.  
 Orks 37  
 ...Création de Personnage 42, 45

## -P-

Pansements Dernière Chance 115.  
 Pansements Dermoactifs 252  
 Perception 185  
 ...Dissimulation 185  
 ...Modificateurs au Test (Table) 185  
 ...Remarquer le Lancement de Sorts 132  
 ...Qualité de la Perception (Table) 186  
 Perception Astrale 145  
 Personnages Non Joueurs. Voir Maîtriser.  
 Pistage Astral 148

...Focalisateurs de Sorts 137  
 Points de Force 46  
 Portée. Voir Combat à Distance.  
 ...Amplificateurs d'Image 88  
 ...Portée Minimum 88  
 Portées des armes (Table) 88  
 Pouvoirs des Métacréatures 214.  
 Voir aussi Métacréatures.  
 Programmes 174. Voir Cybercombat et aussi  
 Cyberdecks  
 ...Programmes Persona 174  
 .....Evasion 174  
 .....Indices 174  
 .....Masque 174  
 .....Solidité 174  
 .....Senseurs 174  
 ...Programmes Utilitaires 174  
 .....Activation 174-176, 178, 179  
 .....Dégradation 174  
 .....Lancement et Utilisation 174  
 ...Utilitaires de Combat 175  
 .....Attaque 175  
 .....Ralentisseur 175  
 ...Utilitaires Défensifs 175  
 .....Bouclier 175  
 .....Fumée 175  
 .....Médic 175  
 .....Miroir 175  
 ...Utilitaires de Masquage 176  
 .....Invisibilité 177  
 .....Leurre 177  
 .....Mystification 177  
 ...Utilitaires Senseurs 176  
 .....Analyse 176  
 .....Catalogue 176  
 .....Décryptage 176  
 .....Evaluation 176  
 Projection : Combat au Contact 103  
 Projection Astrale 146

## -R-

Race  
 ...Création d'un Personnage 44  
 ...Modificateurs raciaux 45  
 Rapidité. Voir Attributs.  
 Recharger une Arme à Feu 95  
 Recul 88  
 ...Gyrostabilisateurs 90  
 ...Compensateur 90  
 Règle des Six 32  
 Règle des Un 32  
 Réaction. Voir Attributs.  
 ...Calcul 45  
 Réseau des Compétences 68  
 Réserve de Dés 32,84  
 ...Créatures 85  
 ...Focus de Pouvoir 137  
 ...Réserve de Combat 84  
 ...Réserve de Contrôle 84  
 .....Répartition 105  
 ...Réserve de Karma 191  
 ...Réserve de Magie 85  
 .....Dés de Défense Magique 132  
 ...Réserve Matricielle 84



...Restauration 78, 84  
 .....Actions Retardées 80

## -S-

Samouraï des Rues (Le) 64  
 Seuils de Réussite 32  
 ...Combat à Distance 87  
 .....Modificateurs de situation 88, 89  
 .....Portée des Armes (Table) 88  
 .....Seuil de Réussite de base 87  
 ...Sorts 130, 150 et suivantes  
 ...Tests de Réussite d'une Compétence 68  
 Shotguns 95  
 Sorcellerie 127. Voir aussi Magie.  
 ...Apprentissage de Nouveaux Sorts 132  
 ...Restriction dans l'utilisation des sorts 132  
 Sorcellerie Rituelle 133  
 ...Drain 136  
 ...Equipes Rituelles 133  
 .....Dans un Combat Astral 148  
 .....Guidage Astral 133  
 .....Détection 136  
 ...L'Effet 136  
 ...Envoi du sort vers la cible 135  
 .....Perception Astrale 145  
 .....Repérer 136  
 .....Traquer 136  
 ...Lien Physique 133, 135  
 .....Table 135  
 ...Maintenir 136  
 ...Préparation 135  
 ...Procédure 135  
 .....Détermination des Effets 135, 136  
 .....Envoi 135  
 .....Formation du Lien Physique 135  
 .....Préparation du Rituel 135  
 .....Résister au Drain 135, 136  
 Sorts. Voir aussi Lancement d'un Sort  
 ...Apprentissage de Nouveaux Sorts 132  
 .....Elémentaires 141  
 .....Fétiches Chamaniques 133  
 .....Fétiches Hermétiques 133  
 .....Sorts à Utilisation Restreinte 133  
 ...Cible 151  
 ...Création d'un Personnage 43  
 .....Points de Force 46  
 .....Sorts de Départ 133  
 ...dans un Combat Astral 148  
 ...Dégâts 151  
 ...Drain 151  
 ...Durée 128, 142, 151  
 ...et Espace Astral 149  
 ...Focus de Sorts 137  
 ...Grimoire 151  
 ...Portée 151  
 ...Sorts de Combat 127, 150  
 ...Sorts de Détection 127, 151  
 ...Sorts d'Illusion 127, 155

...Sorts de Manipulation 127, 155  
 .....Manipulations de Contrôle 156  
 .....Manipulations de Transformation 157  
 ...Sorts de Santé 127, 153  
 ...Types et catégories 127  
 .....de Combat 127  
 .....de Détection 127  
 .....d'Illusion 127  
 .....Mana 127  
 .....de Manipulation 127  
 .....Physiques 127  
 .....de Santé 127  
 Spécialisations 70  
 Surprise 86  
 Systèmes Informatiques  
 ...Alertes 168  
 .....Actives. Voir Externes.  
 .....Externes 168  
 .....Internes 168, 169, 170  
 .....Passives. Voir Internes.  
 .....Opposition des Deckers  
 .....Corporatistes 168  
 ...Cartographie 168  
 .....Génération Rapide de Systèmes  
 .....Matriciels 192  
 ...Code de Sécurité 165  
 .....Bris de Code (Table) 165  
 .....Indices de Sécurité 165  
 .....Codes de Sécurité (Table) 169  
 ...Nœuds 166  
 .....NE (Nœuds Esclaves) 167  
 .....NA (Nœuds d'Accès) 163, 166, 167  
 .....Opérations du Système 168  
 .....PE/S (Ports d'Entrées/Sorties) 166  
 .....Connectivité des Nœuds (Table) 167  
 .....UC (Unité Centrale) 166  
 .....USD (Unité de Stockage de  
 .....Données) 166  
 .....UST (Unité de Sous-Traitement) 167

## -T-

Test de Résistance aux Sorts 129  
 Test de Réussite d'un Sort 130  
 Tests de Réussite 32  
 ...Compétences 66  
 ...En Général 30  
 ...Echecs et succès Automatiques 32  
 ...Règle des Six 32  
 ...Règle des Un 32  
 ...Modificateurs 32  
 ...Seuils de Réussite (Table) 68  
 ...Tests d'Opposition 68  
 ...Tests Standard 68  
 Totems 119. Voir aussi Chamans.  
 ...Choix et description 119  
 ...Totems Insectes 123  
 Tour de Combat  
 ...Durée 76

...Phases de Combat 76  
 ...Séquences 78. Voir aussi Initiative.  
 .....Actions Multiples 79  
 .....Actions Retardées (Optionnel) 80  
 .....Commencer un Nouveau Tour de  
 .....Combat 79  
 .....Déclarer les Actions 78  
 .....Déterminer l'Initiative 78  
 .....Dés de Défense Magique 132  
 .....Egalité d'Initiatives 79  
 .....Entreprendre des Actions 78  
 .....Initiative 79  
 .....Initiative Astrale 147  
 .....Initiative d'un Esprit 142  
 .....Initiative Matricielle 178  
 .....Interception 83  
 .....Mouvement 83  
 .....Phases de Combat 79  
 .....Réserves de Dés 84  
 .....Résolution des Actions 78  
 .....Restauration des Réserves de Dés 78  
 ...Surprise 86  
 .....Perception 185  
 Troll 38  
 ...Création d'un Personnage 42, 45

## -V-

Véhicules 253. Voir aussi Combat de  
 Véhicules  
 ...Armement pour Véhicules 256  
 ...Attributs des Véhicules 104  
 .....Blindage 104  
 .....Maniabilité 104  
 .....Pilote Automatique 104  
 .....Résistance 104  
 .....Signature 104  
 .....Vitesse 104  
 ...Dégâts sur Véhicules 109  
 ...Modificateurs (Table) 109  
 ...Descriptions 251  
 .....Aériens 254  
 .....Aéroglesseurs 254  
 .....à Poussée Vectorielle 255  
 .....Bateaux 254  
 .....de Sécurité 255  
 .....Militaires de Distribution  
 .....Restreinte 254  
 .....Modules 255  
 .....Terrestres 253  
 ...Interface de Contrôle de Véhicule 104  
 ...Véhicules, Armes et Magie 108  
 ...Véhicules de Combat 104  
 Viser 89  
 Visée Laser 90  
 Visibilité 89  
 ...Table 89  
 Volonté. Voir Attributs.







# LES FIGURINES RAL PARTHA POUR SHADOWRUN

Dans votre boutique spécialisée ou par correspondance



158

