

SHADOWRUN®

# CANNON COMPANION™



FASA  
CORPORATION



DESCARTES  
EDITEUR



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>6</b>		
<b>Avant-propos .....</b>	<b>6</b>		
<b>ARMES DE MÊLÉE.....</b>	<b>7</b>		
<b>Armes tranchantes.....</b>	<b>7</b>		
Hache laser Centurion.....	7		
Katar.....	7		
Kriss.....	8		
Macauitl.....	8		
Monolame Ares.....	8		
Poignard Cougar.....	8		
Tomahawk.....	8		
Vibro-lames.....	8		
<b>Armes contondantes.....</b>	<b>8</b>		
Électro-matraque AZ-150.....	8		
Massue.....	8		
Matraque rattan.....	8		
Matraque télescopique.....	8		
Saï.....	8		
<b>Armes d'hast &amp; bâtons.....</b>	<b>10</b>		
Bâton télescopique.....	10		
Claymore.....	10		
Épieu.....	10		
Grand bâton.....	11		
Harpon.....	11		
Javelot.....	11		
No-dachi.....	11		
<b>Fouets.....</b>	<b>11</b>		
Fléau à trois bâtons.....	10		
Kusarigama.....	10		
Manriki-gusari.....	11		
Morning star.....	11		
Nunchaku.....	11		
<b>Armes improvisées.....</b>	<b>11</b>		
<b>ARMES DE TRAIT ET DE JET.....</b>	<b>12</b>		
<b>Armes de trait.....</b>	<b>12</b>		
Arbalète à répétition.....	12		
Arbalète de poing.....	12		
Arc composite Ranger-X.....	12		
		Fronde.....	12
		Lance-projectiles.....	13
		Monture d'accessoires.....	13
		Pointes de flèches.....	13
		<b>Armes de jet.....</b>	<b>14</b>
		Filets.....	14
		Pattes-de-corbeau.....	14
		<b>Armes improvisées.....</b>	<b>14</b>
		<b>ARMES À FEU.....</b>	<b>15</b>
		<b>Pistolets.....</b>	<b>15</b>
		Petits calibres.....	15
		Cavalier Scout.....	15
		Morissey Élan.....	15
		Raecor Sting.....	16
		Fichetti Tiffani Needler.....	16
		Fichetti Tiffani Self-Defender.....	16
		Pistolets légers.....	16
		Ares Light Fire 70.....	16
		Beretta 200ST.....	16
		Ceszka vz/120.....	16
		Colt Asp.....	16
		Fichetti Executive Action.....	16
		Hammerli Model 610S.....	16
		SA Puzzler.....	16
		Seco LD-120.....	16
		Taurus Multi-6.....	16
		Walther PB-120.....	16
		Pistolets automatiques.....	16
		Ares Crusader.....	16
		Steyr TMP.....	16
		Pistolets lourds.....	18
		Ares Predator II.....	18
		Ares Predator III.....	18
		Browning Ultra-Power.....	18
		Cavalier Deputy.....	18
		Colt Manhunter.....	18
		Eichiro Hatamoto II.....	18
		FN 5-7C.....	18



Morissey Alta.....	18	<b>Diverses.....</b>	<b>30</b>
Morissey Elite.....	18	Ares Executive Protector.....	30
Ruger Thunderbolt.....	18	Bracelet anti-personnel.....	30
Savalette Guardian.....	18	Canne-fusil.....	31
WW Infiltrator.....	18	Fusil à filet.....	31
<b>Tasers.....</b>	<b>19</b>	Lance-harpon.....	31
Yamaha Pulsar.....	19	Pistolet gyrojet FN-AAL.....	31
<b>Pistolets-mitrailleurs.....</b>	<b>19</b>	Sarbacane.....	31
Beretta Model 70.....	19	<b>ACCESSOIRES POUR ARMES À FEU.....</b>	<b>32</b>
Colt Cobra.....	19	<b>Accessoires généraux.....</b>	<b>32</b>
P-M sous-marin Colt M24A3.....	19	Baïonnette.....	32
Heckler & Koch MP-5 TX.....	19	Bandoulière.....	32
Ingram SuperMach 100.....	19	Holster de tir rapide.....	32
Ingram Warrior-10.....	19	Holster ordinaire.....	32
Sandler TMP.....	19	Lance-grappin.....	32
SCK Model 100.....	20	Programmeur de grenades.....	32
<b>Fusils.....</b>	<b>20</b>	Sécurité biométrique.....	33
Fusils de sport.....	20	Système d'identification de cibles.....	33
Ruger 100.....	20	Télémètre.....	33
Fusils de précision.....	20	<b>Compensateurs de recul et gyrostabilisateurs.....</b>	<b>34</b>
Barret Model 121.....	20	Appui de hanche.....	34
Walther MA-2100.....	21	Crosse escamotable.....	34
Fusils d'assaut.....	21	Lestage.....	34
Ares Alpha.....	21	Maxi-gyrostabilisateur.....	34
Ares HVAR.....	21	Poignée supplémentaire.....	34
Colt M22A2.....	21	Système pneumatique IV.....	34
Colt M-23.....	21	<b>Systèmes d'imagerie.....</b>	<b>34</b>
Heckler & Koch G12A3z.....	21	Caméra-canon.....	34
Heckler & Koch G38.....	21	Lampe.....	35
Semopal vz 88V.....	22	Visée laser haute performance.....	35
Steyr AUG-CSL.....	22	<b>Désignateurs de cible.....</b>	<b>35</b>
Shotguns.....	22	Désignateur à micro-ondes.....	35
Franchi SPAS-22.....	22	Désignateur laser.....	35
Mossberg CMDT.....	22	Désignateur radar.....	35
Mossberg SM-CMDT.....	22	<b>MUNITIONS ET EXPLOSIFS.....</b>	<b>36</b>
Remington 990.....	22	<b>Munitions.....</b>	<b>36</b>
Street Sweeper.....	23	Munitions pour armes à feu.....	36
<b>ARMES LOURDES.....</b>	<b>24</b>	Balles à fragmentation.....	36
<b>Mitrailleuses et canons d'assaut.....</b>	<b>24</b>	Balles à tête creuse.....	36
Ares HV MP-LMG.....	24	Balles au mercure.....	38
Ares MP-LMG.....	24	Balles AV.....	38
Mitrailleuse FN MAG-5.....	26	Balles en plastique.....	38
GE Vindicator Minigun.....	26	Balles incendiaires.....	38
Canon d'assaut Panther.....	26	Balles-capsules.....	38
Mitrailleuse lourde Stoner-Ares M107.....	26	Balles-mouchards.....	38
<b>Lance-grenades et mortiers.....</b>	<b>26</b>	Munitions pour shotguns.....	39
ArmTech MGL.....	26	Balles ardentes.....	39
Mortier M-12.....	26	Balles-béliers.....	39
<b>Lance-missiles et lance-roquettes.....</b>	<b>26</b>	Balles-bolas.....	39
Génériques.....	26	Cartouches Big D.....	39
Aztechnology Lasher.....	27	Cartouches incapacitantes.....	39
Lance-roquettes jetable Spike.....	27	Munitions diverses.....	39
Spécialisés.....	27	Cartouches-filets.....	39
Lance-roquettes Arbelast II.....	27	Harpons.....	39
Lance-missiles polyvalent Ballista.....	27	Obus AV.....	39
Lance-missiles Great Dragon.....	28	Roquettes gyrojet.....	39
Lance-roquettes M79B1.....	28	<b>Explosifs.....</b>	<b>40</b>
Lance-missiles portatif Vogeljäger.....	28	Grenades.....	40
<b>ARMES SPÉCIALES.....</b>	<b>29</b>	Grenade à charge double.....	40
<b>Armes incendiaires.....</b>	<b>29</b>	Grenade à encre.....	40
Lance-flammes.....	29	Grenade au phosphore blanc.....	40
Shiawase Blazer.....	30	Grenade de signalisation.....	40
<b>Lasers.....</b>	<b>30</b>	Grenade flash.....	40
Ares MP Laser Plus.....	30	Grenade incendiaire.....	40
Ares MP Laser III.....	30	Grenade IPE.....	40
Ares Redline.....	30	Grenade superflash.....	41





Mines .....	41	Détection d'une reprogrammation.....	69
Mine anti-personnel.....	41	Annulation d'une reprogrammation.....	70
Mine anti-véhicule .....	41	<b>CONCEPTION ET PERSONNALISATION</b>	
Options.....	42	<b>DES ARMES À FEU.....</b>	<b>71</b>
Sourcière Textron .....	42	<b>Outils de fabrication.....</b>	<b>71</b>
Obus de mortier .....	42	<b>Conception.....</b>	<b>71</b>
Obus à charge double.....	42	Le processus de conception .....	71
Obus à tête chercheuse .....	42	<b>Personnalisation.....</b>	<b>78</b>
Obus anti-personnel.....	42	Délais et coût.....	78
Obus anti-véhicule .....	42	Limitations.....	79
Obus aspergeant.....	42	<b>Processus de modification .....</b>	<b>79</b>
Obus au phosphore blanc .....	43	Modifications esthétiques .....	79
Obus éclairant.....	43	Modification d'accessoires internes .....	79
Obus fumigène .....	43	Modifications physiques .....	80
Obus hautement explosif .....	43	<b>Munitions .....</b>	<b>82</b>
Obus incendiaire.....	43	Balles à douilles .....	82
Missiles et roquettes.....	44	Balles sans étui .....	83
Missile sol-air (SAM) .....	44	Règles spéciales.....	83
Projectiles MP Jabberwocky.....	44	Explosifs .....	83
Roquette électrostatique Zapper.....	44	<b>COMBAT AU CONTACT (RÈGLES AVANCÉES) .....</b>	<b>84</b>
Tête chercheuse .....	44	<b>Options de combat.....</b>	<b>84</b>
<b>ARMURE ET MATÉRIEL .....</b>	<b>45</b>	Charger.....	84
<b>Vêtements de protection .....</b>	<b>45</b>	Cibles multiples .....	86
Pièces d'habillement .....	45	Défense totale.....	86
Armanté.....	46	Désarmer.....	86
Mortimer, de Londres .....	46	Maîtriser.....	86
Vashon Island.....	48	Renverser.....	86
Zoé.....	48	Retenir ses coups.....	86
Victory .....	49	Viser .....	86
<b>Armures .....</b>	<b>50</b>	<b>Arts martiaux .....</b>	<b>86</b>
Considérations générales .....	50	Compétences.....	86
Armure blindée .....	50	Styles d'arts martiaux .....	87
Armure de plongée .....	51	Manceuvres .....	89
Armure morphologique .....	51	Création d'un art martial .....	91
Protège-bras .....	51	Conversion de personnages.....	91
Modifications .....	51	Autres ajustements.....	91
<b>Équipement .....</b>	<b>52</b>	<b>COMBAT À DISTANCE (RÈGLES AVANCÉES).....</b>	<b>93</b>
Système BattleTac.....	52	Ambidextrie et combat à deux armes.....	93
Système de communications tactiques .....	53	Arme emblématique.....	94
Parachutes .....	54	Cadence de tir maximale .....	96
Parachutes standard .....	54	Camouflage .....	96
Parachutes de basse altitude .....	55	Combat dans l'eau .....	96
Parachutes HABO .....	55	Combat de missile .....	98
Matériel de plongée .....	55	Compétences.....	98
Équipement de base .....	55	Endommagement des armures (optionnel) .....	99
Branchies artificielles OXSYS .....	55	Esquive et Athlétisme (optionnel) .....	99
Combinaison sèche .....	56	Feu et munitions incendiaires.....	100
Double détendeur .....	56	Fumée .....	100
Équipement de plongée à air liquide .....	56	Maniement des armes .....	101
Exosquelette de plongée JIM.....	56	Modificateurs de couvert .....	102
Masque étanche .....	56	Opérations sous-marines .....	102
Masque intégral .....	56	Perception sous l'eau.....	105
<b>SIMSENS APPLIQUÉ .....</b>	<b>57</b>	Recul et Force .....	105
<b>Logiciels de compétences .....</b>	<b>57</b>	Relancer une grenade .....	105
Utilisation .....	57	Saut en parachute.....	106
Options de programmation .....	58	Shotguns et atténuateurs de son.....	107
Achat de logiciels avec options .....	62	Signature des cibles.....	107
Chipjacks spécialisés .....	63	Tactique .....	107
<b>Puces BTL .....</b>	<b>63</b>	Tactique et réserve de combat (optionnel) .....	107
Formats de BTL.....	63	Tir au jugé .....	107
Modification des puces et des consoles.....	64	Tir de barrage .....	108
Effets secondaires .....	64	Tir indirect .....	108
Types de BTL .....	64	<b>TABLE DE PORTÉE DES ARMES.....</b>	<b>111</b>
Options des BTL .....	65	<b>TABLE DE L'ÉQUIPEMENT .....</b>	<b>113</b>
<b>Programmation d'un biofeedback SISA.....</b>	<b>68</b>	<b>FICHE DE COMBAT .....</b>	<b>127</b>
Reprogrammation d'événements.....	68	<b>FICHE D'ARME.....</b>	<b>128</b>





## CRÉDITS

### Rédaction

Robert Boyle  
Dan "Flake" Grendel  
Michael Mulvihill

### Textes complémentaires

Michael Bobroff  
Jon Szeto  
Sebastian Weirs

### Développement

Michael Mulvihill  
Robert Boyle  
Dan "Flake" Grendel

### Complément d'informations

Patrick Goodman, Martin Gotthard, J. Keith Henry et Eleanor Holmes

### Test et remerciements

Russ Bigham, Wes Bond, Derek Dexter, Jeremy Guillemette, Jamie Houston, Joanna Hurley, Adam Jury, Steve Kenyon, Michael Kotteakos, Gwyn Lawson, Greg Lusby, Paolo Marcucci, Luke Monroe, Tim Patrick, Shawn Pettifer, Steven Pettifer, Rich Osterhout, Jon Reid, Brian Schoner, Brent Smith, Myron Thompson, Steve Tinner, James Vaughan, the Mysterious Dvixen et, bien sûr, Bull.

### Remerciements spéciaux de Jim Nelson

À tous les fans qui ont lu, joué avec et apprécié les suppléments FASA sur lesquels j'ai travaillé : merci. Votre soutien et votre enthousiasme ont largement payé mes efforts. Au fil des ans, j'ai eu la chance de rencontrer bon nombre d'entre vous à des conventions et je suis heureux d'avoir pu collaborer à des jeux et à des univers qui vous ont procuré autant de plaisir. Ça restera pour moi une expérience magnifique!

J'ai eu le bonheur de travailler avec toutes sortes de gens merveilleux chez FASA, et je n'essayerai même pas de les remercier individuellement. Ma reconnaissance va à tous mes collègues sans distinction – dessinateurs, auteurs, éditeurs et autres. À tous, merci.

J'éprouve néanmoins un sentiment de gratitude tout particulier à l'égard de certains. Notamment Jill Lucas, une merveilleuse amie, une directrice admirable et la meilleure des patronnes dont on puisse rêver; Jeff Laubenstein, qui m'a encouragé depuis le début et m'a enseigné de nombreuses ficelles du métier; Joel Biske et Fred Hooper, aussi bons dans le rôle d'assistants que dans celui d'amis; et Mike Nielsen, qui m'a montré, lors de brainstormings mémorables, à quel point l'élaboration de jeux pouvait être un plaisir.

### Édition du produit

Davidson Cole  
Sharon Turner Mulvihill

### Responsable de la gamme Shadowrun

Michael Mulvihill

### Édition

Directrice éditoriale  
Donna Ippolito  
Sous-directrice  
Sharon Turner Mulvihill

### Sous-directeur adjoint

Robert Boyle

### Assistant

Davidson Cole

### Production

#### Directeur artistique

Jim Nelson

#### Assistant à la direction artistique

Fred Hooper

#### Maquette de couverture

Fred Hooper

#### Couverture

Paul Bonner

#### Illustrations

Tom Baxa, Paul Bonner, Brian Despain, Tom Fowler, Fred Hooper, Alan Pollack, Steve Prescott, Marc Sasso, Ron Spencer

#### Maquette U.S.

Fred Hooper

Version française éditée par Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses suivantes :

<http://www.FASA.com>

<http://www.jeux-descartes.fr>

### VERSION FRANÇAISE

#### Traduction

Guillaume Fournier

#### Directeur de collection

Henri Balczesak

#### Adaptation/rewriting

Henri et Dominique Balczesak

#### Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL Nexus

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation.

Cannon Companion™ est une marque de FASA Corporation.

Copyright © 2001 FASA Corporation.

Tous droits réservés. Marque utilisée par JEUX DESCARTES sous licence de FASA Corporation.

**Titre original :** Cannon Companion

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal mai 2001

ISBN : 2-7408-0224-2



# INTRODUCTION

**L**e *Cannon Companion* est le supplément de flingues et de règles optionnelles de combat pour *Shadowrun*.

Il offre de nouvelles armes – du simple pistolet au lance-missiles –, mais également des règles de combat supplémentaires, des règles de conception et de personnalisation d'armes à feu, de nouvelles options pour les logiciels de compétences. Il prolonge et réactualise bon nombre de règles de combat abordées dans de précédents suppléments.

En plus de proposer un pourcentage non négligeable de matériel inédit, le *Cannon Companion* reprend également des règles et du matériel publiés dans différents suppléments antérieurs, désormais épuisés ou rendus obsolètes par la dernière édition. Des éléments du *Catalogue du samouraï des rues*, des *Chiens de guerre*, du *Neo-Anarchist's Guide to Real Life*, du *Corporate Security Handbook*, de *Cyberpirates*, de *Lone Star* et de *Rigger 2* ont ainsi été mis en conformité avec les règles de *Shadowrun Troisième Édition (SRIII)*. Dans ce supplément, toute référence aux règles de *Shadowrun* se rapporte à la troisième édition, y compris le livre de base, *Magic In The Shadows*, *Man & Machine* et le *Shadowrun Companion*.

Le *Cannon Companion* s'ouvre sur les armes qu'on trouve dans les ombres, à commencer par les armes de mêlée, les armes de trait et de jet, et toutes les armes de fortune qu'on improvise avec ce qui nous tombe sous la main, du nain à la tronçonneuse. Viennent ensuite les armes à feu, qui reprennent et réactualisent les armes déjà connues et les complètent par de nouvelles, puis les armes lourdes et les armes spéciales, parmi lesquelles les cannes-fusils et les lance-flammes.

Le chapitre sur les accessoires détaille les désignateurs de cibles, caméras-cannons, compensateurs de recul et autres gadgets à monter sur vos armes. Les munitions et explosifs comprennent désormais les grenades, obus de mortier, mines et autres roquettes et missiles. De nouveaux types de munitions viennent encore élargir le choix proposé aux personnages.

Les armures et matériel se diversifient, pour englober de nouveaux types de vêtements protecteurs allant du manteau blindé à l'armure sous-marine – dont certains signés par de grands noms de la confection. Ce chapitre explique également comment personnaliser une armure et décrit différents équipements de campagne et autres appareils de communications tactiques.

Le chapitre consacré au simsens appliqué offre diverses options de logiciels de compétences dans presque tous les formats, du BTL au lavage de cerveau en passant par toutes les méthodes de programmation mentale.

Le chapitre concernant le combat au contact avancé offre des options supplémentaires ainsi qu'un système d'arts martiaux détaillé, combinant le système d'avantages/désavantages des chamans avec un processus d'avancement par niveau qui reproduit la progression traditionnelle par ceintures.

La conception et la personnalisation des armes à feu permettent aux joueurs d'inventer leurs propres armes ou de modifier des modèles existants, afin d'intégrer un matériel inédit dans leurs parties. Le chapitre se clôt sur des règles de fabrication de munitions et d'explosifs.

Les règles avancées de combat à distance abordent pratiquement toutes les situations de combat possibles – du combat sous-marin au tir en cloche, en passant par le saut en parachute et l'ambidextrie.

L'appendice final regroupe une table de portée des armes, la liste complète des armes et équipements, ainsi qu'une fiche spécifiquement destinée aux armes.

## AVANT-PROPOS

Comment dire ça sans me prendre une volée de bois vert...

Allez, je me lance : les flingues, c'est cool... Vingt dieux, que c'est cool ! Mais ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : tuer des gens, c'est mal. Répétez après moi : C'EST MAL.

Par contre, voir un flingue cracher ses douilles par paquets de dix (au ralenti, c'est encore meilleur), quel pied ! Ce supplément est un hommage à cette dimension "cool" des armes à feu.

Le plus difficile, dans la préparation d'un livre de flingues pour *Shadowrun*, c'est que les flingues – tout comme le système de combat dans lequel ils s'inscrivent – sont une abstraction.

Ce que je veux dire par là ? Eh bien, jetons un coup d'œil au *Gun Digest* de 1999 qui trône sur mon bureau (à côté d'une énorme pile de magazines consacrés aux flingues... il doit bien y en avoir deux cents, collectés au cours des trois dernières années). On y trouve plus d'un millier de flingues en vente libre. Prenez un pistolet automatique au hasard, et vous en trouverez une dizaine de variantes qui – en dehors de toute considération de marque et de copyright – sont en tout point identiques aux autres modèles de la même page. La page que j'ai sous les yeux, par exemple, montre près d'une soixantaine d'automatiques. Les différences sont mineures – esthétique, légères variations de poids, quelques options comme la présence d'un viseur ou d'un chargeur long – et tous tirent exactement les mêmes balles.

Dans *Shadowrun*, cette page bourrée d'options et de variantes se ramènerait à une seule arme... disons l'Ares Predator, si vous voulez. Soit un ratio de soixante contre un en faveur du monde réel ! Oh, on pourrait bien évidemment aligner page après page des variantes de l'Ares Predator – la version de chez Ruger, avec toutes ses options (chromée, en acier bleuté, à crosse de caoutchouc, à crosse en noyer et ainsi de suite), puis la version de chez Cavalier, avec toutes ses options (chromée, en acier bleuté, à crosse de caoutchouc, à crosse en noyer...). Vous pigez le tableau.

Il nous a semblé plus judicieux d'inventer des flingues "types" couvrant tout le spectre des différents codes de domages possibles. Voilà pourquoi le catalogue *Shadowrun* se compose essentiellement de trois catégories de pistolets, avec chacune un choix restreint de modèles.

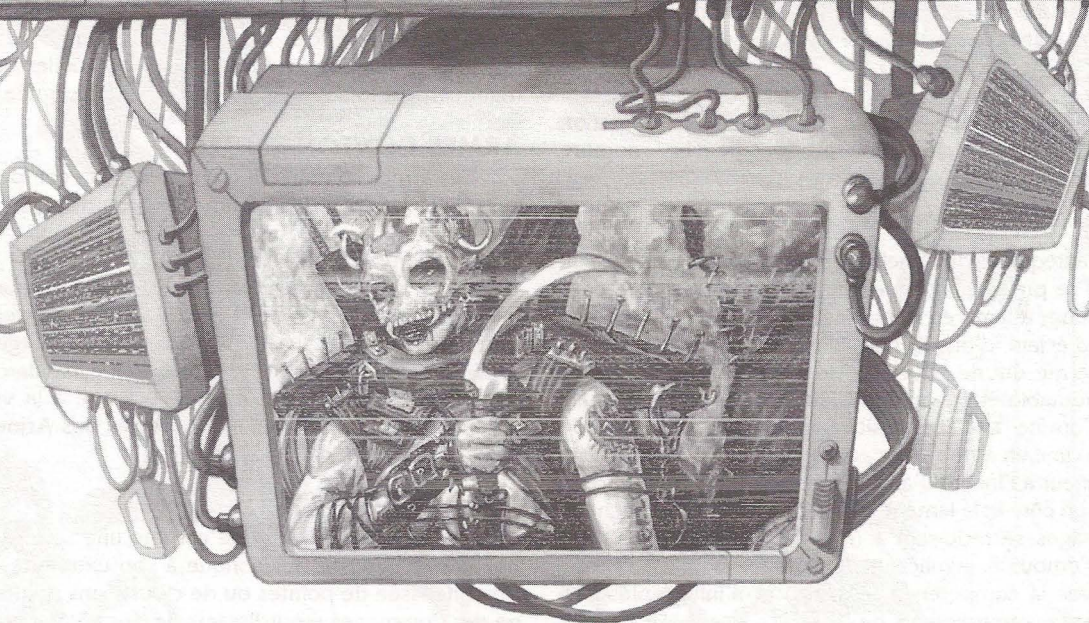
Dans ces conditions, comment était-il possible d'entre-bâiller un peu la situation ? Tout simplement par un système de personnalisation et de conception d'armes à feu. Grâce à ces règles, vous pouvez facilement modifier le pistolet lourd de chez Cavalier Arms, par exemple, pour lui donner une tout autre allure que l'Ares Predator, dont les caractéristiques sont pourtant similaires.

À vous de perpétuer cette tradition du cool dans *Shadowrun*. Avec ce supplément, vous avez tous les outils en main ! Alors, faites preuve de créativité. Inventez des armes cools, qui font des choses cools (au ralenti, c'est encore meilleur) et surtout, surtout, n'oubliez jamais que tuer des gens, c'est MAL.

Prenez du bon temps ! Jouez au jeu de rôle !  
Mike Mulvihill



# ARMES DE MÊLÉE



**L**es armes de mêlée sont employées au contact et vont des outils familiers des gangs – crans d'arrêt, battes de base-ball et poings américains – aux instruments plus spécialisés manipulés par les adeptes des arts martiaux. Entre des mains imaginatives, toutefois, il y a peu de choses qui ne peuvent pas se transformer en armes. Combien de bagarres de bar se sont terminées de manière parfaitement inattendue par une bouteille assénée sur un crâne ou par une queue de billard enfoncée en plein foie ? Parfois, la capacité d'improvisation fait toute la différence entre une bouchée de poussière et la victoire.

Les armes décrites dans ce chapitre utilisent les caractéristiques des armes de mêlées décrites page 272 de *SRIII* et sont employées dans le cadre du combat au contact tel qu'il est décrit page 120 de *SRIII*.

Un personnage qui n'a pas la Force nécessaire indiquée pour une arme spécifique ne peut pas s'en servir de façon efficace, quelles que soient les circonstances. Certaines armes doivent être maniées à deux mains ; les nains et les trolls, en raison de leur taille, font l'objet de règles particulières dans ce domaine (voir **Maniement des armes**, page 101).

Certaines armes de mêlée peuvent être lancées grâce à la compétence Armes de Jet (voir **Armes de jet**, page 13).

## ARMES TRANCHANTES

Ces armes s'emploient grâce à la compétence Armes Tranchantes. Elles infligent généralement des dommages physiques, à moins que leur utilisateur n'emploie spécifiquement la poignée ou le plat de la lame pour n'infliger que des dommages étourdissants.

### HACHE-LASER CENTURION

Cette arme inventée par Centurion Industries était destinée à l'origine à servir contre certaines créatures Éveillées. Dotée d'un fer en croissant, conçu pour ne pas rester coincé dans les chairs, elle possède en outre deux lasers à soudure montés de part et d'autre de la lame ; ces lasers, perpendiculaires au manche, focalisent leur faisceau immédiatement au-delà du fil de la lame, dont ils reproduisent la courbure et accroissent l'efficacité. Plus petite que ses cousines médiévales, la hache Centurion se manipule d'une seule main. Toutefois, ses lasers se dérèglent facilement. Chaque fois que la hache cogne sur une barrière ou une armure, lancez 2D6 et comparez le résultat à l'indice d'impact : si la somme des deux dés est inférieure, le choc fausse l'alignement des lasers et l'arme n'inflige plus que des dommages de (For)/M jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Réaligner la hache prend 30 minutes et nécessite un test d'Électronique C/R (4). Les haches-lasers ont une autonomie de 2 heures. Leur batterie se recharge en 1 heure.

### KATAR

Également appelée lame-de-poing ou poignard bindi, cette arme originaire de l'est de l'Inde possède une garde en forme de H qui encadre et protège l'avant-bras de son utilisateur. Sa





large lame triangulaire est fixée à une barre centrale à une extrémité du H. Sa version moderne se compose d'une petite poignée perpendiculaire, d'où la lame s'élance entre les doigts de l'utilisateur. L'idée consiste à la planter profondément dans l'adversaire, avant d'appliquer une vigoureuse torsion.

#### KRISS

Cette lame ondulée originaire d'Indonésie a la réputation d'être liée spirituellement à son propriétaire; bon nombre d'enchanteurs l'ont d'ailleurs vérifié.

#### MACAUITL

Arme aztèque traditionnelle, surtout populaire en Aztlan, le macauitl se présente comme une épée de cérémonie de 1 mètre de long, à lame en densiplast ou en chène. Son fil est constitué d'éclats d'obsidienne incrustés sur le tranchant. C'est une arme qui ne paye pas de mine, mais qui peut se révéler redoutable et qui fend la chair et le tissu avec plus de facilité qu'on ne s'y attendrait. Lorsqu'elle est employée contre une cible en armure, par contre, lancez 1D6; si le résultat est inférieur à l'indice d'armure, les éclats d'obsidienne se brisent sur un côté et la lame ne possède plus qu'un tranchant. Ses dommages se réduisent à (For +1)M. Si son deuxième tranchant s'émousse, le macauitl devient une simple matraque (maniée avec la compétence Massues) et n'inflige plus que des dommages étourdissants de (For)M.

#### MONOLAME ARES

Dans sa quête inlassable de nouvelles technologies de l'armement, Ares a imaginé cette "version moderne d'un vieux classique". Il s'agit d'une épée ordinaire, parfaitement équilibrée, dont l'intérêt tient au monofilament ultra-fin attaché le long de sa lame; inusable et tranchante à l'extrême, la monolame permet de couper à la corvée périodique de l'affûtage.

#### POIGNARD COUGAR

Fleur de la technologie de l'affûtage moléculaire, ce poignard à double tranchant est un classique pour les mercenaires du monde entier. Disponible en version longue, plus meurtrière mais moins discrète, ou courte, moins redoutable mais plus facile à dissimuler.

#### TOMAHAWK

Cette petite hache est redevenue en vogue dans les Nations des Américains d'Origine, où elle est largement considérée comme un symbole culturel traditionnel. Les modèles authentiques ont leur fer ciselé dans la pierre.

#### VIBRO-LAMES

Disponibles aussi bien en couteaux qu'en épées, ces lames dentelées vibrent au rythme de vingt aller-retour par seconde, ce qui leur permet de s'enfoncer comme dans du

beurre à travers les chairs et bon nombre de matériaux. Cette vibration crée toutefois un léger bourdonnement qui rend impossible une attaque surprise. Les vibro-lames ont une autonomie de 2 heures, et se rechargent en 1 heure. Il est possible d'acheter des batteries de rechange au prix de 25 nuyens. La vibration peut être activée manuellement, ou automatiquement lorsque l'utilisateur serre la poignée.

#### ARMES CONTONDANTES

Ces armes se manient au moyen de la compétence Massues. Elles infligent des dommages étourdissants.

#### ÉLECTRO-MATRAQUE AZ-150

Cette matraque à énergie a été conçue pour servir aux forces de sécurité contre les orks, les trolls et autres adversaires de grande taille. Elle assène une décharge électrique supérieure à celle d'une électro-matraque standard, mais vide sa batterie en 12 coups. Elle se recharge à la vitesse de 5 minutes par coup. Elle utilise les règles des **Armes commotionnantes** (SR/III, page 124).

#### MASSUE

Une massue se présente comme une sorte de matraque dotée d'une masse quelconque à son extrémité – généralement hérissée de pointes ou de clous. Sans pointes, elle inflige des dommages étourdissants de (For +3)M; avec, elle inflige des dommages physiques de (For +1)M.

#### MATRAQUE RATTAN

Cette matraque légère est en vogue parmi les adeptes des arts martiaux, et notamment ceux qui maîtrisent les techniques du combat au bâton philippin. En raison de sa légèreté, traitez les dommages qu'elle inflige comme ceux des balles-fléchettes. Autrement dit, contre une cible sans armure, ils sont de (For +1)G étourdissants, et contre une cible portant une armure, de (For +1)M étourdissants; par ailleurs, la protection prise en compte pour le test de résistance est, soit l'armure balistique, soit le double de l'armure d'impact.

#### MATRAQUE TÉLESCOPIQUE

Une matraque télescopique se compose de plusieurs éléments, rigides ou flexibles, qui jaillissent du manche sur un brusque mouvement du poignet. Pliée, elle est beaucoup plus facile à dissimuler qu'une matraque ordinaire. Dépliée, elle a une Dissimulation de 5.

#### SAÏ

Le saï est une arme défensive à trois fourches originaire d'Okinawa. Bien qu'il puisse servir à infliger des dommages étourdissants, sa principale fonction consiste à bloquer l'arme de l'adversaire, dans le but de la lui arracher des mains. Un saï permet d'ajouter 2 dés à toute tentative de désarmement

Armes tranchantes	Dissimulation	Allonge	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Hache-laser	2	1	(For)G	5,2	6/48 h	3 500 ¥	0,5	3-B
Katar	7	-	(For +3)L	0,75	5/72 h	800 ¥	2	6-A
Kriss	7	-	(For)M	0,75	8/72 h	1 000 ¥	3	5-A
Macauitl	3	1	(For +2)M	1	18/7 jours	3 000 ¥	2	3-B
Monolame Ares	3	1	(For +3)M	2	4/24 h	1 000 ¥	3-B	
Poignard Cougar								
Lame courte	8	-	(For)M	0,5	5/72 h	800 ¥	3	8-A
Lame longue	5	-	(For +1)M	0,75	8/72 h	1 500 ¥	3	8-A
Tomahawk	6	1	(For)M	0,5	4/48 h	200 ¥	1	5-A
Vibro-dague	7	-	(For)M	1	5/72 h	1 000 ¥	2	6-A
Vibro-épée	3	1	(For)G	2	5/72 h	2 000 ¥	2	3-B











d'un adversaire qui brandit une arme à feu, ou une arme de mêlée ayant une Allonge égale ou inférieure à 1 (voir **Options de combat**, page 86, pour les règles de désarmement).

### ARMES D'HAST & BÂTONS

Ces armes se manipulent avec la compétence Armes d'hast/Bâtons. Elles peuvent infliger aussi bien des dommages physiques, avec le tranchant ou la pointe de leur fer, que des dommages étourdissants, avec leur manche ou le plat de leur lame.

#### BÂTON TÉLESCOPIQUE

Une fois plié, ce bâton a la taille d'une massue standard. Sur une simple pression, il développe aux deux extrémités des prolongements qui triplent sa longueur. À l'instar de la

matraque télescopique, il est plus facile à dissimuler qu'un bâton standard quand il est plié.

#### CLAYMORE

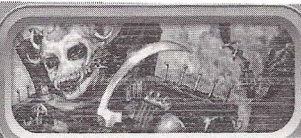
Cette épée écossaise à deux mains a une portée considérable, mais pèse aussi son poids. Les trolls l'adorent, ne serait-ce que parce qu'entre leurs mains, elle rappelle à chacun leur force herculéenne. Il faut une Force minimum de 4 pour la manier.

#### ÉPIEU

Comme toutes les armes d'hast, l'épieu est virtuellement impossible à dissimuler; on en voit donc très peu dans la conurb. Il demeure néanmoins une arme de mêlée peu coûteuse et très efficace.

Armes contondantes	Dissimulation	Allonge	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Électro-matraque AZ-150	5	1	8G Étourd.	1	3/36 h	1 500 ¥	2	5-C
Massue	4	1	(For +3)M Étourd.	2	5/48 h	150 ¥	2	5-C
Avec pointes	3	1	(For +1)M	2	5/48 h	150 ¥	2	4-C
Matraque rattan	5	1	(For +1)M Étourd.	0,2	2/6 h	10 ¥	1	8-C
Matraque télescopique	9/5	1	(For +1)M Étourd.	1	3/24 h	25 ¥	1	6-C
Saï	6	-	(For +2)L Étourd.	1	4/48 h	100 ¥	2	8-C
<b>Armes d'hast &amp; bâtons</b>								
Bâton télescopique	5/2	2	(For +2)M Étourd.	3	4/48 h	100 ¥	1	8-C
Claymore	-	2	(For +1)G	6	4/48 h	1 000 ¥	2	3-B
Épieu	2	2	(For +4)L	2	4/48 h	200 ¥	2	4-C
Grand bâton	2	2	(For +3)M Étourd.	2	4/48 h	50 ¥	1	8-C
Harpon	2	2	(For +2)M	4	4/48 h	500 ¥	2	4-C
Javelot	3	2	(For +2)L	2	4/48 h	100 ¥	2	6-C
No-dachi	-	2	(For +1)G	5	8/72 h	3 000 ¥	3	4-B





### GRAND BÂTON

Ce long manche en bois dur, en plastique ou en métal, d'environ 2 mètres de long, se manie à deux mains.

### HARPON

Le harpon est une lance à manche en métal ou en plastique, utilisé dans la pêche au gros. C'est une arme à deux mains.

### JAVELOT

Toujours d'actualité, cette arme de jet vénérable possède un fer extrêmement pointu. L'utilisation d'un propulseur permet d'ajouter 1 à la Force du lanceur pour les considérations de dommages et de portée.

### NO-DACHI

Ce sabre japonais à deux mains est semblable à un katana, mais avec une lame beaucoup plus longue. Force minimum 3.

### FOUETS

Ces armes relèvent des règles normales de fouets (voir *SRIII*, page 272). Elles se manient au moyen de la compétence Fouets.

### FLÉAU À TROIS BÂTONS

Version longue du nunchaku (voir ci-dessous), cette arme à deux mains comprend trois bâtons ou barreaux métalliques, reliés en ligne par des cordes ou des chaînes.

### KUSARIGAMA

Rendu célèbre par les films de ninjas, le kusarigama se compose d'une faucille attachée à une longue chaîne se terminant par une boule. La chaîne sert à entraver ou à étrangler l'adversaire, tandis que la boule et la faucille martèle et fende les chairs respectivement. Le kusarigama permet d'immobiliser un adversaire de la même manière qu'un fouet (*SRIII*, page 272). Il s'agit d'une arme à deux mains.

### MANRIKI-GUSARI

Le manriki-gusari est une longue chaîne se terminant par de lourdes boules à ses deux extrémités. Il permet indifféremment d'entraver, d'étrangler ou d'assommer. Il peut immobiliser un adversaire de la même manière qu'un fouet (*SRIII*, page 272) et continuer à infliger des dommages. Il s'agit d'une arme à deux mains.

TABLE DES ARMES DE MÊLÉE IMPROVISÉES

Arme	Allonge	Dommages	Compétence utilisée
Barre à mine	1	(For +2)M Étourd.	Massues
Batte de base-ball	1	(For +1)M Étourd.	Massues
Bouteille	-	(For)L	Massues (premier coup, intacte) Armes Tranchantes (cassée)
Chaîne de vélo	1	(For)G	Tronçonneuse (liée à la For)
Chaise	1	(For +2)M Étourd.	Massues
Crosse de fusil	1	(For +2)M Étourd.	Massues
Fourchette	-	(For - 1)L	Armes Tranchantes
Métahumain	1	(Con +2)M Étourd.	Combat à Mains Nues ; For minimum = Con*
Pistolet déchargé	-	(For +1)M Étourd.	Massues
Poêle à frire	-	(For +1)M Étourd.	Massues
Plante en pot	-	(For +1)M Étourd.	Massues
Queue de billard	1	(For +2)L Étourd.	Massues
Tronçonneuse	1	(For +2)M	Armes Tranchantes

\* "l'arme" et la cible subissent toutes deux des dommages calculés sur la Constitution de l'autre.

### MORNING STAR

Cette arme médiévale se présente comme une boule hérissée de pointes, rattachée à un manche par une longueur de chaîne. L'élan acquis par la boule lui permet d'infliger des dommages physiques. Très populaire au Moyen-Âge, elle conserve aujourd'hui la faveur des âmes frustes. Elle permet également d'entraver un adversaire à la manière d'un fouet (*SRIII*, page 272).

### NUNCHAKU

Cette arme développée à Okinawa à partir d'un fléau à riz se compose de deux courts bâtons ou barreaux métalliques reliés par une corde ou une chaîne. Entre des mains expertes, elle est capable de briser des os.

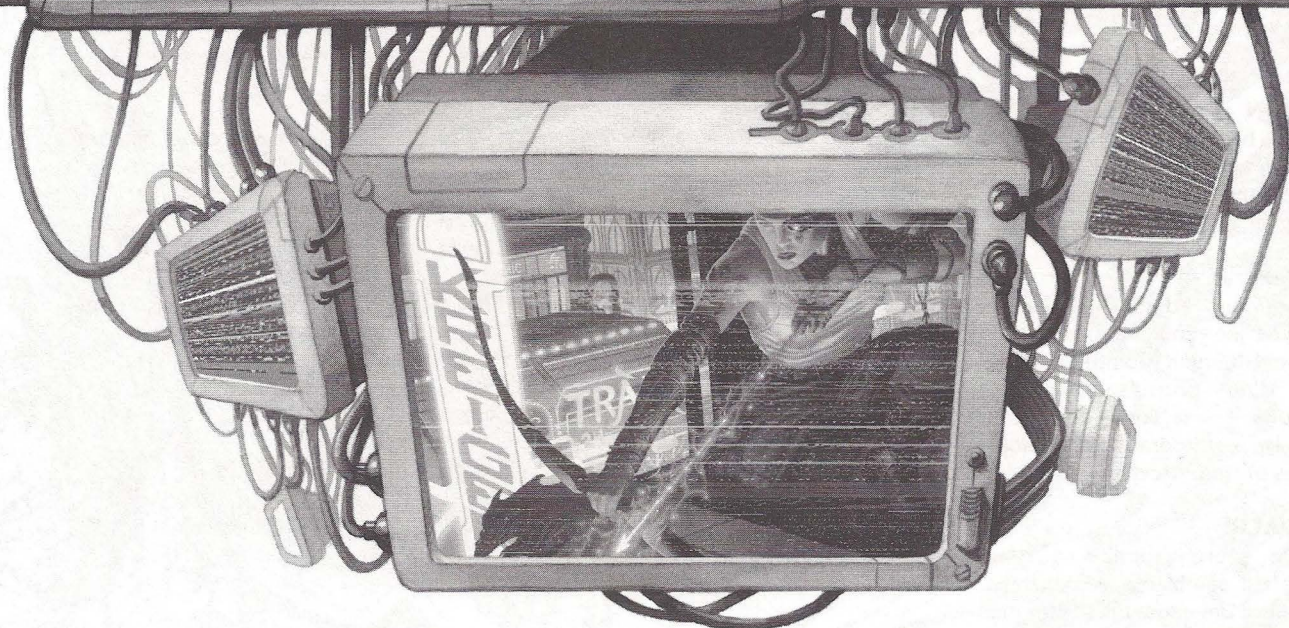
### ARMES IMPROVISÉES

Pratiquement n'importe quel objet, aussi inoffensif que soit son apparence (et ne parlons pas de ceux dont l'apparence est manifestement offensive), peut devenir une arme au plus fort de la mêlée. Un combattant désespéré n'est jamais en panne d'imagination lorsqu'il s'agit de trouver le moyen de se tirer d'un mauvais pas. À charge pour le maître de jeu d'apprécier quels objets sont à la portée de quels personnages durant un combat, et quels effets exactement ils peuvent entraîner sur la physionomie de l'adversaire. La table des armes de mêlée improvisées propose un certain nombre d'exemples ; le maître de jeu pourra s'en inspirer le cas échéant.

Fouets	Dissimulation	Allonge	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Fléau à trois bâtons	4	2	(For +2)M Étourd.	2	5/72 h	200 ¥	2	8-C
Kusarigama	8	2	(For +1)M	1	6/48 h	200 ¥	2	5-C
Manriki-gusari	10	2	(For +2)L Étourd.	1	6/48 h	150 ¥	2	5-C
Morning star	4	2	(For +2)M	2	5/48 h	250 ¥	2	4-C
Nunchaku	7	1	(For +1)M Étourd.	0,75	4/48 h	100 ¥	1	8-C



# ARMES DE TRAIT ET DE JET



**L**es armes de trait font appel à la force humaine pour tirer un projectile beaucoup plus fort, plus loin et plus vite qu'un homme ne pourrait le lancer. Les armes de jet, elles, regroupent tout ce qui peut se projeter à la main, depuis le javelot au couteau de lancer en passant par la balle de base-ball ou la tasse à café.

Ces armes utilisent les caractéristiques et les règles des armes de trait et de jet détaillées pages 117 et 273 de *SRIII*.

Si une arme requiert une Force minimum, cette limite est fixée lors de l'achat de l'arme et affecte son coût, sa portée et son code de dommages. Un personnage qui n'a pas la Force nécessaire pour employer une arme de trait ou de jet ne peut pas s'en servir efficacement, quelles que soient les circonstances.

## ARMES DE TRAIT

Ces armes se manient avec la compétence Armes de Trait. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour les armer (encoher une flèche ou un carreau d'arbalète), et une action simple pour tirer avec (voir *SRIII*, pages 105-107).

Les armes de trait ne peuvent pas recevoir d'accessoires à moins d'être équipées d'une monture spéciale (page suivante).

### ARBALÈTE À RÉPÉTITION

Alimentée par un "chargeur" de 5 carreaux, cette arbalète se recharge automatiquement lorsque sa corde se retend après un tir. Au contraire d'une arbalète ordinaire, qui nécessite une action simple pour se recharger entre chaque tir, elle peut donc tirer ses carreaux à répétition jusqu'à épuisement du chargeur. Sa portée est celle d'une arbalète moyenne.

### ARBALÈTE DE POING

Cette mini-arbalète se manie d'une seule main et tire de petits carreaux ultra-légers. Elle n'inflige que des dommages réduits, mais sa petite taille et son fonctionnement silencieux la rendent idéale pour les opérations à découvert dans les lieux publics, ou dans l'arsenal du joyeux farceur.

### ARC COMPOSITE RANGER-X

Fruit de l'alliance entre la conception assistée par ordinateur et les composites modernes, cet arc porte plus loin que n'importe quel autre de sa catégorie. Il s'utilise le plus souvent avec des flèches de précision Ranger-X, fabriquées dans un polymère léger qui réduit le tremblement de la hampe au départ de leur trajectoire.

### FRONDE

Les versions modernes de cette arme ancienne incluent une sorte de crosse qui enveloppe l'avant-bras, limitant le mouvement réflexe du bras (le "recul" de l'arme) pour une meilleure



précision. Une fronde peut tirer de petits projectiles, comme des balles de golf ou des billes. Elle a la même portée que les shurikens. Cette arme détestable est très en vogue chez les gosses des rues comme chez tous les adultes qui ont su garder une âme de punk.

### LANCE-PROJECTILES

Cette gigantesque fronde nécessite deux points d'ancrage et 2 mètres de recul pour être tendue. Elle peut lancer n'importe quoi, de la grenade au ballon d'eau, tant que le poids du projectile ne dépasse pas 1 kg. Sa portée et sa dispersion sont celles d'une grenade aérodynamique (SRIII, page 119).

Deux personnes peuvent faire office de points d'ancrage, tenant les deux extrémités du lance-projectiles pendant qu'un troisième le tend. Dans ce cas, augmentez de 1 le seuil de réussite du tir et le nombre de dés utilisés pour calculer la dispersion. Chaque personnage doit avoir la Force minimum requise; prenez le plus faible des trois pour le calcul de la portée.

### MONTURE D'ACCESSOIRES

Ce gadget léger permet aux arcs et aux arbalètes de recevoir un système d'imagerie ou une interface d'armes. Cette dernière ne peut être utilisée qu'avec un récepteur palmaire ou des lunettes interfacées.

### POINTES DE FLÈCHES

Un archer digne de ce nom n'utilise pas n'importe quelles flèches, mais sélectionne ses pointes en fonction des nécessités du moment. Les pointes suivantes équipent indifféremment les flèches et les carreaux d'arbalètes.

**Pointes barbelées :** Ces pointes en forme de flamme sont conçues pour occasionner des dommages supplémentaires lorsqu'elles sont retirées de la blessure. À moins de réussir un test de Biotech (8), leur extraction inflige 1 case supplémentaire de dommages physiques à la victime.

**Pointes explosives :** Ces pointes emportent des micro-charges qui détonnent à l'impact. Elles fonctionnent de manière similaire aux balles explosives, et sont également disponibles en version EX.



**Pointes étourdissantes :** Ces pointes en forme de poires sont faites d'un gel épais qui s'aplatit à l'impact, répartissant l'énergie cinétique sur une large surface. Spécifiquement conçues pour étourdir et renverser la cible, elles fonctionnent de la même manière que les balles gel (SRIII, page 277). Leur forme curieuse nuit à leur aérodynamisme; réduisez la portée de tir à la Force minimum de l'arc, moins 1.

**Pointes incendiaires :** Ces pointes contiennent une petite dose de phosphore blanc qui s'enflamme à l'impact. Elles brûlent durant 5 tours de combat, occasionnant des dommages à tout ce qui est en contact avec elles. Elles peuvent également mettre le feu aux substances inflammables qu'elles touchent (voir **Feu et munitions incendiaires**, page 100).

**Pointes sifflantes :** Ces pointes émettent un sifflement strident en volant dans les airs. Utilisées en guise de signal ou pour semer la terreur dans les rangs adverses, elles n'infligent que des dommages étourdissants; réduisez de moitié la puissance de l'attaque.

Armes de trait	Dissimulation	For minimum	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Arbalète à répétition	2	4	6M	4	8/48 h	800 ¥	2	5P-D
Arbalète de poing	5	2	4L	1	3/36 h	200 ¥	1	8P-D
Carreaux	6	-	idem arbalète	0,04	4/36 h	3 ¥	1	10P-D
Arc Ranger-X	2	2+	(For minimum +4)M	1,5	5/36 h	120 ¥ x	2	5P-D
Flèches Ranger-X	4	-	idem arc	0,08	4/36 h	18 ¥	1	10P-D
Fronde	8	1+	(For minimum +2) L Étourd.	0,5	2/12 h	5 ¥ x	1	8D
Lance-projectiles	-	5	selon projectile	7	1/14 h	40 ¥	1	5-D
Monture d'accessoires	-1	-	-	0,1	2/24 h	100 ¥	0,9	légale
Pointes de flèches								
Barbelées	-1	-	idem arc	idem flèche	+1/36 h	+2 ¥	1	10P-D
Explosives	-1	-	voir règles	idem flèche	+2/1 semaine	+20 ¥	1	8P-D
EX explosives	-1	-	voir règles	idem flèche	+4/2 semaines	+60 ¥	2	6P-D
Étourdissantes	-1	-	voir règles	idem flèche	+1/36 h	+10 ¥	1	10P-D
Incendiaires	-1	-	voir règles	idem flèche	+4/2 semaines	+50 ¥	2	6-D
Sifflantes	-1	-	voir règles	idem flèche	+1/24 h	10 ¥	1	légales





### TABLE DE LANCER DES ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée
Couteau	Comme un couteau de lancer
Épée	Comme un couteau de lancer/4
Épieu	Comme une grenade standard
Hache	Comme un couteau de lancer/3
Harpon	Comme un couteau de lancer
Javelot	Comme une grenade aérodynamique
Tomahawk	Comme un couteau de lancer

### ARMES DE JET

Ces armes se manient grâce à la compétence Armes de Jet.

La table suivante montre la portée des armes de mêlée les plus fréquemment employées comme armes de jet; les dommages restent les mêmes qu'en mêlée. Le maître de jeu peut décider d'appliquer un malus de +1 à +4 au seuil de difficulté lorsqu'un personnage lance une arme qui n'est pas équilibrée pour cela (une épée par exemple).

#### FILETS

Les filets servent à piéger et à capturer l'adversaire. Les filets modernes, tissés dans un matériau hybride particulièrement durable et résistant, sont lestés sur le pourtour. Ce sont des armes à deux mains.

L'attaquant effectue son test d'Armes de Jet, et sa cible un test d'Esquive. Si les succès de l'attaquant égalent ou dépassent la moitié de la Rapidité de la cible (arrondir à l'entier inférieur), cette dernière est prise dans le filet. Pour chacun de ses succès, l'attaquant peut ajouter 1 dé à un test ouvert pour déterminer le seuil de réussite du test de Force ou de Rapidité que doit réussir la victime pour se libérer. Se dégager d'un filet réclame une action complexe; chaque tour de

combat qui passe, chaque ami qui vient vous prêter main-forte, permet de réduire de 1 le seuil de réussite.

Considérez qu'un filet a un indice de barrière de 6 quand la victime essaie d'en trancher les mailles.

#### PATTES-DE-CORBEAU

Ces armes vicieuses sont de petites boules hérissées de clous, conçues pour présenter toujours au moins une pointe vers le haut. Généralement, on les jette au sol par poignées entières pour décourager d'éventuels poursuivants.

Quand un personnage jette des pattes-de-corbeau, utilisez la portée des grenades standard et faites un test d'Armes de Jet en notant le nombre de succès. Quiconque traverse ensuite le secteur doit réussir un test de Rapidité contre un seuil de réussite égal au nombre de pattes-de-corbeau employées. Ajoutez un malus de +4 au seuil de réussite si la victime n'a pas conscience de la présence des boules clouées, plus tout autre modificateur approprié en fonction de l'étendue de la zone et de la densité de la couverture. En cas d'échec, le personnage marche sur une patte-de-corbeau et subit les dommages correspondants (selon sa propre Constitution). Les succès obtenus par l'attaquant à son test d'Armes de Jet peuvent, soit augmenter les dommages, comme dans le cas d'une grenade, soit augmenter le seuil de réussite du test de Rapidité de la victime, de 1 point par tranche de deux succès. À moins que la victime ne porte des bottes épaisses ou blindées, l'armure ne protège en rien contre ces dommages.

Pour le reste, les pattes-de-corbeau font de piètres armes de jet, n'infligeant que des dommages de (For -1)L lorsqu'elles sont lancées directement sur la cible.

#### ARMES IMPROVISÉES

Dans le feu de l'action, on en vient parfois à se jeter toutes sortes d'objets à la tête. Comme pour les armes de mêlée improvisées, c'est au maître de jeu d'estimer les dommages respectifs de chacun. À titre d'indication, la table suivante fournit quelques exemples d'armes de jet improvisées.

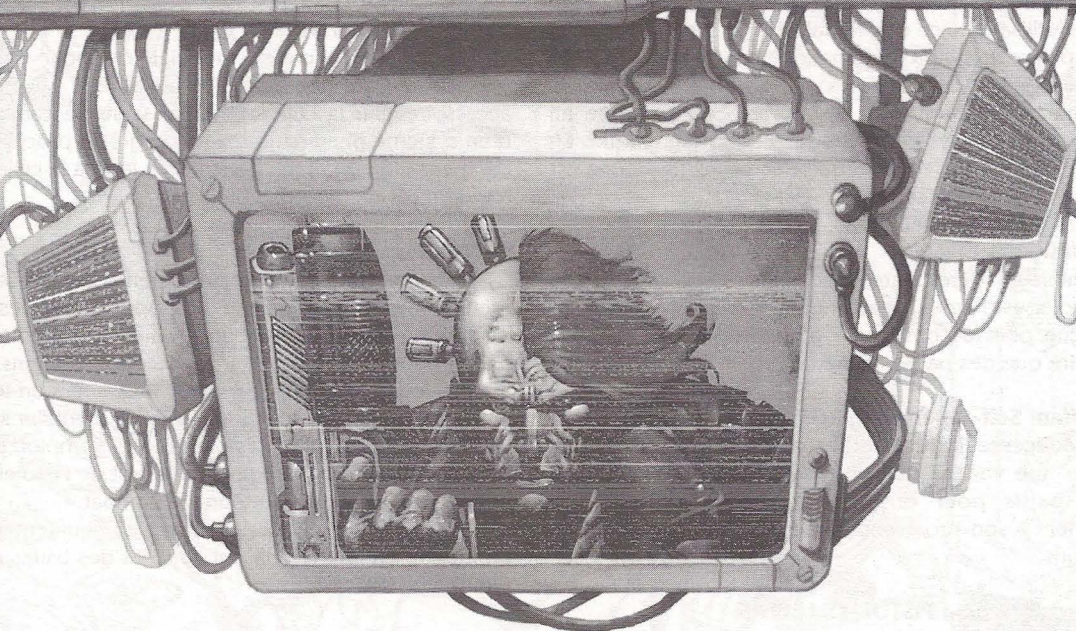
### TABLE DES ARMES DE TRAIT ET DE JET IMPROVISÉES

Arme	Dommages	Compétence utilisée	Portée	Notes
Aérosol de laque	4L	Pulvérisateurs	2 mètres	Met le feu, voir page 100
Balle de base-ball	(For)L Étourd.	Armes de Jet	Idem grenade aérodynamique	
Boule de billard	(For)L Étourd.	Armes de Jet	Idem grenade aérodynamique	
Boule de bowling	(For)M Étourd.	Armes de Jet	Idem couteau de lancer/3	For minimum 4
Brique	(For +2)L Étourd.	Armes de Jet	Idem couteau de lancer/2	
Cocktail Molotov	6M	Armes de Jet	Idem shuriken	Met le feu, voir page 100
Métahumain	(Con +2)L Étourd.	Armes de Jet	(For - Con)/2 mètres	Nécessite les deux mains et une For minimum = Con
Pierre	(For +1)L Étourd.	Armes de Jet	Idem grenade standard	
Pistolet à clous	8M	Pistolets	Pistolet léger/2	

Armes de jet	Dissimulation	For minimum	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Filet	2	-	Aucun	4	5/48 h	500 ¥	2	Légal
Patte-de-corbeau	8	-	(Con)L	0,5	3/36 h	5 ¥	1	8-A



# ARMES À FEU



**L**a plupart des armes à feu tirent des balles et entrent dans la catégorie des pistolets, pistolets-mitrailleurs ou fusils. Certaines, toutefois, sortent du cadre de cette classification, tandis que d'autres entrent plutôt dans la catégorie des armes lourdes (voir page 24).

Chaque arme à feu est disponible en deux versions – l'une tirant des balles à douilles standard, et l'autre des balles "caseless", sans étui (voir **Munitions**, page 36). Les deux coûtent le même prix, mais une arme conçue pour tirer un certain type de balles ne peut pas utiliser des balles de l'autre type.

Les armes à feu modernes sont toutes gratifiées d'un affichage digital montrant le nombre de munitions qui restent dans le chargeur. Celles fabriquées antérieurement à 2050 n'en sont pas toujours équipées. L'affichage apparaît généralement sur la culasse, près du viseur, dans le champ visuel du tireur.

Les armes à feu présentées ci-dessous utilisent les règles et caractéristiques standard décrites pages 114 et 275 de *SRIII*. Les exceptions éventuelles sont signalées dans leur description.

## PISTOLETS

Les pistolets se répartissent en cinq grandes catégories, les petits calibres, les légers, les lourds, les automatiques et les taser. On les manie avec la compétence Pistolets. Sauf indication contraire, ils peuvent recevoir un accessoire sur la culasse et un sur le canon. Les revolvers (pistolets à barillet) ne peuvent pas utiliser de silencieux ni d'atténuateur de son.



### PETITS CALIBRES

Les pistolets de petits calibres sont minuscules et ne contiennent que peu de munitions. Faciles à dissimuler, ils manquent toutefois de puissance de feu et ne peuvent recevoir aucun accessoire.

#### Cavalier Scout

Le Scout, qui est peut-être le plus compact des semi-automatiques jamais conçus, tient facilement dans la poche. Il possède même un fermoir intégré qui se pince sur le rebord de la poche.

#### Morissey Élan

Ce pistolet d'autodéfense s'adresse principalement aux esthètes soucieux des apparences. Entièrement fabriqué en résine synthétique, il présente l'avantage d'être invisible au détecteur d'anomalie magnétique (DAM); ses munitions, en revanche, risquent d'apparaître. Sa ligne, dessinée comme une extension de la main de son utilisateur, lui interdit malheureusement de tirer des balles-fléchettes.





### Raecor Sting

Familièrement surnommé "presse-citrons" en raison de son aspect, le Sting voit pointer son barillet entre l'index et le majeur de l'utilisateur ; ce dernier fait feu en serrant le poing. Le barillet pivote et charge automatiquement la balle-fléchette suivante.

Intégralement fabriqué en résine, le Sting échappe lui aussi aux principaux systèmes de détection magnétique. En revanche, le fait qu'il n'accepte que des balles-fléchettes est généralement considéré comme un défaut.

### Fichetti Tiffani Needler

Disponible en toutes sortes de couleurs et de variantes, le Tiffani Needler est l'arme mondaine par excellence, spécialement conçue pour accompagner n'importe quelle robe du soir. Il ne tire que des balles-fléchettes.

### Fichetti Tiffani Self-Defender

Ce prédécesseur du Needler est lui aussi disponible dans toute une variété de couleurs et de modèles, suffisamment petits pour être aisément dissimulés. Mais contrairement à son successeur, il peut utiliser toutes sortes de munitions.



### PISTOLETS LÉGERS

Ce sont les plus courants des pistolets civils, principalement employés à des fins de protection personnelle.

#### Ares Light Fire 70

Le Light Fire 70 est l'un des modèles les plus légers du marché. Il existe un silencieux spécialement conçu pour lui, avec une Dissimulation de -1, un poids de 100 grammes et un coût de 650 ¥.

### Beretta 200ST

Le 200ST est un semi-automatique qui peut, au prix d'une action complexe, tirer en rafales. En plus d'un chargeur étendu, l'arme comprend une crosse amovible qui lui fournit 1 point de compensation de recul.

### Ceska vz/120

Produit par la firme tchèque Ceska Zbrojovkain Prague, le vz/120 est le plus répandu des pistolets d'ordonnance légers en Europe de l'Est, ainsi que l'arme standard des officiers de l'armée tchèque.

### Colt Asp

Vendu comme une arme robuste et bon marché, ce revolver donne pleine et entière satisfaction dans tous les domaines. Les limitations de son barillet incitent toutefois l'utilisateur à mettre rapidement un terme à ses conflits. L'Asp ne peut pas recevoir de silencieux.

### Fichetti Executive Action

D'après la publicité, "il tire si vite qu'on n'a pas le temps de sentir le recul". Pour la rapidité, c'est vrai qu'il est capable de tirer en rafales, mais pour le reste, il ne possède aucun

système de compensation de recul intégré et obéit, comme les autres, aux règles de recul standard.

### Hammerli Model 610S

Ce pistolet à crosse modulable – pour un plus grand confort – affiche une ligne fine et racée. Il peut recevoir des accessoires sur la culasse, mais pas sur le canon, en raison d'un système pneumatique intégré qui lui procure 1 point de compensation de recul. Conçu pour le tir à la cible, il a la portée d'un pistolet lourd.

### SA Puzzler

Fabriquée par Shiawase Armaments, cette arme intégralement composée de résine échappe à tous les détecteurs magnétiques. Elle se démonte en différents éléments pouvant passer pour des bijoux et autres objets quotidiens, ce qui facilite beaucoup son transport clandestin. Il faut un test de Pistolets C/R (6) ou de Perception (10) pour identifier ses éléments comme les pièces d'un pistolet. Facile d'emploi, il se démonte et se remonte grâce à un simple test de Pistolets C/R (4) en un temps de base de 10 tours de combat.

Pour une discrétion maximale, ceux qui tentent de passer un Puzzler en fraude utilisent souvent des balles en plastique (voir page 38).

### Seco LD-120

Version moderne du vénérable LD-100 israélien, ce pistolet bénéficie d'une visée laser de série.

### Taurus Multi-6

Ce robuste revolver est conçu pour utiliser toutes sortes de munitions. On le charge généralement avec des balles de calibre moyen (6L), qui lui confèrent une cadence de tir normale ; mais il peut aussi tirer des balles de gros calibre (7M), au coup par coup, à la portée d'un pistolet lourd. En revanche, il ne peut pas utiliser de silencieux.

### Walther PB-120

Robuste et peu encombrant, le PB-120 a la faveur de nombreux mercenaires. Un chargeur étendu de 15 balles est disponible, pour les occasions où 10 balles ne suffisent pas ; il réduit de 2 la Dissimulation de l'arme.



### PISTOLETS AUTOMATIQUES

Ces pistolets à tir rapide peuvent tirer en rafales. Ils ont la même portée que les pistolets légers.

#### Ares Crusader

À peine plus gros qu'un pistolet léger, le Crusader est doté en série d'un chargeur étendu ainsi que d'un compensateur de recul pneumatique (2).

### Steyr TMP

Le recours intensif aux matériaux synthétiques rend cette arme extrêmement légère. Au contraire des autres

Petits calibres	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Cavalier Scout	9	7 (c)	SA	4L	0,25	10/72 h	600 ¥	2	10P-E	-
Morissey Élan	8	5 (c)	SA	5L	0,5	8/7 jours	500 ¥	2	10P-E	-
Raecor Sting	9	5 (c)	CC	4M (f)	0,25	10/7 jours	375 ¥	2	10P-E	-
Tiffani Needler	8	4 (c)	SA	5M (f)	0,5	7/48 h	650 ¥	2	10P-E	-
Tiffani Self-Defender	8	4 (c)	CC	4L	0,5	2/12 h	450 ¥	0,75	10P-E	-









automatiques, le Steyr TMP peut tirer en mode pleinement automatique. Toutefois, sa légèreté et l'absence d'un système de compensation de recul le rendent alors difficile à contrôler.



### PISTOLETS LOURDS

Ces armes impressionnantes constituent la catégorie reine des pistolets.

#### Ares Predator II

Version perfectionnée du très populaire Predator, le Predator II est doté en série d'un module d'interface.

#### Ares Predator III

La toute dernière version de ce chouchou des samouraïs des rues est équipée d'un module d'interface II (voir *Man & Machine*, page 31).

#### Browning Ultra-Power

Ce modèle qui succède au Browning Max-Power est plus petit que son prédécesseur, mais développe la même puissance de feu. Il a une visée laser montée sur la culasse.

#### Cavalier Deputy

Ce revolver de gros calibre a la faveur des nostalgiques de l'Ouest sauvage. Plus rapide que le Ruger Super Warhawk, c'est un sérieux concurrent pour les semi-automatiques. Comme tous les revolvers, il n'accepte pas de silencieux.

#### Colt Manhunter

Conçu par la célèbre chasseuse de primes Andrea McBaine pour supporter les pires conditions, le Manhunter est très populaire parmi les forces de police. Il comporte une visée laser montée sur la culasse.

#### Eichiro Hatamoto II

Cette arme défensive à un coup utilise des balles de shotgun dans une carcas de pistolet lourd. Elle a la portée d'un pistolet lourd, mais fonctionne selon les règles des shotguns.

#### FN 5-7C

Ce pistolet lourd tire des balles de calibre moyen à très haute vélocité. Aussi à l'aise en mode semi-automatique qu'en

tir en rafales, il bénéficie automatiquement de 1 point de compensation de recul grâce à l'ingéniosité de sa conception.

#### Morrissey Alta

Ce pistolet, le plus imposant du catalogue Morrissey, est conçu dans le même souci d'esthétique que l'Élan ou l'Elite. Malgré sa taille modeste, il est parfaitement à sa place parmi les pistolets lourds. Il possède une visée laser intégrée sous le canon.

#### Morrissey Elite

Légèrement plus petit que l'Alta, l'Elite est un pistolet lourd, dont la portée est celle des pistolets légers. Comme l'Alta, il possède une visée laser intégrée sous le canon.

#### Ruger Thunderbolt

C'est l'arme officielle de la Lone Star. Ses agents sont capables de reconnaître le son qu'il produit à une distance considérable, et tombent comme la foudre sur le dos de tous les "civils" qui en possèdent un exemplaire. Le Thunderbolt tire uniquement en rafales (ce qui est déjà pris en compte dans son code de dommages) mais n'inflige aucune pénalité de recul lors de la première rafale; en revanche, la seconde rafale d'une même phase de combat subit un malus de recul spécial de +4. Le Thunderbolt est équipé, soit d'une visée laser intégrée sous le canon (+250 ¥), soit d'une interface d'armes de série (+400 ¥).

#### Savalette Guardian

La finition chromée de ce gros calibre très populaire dissimule une pléthore d'accessoires. Le Guardian peut tirer une rafale de 3 balles au prix d'une action complexe. Sa conception particulière fournit l'équivalent de 1 point de compensation de recul, et il est doté d'une interface d'armes intégrée.

#### WW Infiltrator

Commercialisé par Weapons World, une filiale d'Ares, l'Infiltrator est la version lourde du SA Puzzler (voir page 16). Comme lui, il est entièrement fabriqué en matériaux synthétiques et n'est pas repéré par les détecteurs magnétiques. Lui aussi se démonte et se remonte en un clin d'œil (selon les mêmes règles que le Puzzler). Au lieu de ressembler à des bijoux ou à des objets qu'on porte sur soi, cependant, les différentes pièces de l'Infiltrator ressemblent à des ustensiles de toilettes et autres menus objets qu'on trouve habituellement dans la mallette d'un voyageur.

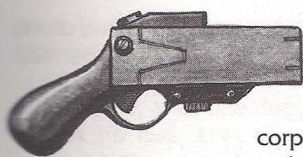
Pistolets légers	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares Light Fire 70	5	16 (c)	SA	6L	0,5	3/12 h	475 ¥	0,8	8P-E	-
Beretta 200ST	4	26 (c)	SA/RAF*	6L	2	5/24 h	750 ¥	1,5	6-G	(1)
Ceszka vz/120	7	18 (c)	SA	6L	1	3/12 h	500 ¥	0,8	8P-E	-
Colt Asp	5	6 (cy)	SA	6L	1	3/12 h	200 ¥	0,5	8P-E	-
Fichetti Executive Action	6	24 (c)	SA/RAF	6L	1,5	14/7 jours	1 150 ¥	3	6-G	-
Hammerli Model 610S	4	6 (c)	SA	6L	2,5	8/24 h	1 300 ¥	2,5	6P-E	1
SA Puzzler	6	12 (c)	SA	6L	0,75	9/1 semaine	900 ¥	2	8P-E	-
Seco LD-120	5	12 (c)	SA	6L	1	3/12 h	400 ¥	0,8	8P-E	-
Taurus Multi-6	6	6 (cy)	SA/CC	6L/7M	1	5/24 h	500 ¥	0,75	8P-E	-
Walther PB-120	8 (6)	10 (15) (c)	SA	6L	0,75	6/36 h	700 ¥	2	8P-E	-

\* Tirer en rafales avec cette arme nécessite une action complexe.

#### Pistolets automatiques

Pistolets automatiques	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares Crusader	6	40 (c)	SA/RAF	6L	3,25	5/36 h	950 ¥	2	5-G	2
Steyr TMP	6	30 (c)	SA/RAF/AU	6L	2	8/48 h	900 ¥	2	5-G	-





## TASERS

Les tasers sont des armes qui libèrent une violente décharge électrique dans le corps de leur victime. Ils ne peuvent recevoir qu'un seul accessoire, monté sur la culasse, et utilisent les règles et caractéristiques standard four-

### Yamaha Pulsar

Le Pulsar tire 2 dards sous tension, supprimant les câbles qui relient les dards à l'arme proprement dite sur les autres tasers. Ces dards modulent le voltage de leur décharge pour en optimiser les effets sur les signaux nerveux.



## PISTOLETS-MITRAILLEURS

Sauf indication contraire, les pistolets-mitrailleurs peuvent recevoir un accessoire sur la culasse, un sur le canon et un sous le canon. Les silencieux leur sont interdits, mais pas les atténuateurs de son. On les manie avec la compétence Pistolets-Mitrailleurs.

### Beretta Model 70

Avec son gros chargeur, sa visée laser de série sur la culasse et son atténuateur de son intégré sur le canon, le Model 70 réunit de nombreux atouts.

### Colt Cobra

Arme de prédilection des forces spéciales du monde entier, le Cobra se présente en trois versions. Le TZ-110, la version standard, possède une crosse dépliable qui fournit 1 point de compensation de recul lorsqu'elle est utilisée, ainsi qu'un système pneumatique II monté sur la culasse. Le TZ-115 substitue une visée laser montée sur la culasse à la crosse dépliable et au système pneumatique, et le TZ-118 les remplace par une interface d'armes intégrée.

### P-M sous-marin Colt M24A3

Conçue pour le combat sous-marin, cette arme possède une chambre hermétiquement scellée. L'air arrive d'une bouteille

d'oxygène ou d'une source quelconque par une valve dans la crosse, et permet d'utiliser des munitions ordinaires sous l'eau. La pression de l'air dans la chambre empêche l'eau de s'y engouffrer lors du tir, et une valve d'évacuation chasse l'eau qui pénètre à l'intérieur durant le changement de chargeur.

Le P-M sous-marin utilise exclusivement des balles caseless (voir **Munitions pour armes à feu**, page 36) et ignore les effets secondaires appliqués aux armes à feu sous l'eau (voir page 96). Il doit néanmoins être relié à une source d'air pour fonctionner sous l'eau. Hors de l'eau, il se comporte comme une arme à feu ordinaire.

### Heckler & Koch MP-5 TX

Version compacte du HK227, le MP-5 TX comprend un système pneumatique II intégré dans le canon et une visée laser sous le canon.

### Ingram SuperMach 100

Cataloguée comme une "super-mitraillette" à haute vélocité, cette arme impressionnante jouit d'une cadence de tir assez spectaculaire. Sa conception remarquable lui fournit 3 points de compensation de recul. Elle accepte aussi bien un chargeur de 40 balles que de 60. Un chargeur de 60 balles, vide, coûte 25 ¥.

En mode rafales, le SuperMach tire des rafales de 6 balles pour des dommages de 12G. Ces rafales subissent un recul pour chaque balle comme des rafales ordinaires; autrement dit, la première rafale entraîne un modificateur de recul de +6 (+3 avec la compensation), et une seconde, de +12 (+9 avec la compensation).

En mode automatique, le SuperMach a une cadence de tir maximale de 18 balles par phase. Il peut distribuer ces balles sur plusieurs cibles, à raison de plusieurs rafales dont aucune ne peut compter moins de 6 balles (voir *SRIII*, page 115).

Le SuperMach n'accepte aucun accessoire sur le canon.

### Ingram Warrior-10

Considéré comme l'un des P-M les plus fiables du marché, le Warrior-10 est souvent utilisé par les mercenaires. Son absence de mode automatique est contrebalancée par sa puissance de pénétration.

### Sandler TMP

Cette arme, qui s'adresse principalement à ceux dont le budget est limité, est la moins chère de sa catégorie. Elle

Pistolets lourds	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares Predator II	4	15 (c)	SA	9M	2,5	4/24 h	550 ¥	0,5	6P-E	-
Ares Predator III	4	15 (c)	SA	9M	2,25	5/24 h	650 ¥	1	6P-E	-
Browning Ultra-Power	6	10 (c)	SA	9M	2,25	4/24 h	525 ¥	1,5	6P-E	-
Cavalier Deputy	4	7 (cy)	SA	9M	2,25	3/24 h	300 ¥	0,5	6P-E	-
Colt Manhunter	5	16 (c)	SA	9M	2,5	4/24 h	425 ¥	1	6P-E	-
Eichiro Hatamoto II	6	1 (m)	CC	8G	2,5	12/7 jours	1 200 ¥	2	5P-E	-
FN 5-7C	5	20 (c)	SA/RAF	6L	2,5	9/48 h	700 ¥	2	6P-E	1
Morrissey Alta	6	12 (c)	SA	9M	1	8/48 h	1 200 ¥	2	6P-E	-
Morrissey Elite	7	5 (c)	SA	9M	1	6/48 h	550 ¥	0,5	6P-E	-
Ruger Thunderbolt	4	12 (c)	RAF	12G	2,75	14/12 jours	1 000 ¥*	6	2P-E	-
Savalette Guardian	5	12 (c)	SA/RAF**	9M	3,25	6/36 h	900 ¥	2,5	6P-E	1
WW Infiltrator	5	15 (c)	SA	9M	2	9/1 semaine	1 200 ¥	2	6P-E	-

\* Ne comprend pas le prix de la visée laser ni de l'interface d'armes.

\*\* Tirer en rafales avec cette arme nécessite une action complexe.

Tasers	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Yamaha Pulsar	5	4 (m)	SA	8F Étourd.	2	12/7 jours	1 350 ¥	2	6P-E	-





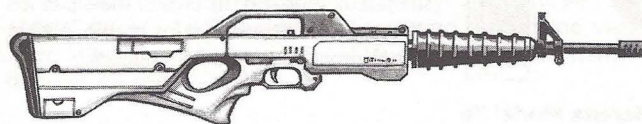
comprend une visée laser montée sur la culasse et une crosse dépliable qui lui procure 1 point de compensation de recul quand elle est utilisée.

#### SCK Model 100

Cette arme a la faveur des forces de sécurité japonaises du monde entier, et notamment des agents du tristement célèbre Red Samurai de Renraku. Elle comporte une interface intégrée. Son fabricant de Tokyo, Shin Chou Kogyo, lui a conféré une puissance de feu supérieure à la plupart des autres P-M.

#### FUSILS

Sauf indication contraire, les fusils peuvent recevoir un accessoire sur la culasse, un sur le canon et un sous le canon. Certains sont équipés de crosses rigides, d'autres de crosses dépliables, sans effet contre le recul ; par contre, des amortisseurs de choc fixés à la crosse peuvent réduire les effets du recul. Les fusils se répartissent en quatre catégories : les fusils de sport, les fusils de précision, les fusils d'assaut et les shotguns. Ils utilisent les règles des fusils exposées pages 114 et 275 de *SRIII*.



#### FUSILS DE SPORT

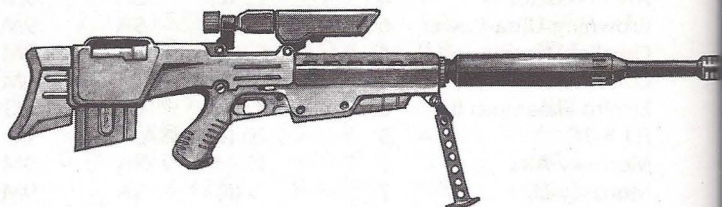
Ces fusils sont principalement utilisés pour la chasse, le ball-trap et le tir sportif. On en trouve beaucoup dans les zones rurales. Ils se manient avec la compétence Fusils.

#### Ruger 100

Bon nombre de chasseurs professionnels choisissent cette arme classique et élégante, chez laquelle le bois et le plastique dur se mêlent harmonieusement pour lui assurer une grande longévité. Elle possède une lunette d'amplification 3 montée sur la culasse.

#### FUSILS DE PRÉCISION

Ces armes délicates, spécifiquement conçues pour le tir à longue portée, sont par excellence les instruments des assassins professionnels qui veulent opérer par surprise et de très loin, bien à l'abri dans leur cachette. Elles se manient avec la compétence Fusils.



#### Barret Model 121

Fusil de gros calibre aussi efficace contre une cible découverte que contre une victime en armure, le Model 121 emploie exclusivement ses propres munitions. Équipé à la fois d'un silencieux intégré au canon et d'une interface d'armes, c'est une arme bien équilibrée, silencieuse et meurtrière. Son calibre lui inflige un modificateur de recul de +2 à chaque



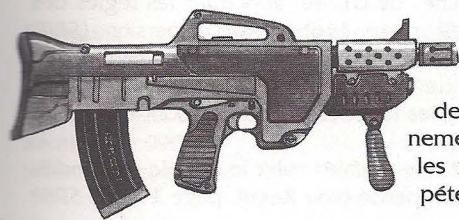


coup (y compris le premier), partiellement amorti par son bipied dépliable qui lui procure 2 points de compensation.

Les munitions spéciales du Model 121 coûtent 200 ¥ la boîte de 10, avec une disponibilité et un index de rue égaux à ceux du fusil. Elles fonctionnent exactement comme des balles APDS.

### Walther MA-2100

Fusil de précision des snipers de l'armée des États Confédérés Américains, le MA-2100 possède une interface d'armes intégrée. Destiné à un usage militaire, il se montre fiable et relativement exempt des petites instabilités liées à la conception qu'on retrouve si fréquemment chez les autres fusils de précision.



### FUSILS D'ASSAUT

Les fusils d'assaut sont capables de tirer en mode pleinement automatique. On les manie avec la compétence Fusils d'Assaut.

### Ares Alpha

Destiné aux agents des forces spéciales, l'Ares Alpha possède un module d'interface niveau II intégré et un mini lance-grenades sous le canon. La conception particulière de sa chambre lui procure 2 points de compensation de recul. Il peut recevoir des accessoires sur le canon et la culasse, mais la présence du lance-grenades l'empêche d'en recevoir sous le canon.

### Ares HVAR

Ce fusil d'assaut à haute vélocité a mérité son surnom de "super-mitrailleuse" en raison de sa cadence de tir. Spécialement conçu pour intégrer un module d'interface interne niveau II, il bénéficie également de 3 points de compensation de recul. Par contre, il ne peut recevoir aucun accessoire sur le canon.

En mode rafales, le HVAR tire des rafales de 6 balles qui infligent des dommages de 12F. Ces rafales subissent un recul pour chaque balle comme des rafales ordinaires; autrement dit, la première rafale entraîne un modificateur de recul de +6 (+3 avec la compensation), et la suivante, de +12 (+9 avec la compensation).

En mode automatique, le HVAR a une cadence de tir maximale de 18 balles par phase. Il peut distribuer ces balles sur plusieurs cibles, à raison de plusieurs rafales dont aucune ne peut compter moins de 6 balles (voir *SRIII*, page 115).

### Colt M22A2

Élu meilleure nouveauté de l'année 2048 par l'International Mercenaries Guild, le M22A2 est bourré d'accessoires. En plus d'un système pneumatique intégré dans le canon qui lui procure 1 point de compensation de recul, l'arme possède également une lunette d'amplification II montée sur la culasse, plus un mini lance-grenades sous le canon.

### Colt M-23

C'est une version dépouillée du très célèbre M22A2. Fusil d'assaut idéal quand on a un budget limité, le M-23 n'a guère que l'AK-97 comme concurrent sérieux en matière de prix. Il ne possède aucun accessoire en série.

### Heckler & Koch G12A3z

Dernier développement d'une longue lignée de fusils d'assaut, le G12 est plus léger, moins encombrant et mieux équipé que ses prédécesseurs, avec une visée laser intégrée sur la culasse, une crosse télescopique et un système pneumatique II offrant 2 points de compensation de recul. Il peut également recevoir un lance-grenades sous le canon, qui réduit de 1 sa Dissimulation.

### Heckler & Koch G38

Tout nouveau sur le marché, ce modèle réactualise un système de fusil modulaire très populaire. Similaire au Steyr AUG-CSL, le G38 peut facilement se démonter et se remonter dans trois configurations, fusil d'assaut, carabine ou

P-M	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Beretta Model 70	3	35 (c)	RAF/AU	6M	3,75	5/72 h	900 ¥	1	4-G	-
Colt Cobra										
TZ-110	4	32 (c)	SA/RAF/AU	6M	3	6/36 h	800 ¥	2	4-G	2(3)
TZ-115	4	32 (c)	SA/RAF/AU	6M	3	6/36 h	750 ¥	2	4-G	-
TZ-118	5	32 (c)	SA/RAF/AU	6M	3	6/36 h	850 ¥	2	4-G	-
P-M sous-marin Colt M24A3	5	30 (c)	SA/RAF	6M	3,5	5/48 h	1 000 ¥	2,5	4-G	-
Heckler & Koch MP-5 TX	5	20 (c)	SA/RAF/AU	6M	3,25	5/36 h	850 ¥	1	4-G	2
Ingram SuperMach 100										
Chargeur standard	5	40 (c)	SA/RAF/AU	6L	3	9/48 h	850 ¥	3	4-G	3
Chargeur long	4	60 (c)	SA/RAF/AU	6L	3,25	9/48 h	875 ¥	3	4-G	3
Ingram Warrior-10	4	30 (c)	SA/RAF	7M	3	3/24 h	650 ¥	0,9	4-G	-
Sandler TMP	4	20 (c)	RAF/AU	6M	3,25	5/36 h	500 ¥	1	4-G	(1)
SCK Model 100	4	30 (c)	SA/RAF	7M	4,5	5/36 h	1 000 ¥	1	4-G	-

Fusils de sport	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ruger 100	2	5 (m)	SA	7G	3,75	3/24 h	1 300 ¥	1	5P-F	-

Fusils de précision	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Barret Model 121	-	14 (c)	SA	14F	10	14/30 jours	4 800 ¥	5	2-J	(2)
Walther MA-2100	-	10 (m)	SA	14G	4,5	12/7 jours	6 500 ¥	4	2-J	-





mitrailleuse légère. Son démontage, assemblage ou reconfiguration nécessite un test de Fusils d'Assaut C/R (4) pour un temps de base de 12 tours de combat. Ses différents éléments tiennent dans une grosse mallette.

Dans chaque configuration, le G38 possède un double dispositif visée laser/système d'imagerie nocturne à amplification 2 monté sur la culasse, plus un système pneumatique sur le canon qui lui procure 2 points de compensation de recul.

Chaque configuration a ses propres caractéristiques et fait appel à une compétence différente : Fusils (pour la carabine), Fusils d'Assaut (pour le fusil d'assaut) et Armes Lourdes (pour la mitrailleuse légère). Utilisez la portée et les règles appropriées à chaque configuration. Les munitions, en revanche, sont toujours des balles de fusil d'assaut.

#### Semopal vz 88V

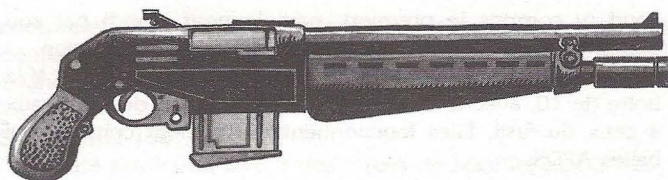
Fusil d'assaut de l'armée tchèque, le 88V comporte une visée laser intégrée (montée sous le canon), une crosse dépliable et un système d'amplification II (monté sur la culasse). Un système pneumatique II intégré lui offre également 2 points de compensation de recul.

#### Steyr AUG-CSL

Cette arme reconfigurable peut indifféremment se monter comme un P-M, une carabine, un fusil d'assaut ou une mitrailleuse légère. Sa conversion d'une forme à l'autre nécessite un test de Fusils d'Assaut C/R (4) avec un temps de base de 20 tours de combat. Son démontage ou son remontage prend moitié moins de temps. Ses différents éléments tiennent dans une grosse mallette.

Dans chaque configuration, l'AUG-CSL possède une visée laser montée sur la culasse et un système pneumatique sur le canon qui lui procure 1 point de compensation de recul. Il peut également recevoir un module d'interface externe sans perte de Dissimulation.

Chaque configuration a ses propres caractéristiques et fait appel à une compétence différente : Fusils (pour la carabine), Pistolets-Mitrailleurs (pour le P-M), Fusils d'Assaut (pour le fusil d'assaut) et Armes Lourdes (pour la mitrailleuse légère). Utilisez la portée et les règles appropriées à chaque configuration. Les munitions, en revanche, sont toujours des balles de fusil d'assaut.



#### SHOTGUNS

Les shotguns utilisent les règles et caractéristiques décrites page 274 de *SRIII*. Ceux qui sont détaillés ici tirent des balles, plus efficaces que des cartouches contre les protections individuelles modernes. Ils ne peuvent recevoir ni silencieux ni atténuateurs de son. On les manie avec la compétence Shotguns.

Avec des cartouches de chasse, appliquez les règles des balles-fléchettes (*SRIII*, page 116) et de dispersion (*SRIII*, page 117). Un module d'interface ne procure plus qu'un bonus de -1 au seuil de réussite avec ce genre de munitions, et les visées lasers ou les lunettes interfacées sont carrément sans effet.

Un shotgun qui tire en rafales subit le double du modificateur de recul non compensé (voir **Recul**, page 110 de *SRIII*).

#### Franchi SPAS-22

Cette arme redoutable est équipée d'un module d'interface niveau II et d'une crosse dépliable, qui lui fournit 1 point de compensation de recul et lui coûte 1 point de Dissimulation lorsqu'elle est utilisée.

#### Mossberg CMDT

Cette version dépouillée du Mossberg SM-CMDT perd son module d'interface interne mais conserve la visée laser sur la culasse.

#### Mossberg SM-CMDT

Shotgun de prédilection des soldats des Guerres du Désert, le SM-CMDT possède un module d'interface intégré.

#### Remington 990

Ce shotgun très répandu est notamment populaire auprès des forces de sécurité. Quand il tire des balles, ses dommages sont de 8G, mais l'impact est plus violent avec des cartouches de chasse qui portent les dommages à 10F (f). Il existe en version à canon scié, qui porte sa Dissimulation à 4 mais diminue de 2 la puissance de ses dommages.

Fusils d'assaut	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares Alpha	2	42 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,25	8/48 h	2 000 ¥	4	1-G	2
Lance-grenades	-	8 (m)	CC	selon grenade	-	-	-	-	1-K	-
Ares HVAR	2	50 (c)	SA/RAF/AU	6M	5	14/7 jours	3 200 ¥	4	2-G	3
Colt M22A2	3	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,75	4/3 jours	1 600 ¥	2	2-G	1
Colt M-23	3	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,5	6/36 h	950 ¥	2	2-G	-
Lance-grenades	-	6 (m)	CC	selon grenade	-	-	-	-	1-K	-
Heckler & Koch G12A3z	2	32 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,25	8/4 jours	2 200 ¥	3	2-G	2
Heckler & Koch G38										
Fusil d'assaut	2	30 (c)	SA/RAF/AU	8M	3,25	12/1 semaine	4 000 ¥	3	2-G	2
Carabine	3	30 (c)	SA/RAF	7G	3	12/1 semaine	-	3	3-F	2
Mitrailleuse légère	-	30 (c)	RAF/AU	8M	4	12/1 semaine	-	3	3-H	2
Chargeur à tambour	-2	100 (c)	-	-	+1	-	+50 ¥	-	-	-
Semopal vz 88V	2	35 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,5	5/36 h	1 800 ¥	2	2-G	2
Steyr AUG-CSL										
Fusil d'assaut	2	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	4	10/4 jours	4 500 ¥	3	2-G	1
Carabine	3	40 (c)	SA/RAF	7G	3,75	10/4 jours	-	3	3-F	1
P-M	5	40 (c)	SA/RAF	6M	3,5	10/4 jours	-	3	3-G	1
Mitrailleuse légère	-	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,5	10/4 jours	-	3	3-H	1





**Street Sweeper**

Ce shotgun rudimentaire se retrouve fréquemment entre les mains des bandes des rues. Bien qu'il ne soit pas commercialisé officiellement, il est devenu célèbre à force d'apparaître dans des émissions de combat à la tridéo, et on peut facilement le commander sur la Matrice ou se le procurer auprès de n'importe quel syndicat du crime.

Similaire aux mousquets de l'ancienne époque, le Street Sweeper doit être rechargé manuellement à chaque coup au moyen de cubes de poudre noire condensée (10 ¥ la boîte de 10). Cela prend une action complexe. Ensuite, la gueule de l'arme est bourrée de toute la ferraille et autres petits détritrus qui traînent à portée de main – gravier, éclats de

verre, boulons, clous, bouts de plastique, morceaux de béton et ainsi de suite. L'opération nécessite au moins une action simple, voire plus, si le maître de jeu estime qu'il n'y a pas suffisamment de débris à proximité immédiate.

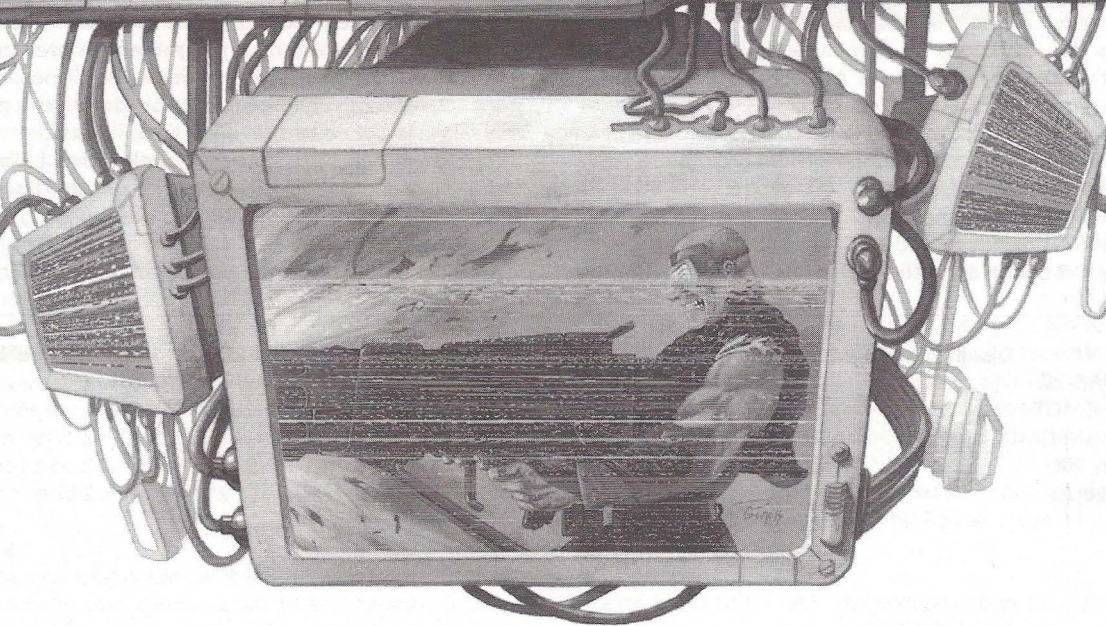
Quand elle fait feu, l'arme projette toute cette grenaille à la portée d'un taser, avec les règles de dispersion des shotguns. Attention, le cône de dispersion n'est pas réglable mais fixe et doit être spécifié à l'achat. Les dommages d'un Street Sweeper obéissent aux règles des balles-fléchettes (*SRIII*, page 116). Le maître de jeu peut en modifier la puissance de +1 ou -1 selon le type de débris chargés dans le canon.

Un Street Sweeper ne peut recevoir aucun accessoire.

Shotguns	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Franchi SPAS-22	2 (4)	10 (m)	SA/RAF	10G	4	8/8 jours	1 000 ¥	2	5-F	(1)
Mossberg CMDT	2	8 (c)	SA/RAF	9G	4,25	8/8 jours	1 000 ¥	1	5-F	-
Mossberg SM-CMDT	2	8 (c)	SA/RAF	9G	4,5	12/8 jours	1 500 ¥	2	3-F	-
Remington 990	2	8 (m)	SA	8G/10F (f)	4	3/48 h	650 ¥	2	5P-F	-
Street Sweeper	-	1 (b)	CC	10G (f)	3	5/24 h	200 ¥	2	3-F	-



# ARMES LOURDES



**L**es armes lourdes représentent ce que les métahumains peuvent porter de plus gros. Elles regroupent tout ce qui dépasse la taille d'un fusil. Sauf indication contraire, elles ne peuvent pas être portées et utilisées sans assistance – elles pèsent beaucoup trop lourd et leur recul ferait partir le tireur à la renverse, voire lui occasionnerait des dommages. Pour s'en servir, il faut donc être assis, agenouillé ou couché derrière, à moins d'utiliser un gyrostabilisateur (*SRIII*, page 278). Certains trolls et autres métahumains de très grande taille peuvent parfois porter des armes lourdes sans assistance ; voir **Maniement des armes lourdes**, page 101.

La plupart des armes lourdes sont déployées sur un bipied ou un trépied (voir *SRIII*, pages 278 et 279). Leur utilisation double les modificateurs de recul non compensés (voir *SRIII*, page 111).

Sauf indication contraire, une arme lourde peut recevoir un accessoire sur la culasse, un sur le canon et un sous le canon.

Les armes lourdes se décomposent en mitrailleuses, miniguns et canons d'assaut, lance-grenades et mortiers, et lance-missiles ou lance-roquettes.

## MITRAILLEUSES ET CANONS D'ASSAUT

Ces armes se manient avec la compétence Armes Lourdes. Utilisez les caractéristiques et les règles présentées pages 119 et 279 de *SRIII*.

### Ares HV MP-LMG

Cette "super-mitrailleuse légère" portable tire des balles de pistolet à une vitesse incroyable. Sa conception ergonomique comprend un module d'interface niveau II et fournit 3 points de compensation de recul, mais ne peut recevoir aucun accessoire sur le canon.

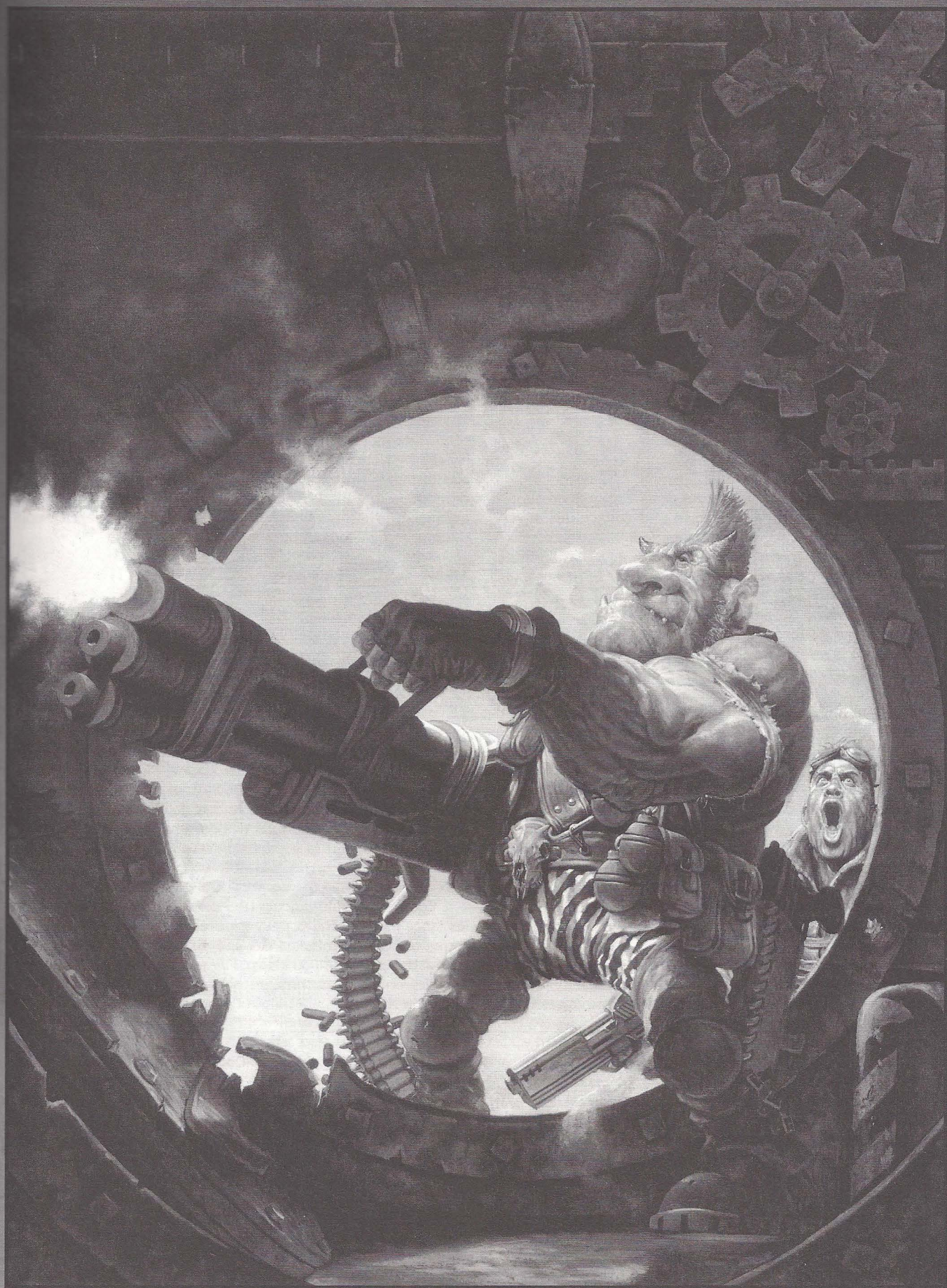
En mode rafales, l'Ares HV MP-LMG tire des rafales de 6 balles qui infligent des dommages de 12G. Ces rafales subissent un recul tenant compte de chaque balle, comme toute rafale ordinaire (voir les règles de tir en rafales concernant l'Ingram SuperMach 100, page 19).

En mode automatique, le HV MP-LMG a une cadence de tir maximale de 18 balles par phase. Il peut distribuer ces balles sur plusieurs cibles, à raison de plusieurs rafales dont aucune ne peut compter moins de 6 balles (voir *SRIII*, page 115).

### Ares MP-LMG

Cette mitrailleuse légère, la plus populaire auprès des armées du monde entier, est équipée d'une visée laser intégrée sous le canon. Un système pneumatique II en série dans le canon lui procure 2 points de compensation de recul, plus 1 point supplémentaire pour son appui de hanche. Elle utilise indifféremment des bandes de 100 balles ou des chargeurs de 50 balles.









### Mitrailleuse FN MAG-5

Produite par la Fabrique Nationale, la MAG-5 est dotée en série d'une visée laser sur la culasse, d'un système pneumatique II sur le canon qui lui offre 2 points de compensation de recul, et d'un trépied pliant fixé sous le canon. Elle utilise indifféremment des bandes de munitions ou des boîtiers de 50 balles.

### GE Vindicator Minigun

La principale caractéristique de cette arme redoutable, ce sont ses six canons rotatifs alimentés par des batteries haute densité, qui lui confèrent une cadence de tir exceptionnelle en lui épargnant les problèmes d'échauffement. Une fois enclenchés, les canons mettent 1 tour de combat à atteindre leur vitesse de fonctionnement, à laquelle ils produisent un bourdonnement électrique très reconnaissable; il leur est impossible de faire feu avant. Le Vindicator tire ensuite 15 balles par action complexe. Ce rythme est impossible à moduler. Les batteries offrent 10 minutes d'autonomie et se rechargent en 1 heure. Le Vindicator n'accepte aucun accessoire sur ses canons.

### Canon d'assaut Panther

Cette arme dévastatrice tire des obus explosifs en superplast stabilisés, capables de faucher le plus coriace des adversaires. Il s'accompagne, soit d'un bipied escamotable fixé sous le canon, soit d'une fixation d'épaule et d'un appui de hanche (page 33) pour permettre à un troll de le porter.

### Mitrailleuse lourde Stoner-Ares M107

Utilisée par les forces armées des UCAS, la M107 constitue peut-être la mitrailleuse la plus redoutable qui soit sur le marché. Elle comporte une visée laser sur la culasse pour une meilleure précision, et un système pneumatique III intégré au canon qui lui fournit 3 points de compensation de recul. Elle s'accompagne également d'un trépied détachable fixé sous le canon qui lui rajoute 6 points de compensation de recul lorsqu'il est employé.

## LANCE-GRENADES ET MORTIERS

Les lance-grenades et les mortiers observent les caractéristiques et les règles des explosifs détaillées page 118 et 279 de *SR/II*. Les mortiers suivent les mêmes règles que les lance-grenades, y compris en ce qui concerne la dispersion et le délai d'explosion, même si leur portée est différente (voir la Table de portée des armes, page 111). Ces armes se manient avec la compétence Armes de Lancement.

Les lance-grenades peuvent être portés et maniés à la main, mais doublent alors leurs modificateurs de recul non compensés. Comme pour les mortiers, les dommages qu'ils

infligent dépendent du projectile qu'ils emploient (voir page 40).

### ArmTech MGL

Sa configuration bullpup (voir page 75) permet au MGL-12 d'emporter davantage de mini-grenades que les autres modèles de sa catégorie. Le MGL-6, sa version "pistolet", en emporte deux fois moins. Les deux versions n'acceptent que les accessoires d'imagerie et les modules d'interface, et ne peuvent compenser leur recul qu'au moyen d'un gyrostabilisateur ou d'un trépied.

### Mortier M-12

Basé sur une technologie éprouvée, le M-12 voit son tube se terminer par un socle circulaire, prolongé par quatre griffes qui se plantent dans le sol et stabilisent l'engin. Un bipied pliant permet de régler son angle d'inclinaison. Une fois déployé, le mortier ne dépasse pas la taille moyenne d'un nain. Le servant peut viser la cible lui-même, ou se fier aux indications d'un éclaireur. Le M-12 peut tirer toutes les sortes d'obus de mortier et n'accepte aucun accessoire.

Le M-12 doit être mis en place avant de pouvoir faire feu; son installation prend 3 minutes (60 tours de combat). Son démontage prend moitié moins de temps. Le M-12 peut tirer au maximum 2 projectiles par tour de combat, quel que soit le nombre d'actions dont dispose son servant.

## LANCE-MISSILES ET LANCE-ROQUETTES

Les lance-missiles et lance-roquettes observent les règles et caractéristiques décrites pages 119 et 277 de *SR/III*. Ils se manient avec la compétence Armes de Lancement. Sauf indication contraire, ils n'acceptent aucun accessoire. Leur portée apparaît sur la Table de portée des armes, page 111.

Lance-missiles et lance-roquettes se répartissent en deux catégories : les modèles génériques et les modèles spécialisés.

**Flamme d'échappement** : Sauf indication contraire, le tir d'une roquette ou d'un missile donne lieu à une flamme d'échappement qui balaye une zone de 1 mètre de large sur 12 de long, directement dans le dos du tireur. Toute personne prise dans cette zone subit des dommages de 12M, réduits de -1 par mètre qui la sépare du tireur.

### GÉNÉRIQUES

Comme le multi-lanceur IWS présenté page 276 de *SR/III*, les lanceurs génériques peuvent tirer n'importe quel type de roquettes ou de missiles détaillé au chapitre **Munitions et explosifs** (page 44) ou dans *SR/III* (page 277). Ils observent alors les codes de dommages et règles spéciales du projectile en question.

Mitrailleuses/ canons	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares HV MP-LMG	-	80 (c)/bande	SA/RAF/AU	6G	8	20/14 jours	4 500 ¥	4	2-K	3
Ares MP-LMG	-	50 (c)/bande	RAF/AU	7G	7,5	6/5 jours	2 200 ¥	2	2-H	2 (3)
Mitrailleuse FN MAG-5	-	50 (boîtier)/bande	AU	9G	9,5	18/14 jours	3 200 ¥	3	2-H	2 (8)
GE Vindicator Minigun	-	50 (c)/bande	AU	7G	15	24/14 jours	2 500 ¥	2	1-K	-
Canon d'assaut Panther	-	22 (c)/bande	CC	18F	18	16/14 jours	7 200 ¥	2	2-H	(2)/(1)
Stoner-Ares M107	-	40 (c)/bande	AU	10G	12,5	18/14 jours	5 200 ¥	3	2-H	3 (9)

Lance-grenades/ mortiers	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
ArmTech MGL-6	6	6 (c)	SA	selon grenade	2,5	6/36 h	1 600 ¥	3	1-K	-
ArmTech MGL-12	3	12 (c)	SA	selon grenade	5	6/36 h	2 200 ¥	3	1-K	-
Mortier M-12	-	1	CC	selon obus	30	12/14 jours	3 000 ¥	2	1-J	-





### Aztechnology Lasher

Le Lasher est un lanceur à un coup, léger et portable, destiné aux opérations éclairs où le premier coup doit être le bon. Réutilisable, il n'emporte qu'un seul projectile mais possède un système d'imagerie nocturne II. Son appui d'épaule, son viseur et son tube démontable s'assemblent ou se démontent en 10 tours de combat. Ses différents éléments tiennent dans une grosse mallette. Une fois démonté, le Lasher a une Dissimulation de 4.

### Lance-roquettes jetable Spike

Populaire auprès des rebelles du Yucatan et des Philippines, ainsi que chez les pirates de haute mer, le Spike est un lanceur d'épaule à un coup non réutilisable. Simple d'emploi, léger et bon marché, il convient idéalement aux mercenaires, shadowrunners et autres personnages peu recommandables désireux de soigner leur entrée sans encombrer leur fuite. Une fois son projectile tiré, le Spike devient parfaitement inutile, sauf peut-être comme gourdin.

### SPÉCIALISÉS

Les lanceurs spécialisés sont conçus pour utiliser un armement bien précis, et ne sont donc compatibles qu'avec un seul type de missiles ou de roquettes. Ils ne peuvent tirer aucun

autre projectile, fut-ce un projectile générique. Ils ont leurs munitions propres, incluses dans leur description plutôt qu'au chapitre **Munitions et explosifs**.

L'Intelligence indiquée fait référence aux circuits de guidage et de poursuite des missiles (*SRIII*, page 120).

### Lance-roquettes Arbelast II

Cette arme anti-char est la version lourde du M79B1. Portée à l'épaule, elle possède un tube rigide ainsi qu'un viseur fixe avec agrandissement 1. Considérez sa roquette comme hautement explosive; ses caractéristiques sont détaillées plus bas.

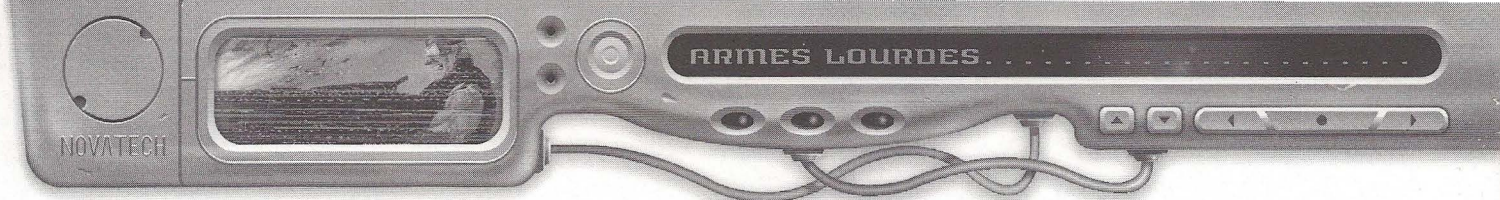
### Lance-missiles polyvalent Ballista

Fabriqué par Saeder-Krupp, le Ballista se présente comme un appareil dorsal qui déploie un tube de tir à hauteur d'épaule. Ce tube peut tirer en position inclinée, comme un mortier, ou bien en tir tendu. Il est équipé d'un désignateur de cible laser (voir page 35, mais ne peut recevoir aucun autre accessoire. Il faut 10 tours de combat pour endosser ou retirer l'appareil dorsal.

Le Ballista utilise exclusivement ses propres munitions, qui se présentent sous trois versions. Le Mk I est une roquette perforante, utilisée aussi bien pour le tir direct que pour le tir en cloche. Le Mk II est un missile perforant à tête chercheuse laser

Lanceurs généralistes	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de	Légalité	CR
								rue		
Aztechnology Lasher	-	1 (m)	CC	selon projectile	3	12/2 semaines	4 000 ¥	3	1-K	-
Spike	-	1 (m)	CC	selon projectile	1	10/1 semaine	800 ¥	2	1-K	-





utilisé uniquement en tir direct. Le Mk III est un missile perforant à tête chercheuse laser utilisé indifféremment pour le tir direct ou indirect. Le Mk III doit être guidé par un désignateur de cible laser, radar ou à micro-ondes (voir page XX), dont le type doit être choisi lors de l'achat des munitions. Les trois versions sont considérées comme anti-véhicules (voir *SRIII*, page 148).

Le magasin du Ballista peut contenir 4 projectiles (de n'importe quel type, y compris un échantillonnage). Par contre, il faut enlever l'appareil pour le recharger. Le remplacement du magasin prend 3 tours de combat.

#### Lance-missiles Great Dragon

Tiré depuis un tube réutilisable monté sur trépied, le missile anti-char à tête chercheuse du Great Dragon est la variante terrestre du missile air-sol classique. Le Great Dragon comporte un viseur à amplification II et ne peut pas recevoir d'autres accessoires. Son missile est considéré comme anti-véhicules (voir *SRIII*, page 148).

#### Lance-roquettes M79B1

Le lance-roquettes léger M79B1 est l'arme anti-char la plus répandue au monde. Son tube télescopique à un coup ne

peut tirer qu'en position ouverte, ce qui réduit à 0 sa Dissimulation. Sa roquette est considérée comme hautement explosive. Sa flamme d'échappement au départ n'atteint que 10 mètres de long, pour des dommages de 10M réduits de -1 tous les mètres.

#### Lance-missiles portatif Vogeljäger

Porté sur le dos comme un Ballista, ce lanceur portatif tire des missiles sol-air Vogeljäger. Il est équipé d'un senseur niveau II qui fonctionne exactement comme les senseurs de véhicules ordinaires, à ceci près qu'il subit un modificateur de +4 pour détecter des cibles au sol. L'écran du senseur se porte en bracelet et comporte une prise pour datajack. L'appareil dorsal s'endosse ou s'enlève en 10 tours de combat.

Les missiles Vogeljäger sont extrêmement efficaces contre des cibles en vol, auxquelles ils infligent des dommages 14F, réduits de -2 tous les mètres. Ces dommages sont anti-véhicules (voir *SRIII*, page 148). Contre des cibles au sol, ils sont moins performants, subissant un modificateur au tir de +4 et n'infligeant plus que des dommages 8F, réduits de -2 par mètre.

Lanceurs spécialisés	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Arbelast II	-	1	CC	voir plus haut	2,75	8/48 h	1 200 ¥	2	1-K	-
Ballista	-	4 (m)	CC	voir plus haut	6,5	18/30 jours	10 500 ¥	4	1-K	-
Great Dragon	-	1	CC	voir plus haut	2,75	8/48 h	1 200 ¥	2	1-K	-
M79B1	4/-	1	CC	voir ci-dessous	2,5	6/36 h	700 ¥	2	1-K	-
Vogeljäger	-	1	CC	voir ci-dessous	8	18/28 jours	12 500 ¥	4	1-K	-

Projectiles	Intelligence	Dommages	Souffle	Dispersion	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Arbelast II	NA	15F (HE)	-1/0,5 m	2D6+2	2,5	8/48 h	900 ¥	2	1-J
Ballista Mk I	NA	14F (AV)	-7/m	2D6	2,75	12/21 jours	1 000 ¥	4	1-J
Ballista Mk II	6	14F (AV)	-7/m	2D6	2,75	14/28 jours	2 000 ¥	4	1-J
Ballista Mk III	5	14F (AV)	-7/m	2D6	2,75	18/28 jours	2 500 ¥	4	1-J
Great Dragon	4	20F (AV)	-5/m	2D6	3	8/48 h	1 000 ¥	2	1-J
M79B1	NA	12F (HE)	-1/0,5 m	2D6+2	2,5	6/36 h	750 ¥	2	1-J
Vogeljäger	5	14F (AV)	-2/m	2D6	17	18/28 jours	5 000 ¥	4	1-J



# ARMES SPÉCIALES



**B**on nombre des armes suivantes sont uniques et, à ce titre, ne se laissent pas facilement cataloguer. Leur nature spécifique requiert des règles spécifiques, incluses dans leur présentation.

## ARMES INCENDIAIRES

Toute arme conçue pour brûler et enflammer une cible et/ou mettre le feu aux environs est considérée comme incendiaire.

### Lance-flammes

Les lance-flammes crachent un liquide enflammé, généralement un mélange d'essence et d'huile ou du napalm, brûlant leur cible et mettant le feu à tout ce qui se trouve à proximité. Le liquide est stocké dans une bonbonne portée sur le dos et son jet est dirigé par un pistolet à l'issue d'un tuyau. Endosser ou retirer la bonbonne prend 1 tour de combat. Le lance-flammes a besoin de chauffer pendant 1 tour de combat avant d'être opérationnel.

Un lance-flammes peut être braqué contre une cible unique, ou arroser toute une zone dans l'espoir d'en toucher plusieurs. Dans ce dernier cas, utilisez la règle de dispersion du tir des shotguns (*SRIII*, page 117). Notez bien qu'il ne s'agit aucunement d'un réglage plus large du jet, mais simplement d'une matérialisation du balayage effectué par le tireur.

Les dommages, de 8M, sont réduits par l'armure d'impact mais pas par l'armure balistique. Le feu se communique à toute substance inflammable présente sur la cible, y compris ses cheveux, ses vêtements, le bois, l'herbe sèche, les liquides inflammables et ainsi de suite. Les munitions et autres explosifs risquent également d'exploser. Voir **Feu et munitions incendiaires**, page 100.

Le carburant d'un lance-flammes se mesure en nombre de coups. Des bonbonnes standard, qui se portent généralement par deux, contiennent à elles deux de quoi tirer 10 coups. Une bonbonne vide coûte 50 ¥, plus 5 ¥ par coup pour la remplir. Ces bonbonnes ont un indice de barrière de 10 ; si elles sont percées par des éclats ou par une balle perdue, elles explosent en véritables boules de feu. La puissance de l'explosion est égale au double du nombre de coups restant, avec un code de M ; ces dommages diminuent de -1 à chaque mètre.

Les lance-flammes se manient avec la compétence Pulvérisateurs (voir page 99). Ils ont la même portée qu'un shotgun et ne peuvent recevoir aucun accessoire.

**Montage sous le canon :** Pour un supplément de 200 ¥, on trouve dans le commerce des pistolets de lance-flammes pouvant se fixer sous le canon d'un fusil, d'un shotgun ou d'un fusil d'assaut. Cette configuration permet au tireur de brandir les deux armes simultanément et de passer à volonté de l'une à l'autre.





### Shiawase Blazer

Ce lance-flammes compact construit dans la configuration d'un P-M bullpub (voir page 75) est beaucoup plus léger et maniable qu'un lance-flammes ordinaire. Son réservoir de carburant est plus léger que des bonbonnes dorsales, mais suffit à peine à tirer 4 coups. C'est l'arme favorite des troupes gouvernementales ou corporatistes chargées de nettoyer des nids de rebelles au plein cœur de la jungle.

Le Blazer observe les règles standard des lance-flammes, mais avec la portée d'un pistolet léger et une capacité réduite à 4 coups. Un réservoir vide coûte 25 ¥, plus 5 ¥ par coup pour le remplir. Le réservoir se remplit en 2 minutes ou se remplace en 1 tour de combat.

### LASERS

Les lasers utilisent un rayon de lumière hautement concentré pour brûler leur cible. Ce rayon a une portée extrêmement longue et n'entraîne aucun recul. L'armure balistique n'est d'aucune protection contre lui; l'armure d'impact n'est qu'à moitié efficace (arrondir à l'entier inférieur).

La création d'un pinceau lumineux suffisamment intense pour infliger des dommages nécessite beaucoup d'énergie. Les lasers portables sont donc alimentés par de grosses batteries rechargeables.

Un rayon laser perd de son intensité avec la distance. À chaque changement de portée, ses dommages diminuent de 2 : -2 à moyenne portée, -4 à longue portée, et -6 à une portée extrême.

Son efficacité est également diminuée par la brume ou la fumée; chaque tranche de 2 mètres de brume ou de fumée traversée par le rayon diminue de 1 la puissance de ses dommages.

Les lasers se manient avec la compétence Lasers. Ce ne sont pas des armes anti-véhicules. Ils ne peuvent recevoir qu'un accessoire monté sur la culasse ou sous le canon.

### Ares MP Laser Plus

Cette arme lourde s'accompagne d'un trépied fixé sous le canon et d'une batterie dorsale renfermant suffisamment d'énergie pour 50 coups. La batterie se recharge au rythme de 1 coup toutes les 2 heures.

Le Laser Plus a la portée d'un fusil de précision.

### Ares MP Laser III

Ares a stupéfié les spécialistes du monde entier en sortant ce laser individuel autonome à un prix abordable. Arme de choix pour les mercenaires aux goûts sophistiqués comme pour les troupes de sécurité, il est alimenté par des batteries légères qui s'accrochent à la ceinture. Ces batteries lui fournissent de quoi tirer 20 coups et se rechargent au rythme de 10 coup par heure.

Le Laser III a la portée d'un fusil de sport.

### Ares Redline

Dernière trouvaille d'Ares, le Redline est le tout premier pistolet laser à équiper des troupes de sécurité. Légèrement plus grand qu'un pistolet lourd standard, il fonctionne avec des batteries de la taille d'un chargeur. Ces batteries qui ont une autonomie de 10 coups s'éjectent et se remplacent exactement comme un chargeur d'armes à feu, et se rechargent au rythme de 2 coups par heure.

Le Redline a la portée d'un pistolet lourd.

### DIVERSES

Les armes spéciales comprennent les armes à feu qui tirent d'autres munitions que des balles ou dont la conception a quelque chose d'unique. Quand elles peuvent recevoir des accessoires, il en est fait mention dans leur description.

Sauf indication contraire, l'usage de ces armes fait appel à une compétence Active spécifique; par exemple, la compétence Bracelets pour tirer avec un bracelet anti-personnel. Ces compétences dérivent toutes de la Rapidité. Au gré du maître de jeu, elles peuvent fusionner avec des groupes de compétences voisines, comme les Pistolets, pour que les personnages puissent s'en servir par défaut (voir **Compétences**, page 98).

### Ares Executive Protector

Conçu par Ares à l'intention des gardes du corps qui ont besoin d'afficher une façade parfaitement anodine sans renoncer pour autant à la puissance de feu, le Protector se compose d'un pistolet-mitrailleur caché dans un attaché-case. La seule chose qui le différencie d'une valise ordinaire, c'est le bouton de tir dans la poignée et l'opercule qui masque le canon sur l'une des tranches. Les versions équipées d'un module d'interface n'ont même pas besoin du bouton de tir, puisqu'elles sont commandées par impulsions cybernétiques.

Bien qu'il puisse parfaitement faire feu sous sa forme de valise, un mécanisme simple permet de détacher le P-M en un clin d'œil au prix d'une action simple. Il devient ainsi plus maniable. Sous les deux formes, le Protecteur se manie avec la compétence Pistolets-Mitrailleurs. Sous sa forme de valise, il double ses modificateurs de recul non compensés.

Le Protector est équipé d'un atténuateur de son intégré et ne peut recevoir d'accessoires que sous le canon. Quand le P-M est détaché de la valise, il peut se doter d'une crosse amovible qui lui fournit 1 point de compensation de recul. Il tire exclusivement des balles sans étui. Sous sa forme de valise, il a une Dissimulation de 10; le P-M lui-même a une Dissimulation de 3.

### Bracelet anti-personnel

Cette arme se compose d'un épais bracelet en platine, conçu pour tirer une seule balle. Le tir se déclenche par un bouton juste sous le poignet. Du fait de son absence de canon, l'arme manque un peu de précision et subit un modificateur

Lance-flammes	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Lance-flammes	-	10	CC	8M	21	10/1 semaine	1 000 ¥	3	2-K	-
Shiawase Blazer	4	4	CC	6M	6	12/2 semaines	750 ¥	3	4-K	-

Lasers	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares MP Laser Plus	-	50	SA	18M	30	27/1 mois	300 000 ¥	3	1-K	-
Batterie dorsale	-	-	-	-	15	10/1 mois	2 000 ¥	2	légal	-
Ares MP Laser III	-	20	SA	15M	20	24/3 semaines	120 000 ¥	3	2-K	-
Batterie de ceinture	4	-	-	-	2	10/2 semaines	500 ¥	2	légal	-
Ares Redline	3	10	SA	12M	5	18/3 semaines	75 000 ¥	3	4-K	-
Batterie	6	-	-	-	1	10/2 semaines	250 ¥	2	légal	-



de +1 au tir. Le bracelet a la portée d'un pistolet de petit calibre. Il ne peut recevoir aucun accessoire.

#### Canne-fusil

Ressemblant en tout point à une canne de marche ordinaire, cette arme à un coup est dotée d'un mécanisme qui lui permet de tirer par son extrémité. En tant que canne, son indice de Dissimulation est de 2, mais il est de 9 en ce qui concerne son mécanisme de tir. La canne-fusil a la portée d'un pistolet de petit calibre et n'accepte aucun accessoire.

#### Fusil à filet

Cette arme non létale tire un filet extensible en fibres de carbone qui enveloppe et emprisonne sa cible. Il existe en deux tailles, normal ou grand, la seconde étant plus spécifiquement destinée à la capture des grands métahumains comme les trolls. Le fusil à filet n'accepte aucun accessoire. Il se manie avec la compétence Shotguns, et a la portée d'un shotgun. Il subit le même recul qu'une arme lourde, avec des modificateurs non compensés multipliés par deux. Enfin, il a une portée minimum de 3 mètres.

La cible d'un fusil à filet peut tenter d'esquiver l'attaque, mais avec un malus de +1 (de +2 si c'est un nain ou une quelconque personne de taille équivalente). Contre un grand filet, toute autre cible plus petite qu'un troll subit également un malus supplémentaire de +1 à l'esquive. Par contre, un troll ou une quelconque personne de taille équivalente bénéficie d'un modificateur de -1 à l'esquive contre un filet normal.

Si la cible rate son esquive et que les succès de l'attaquant égalent ou dépassent la moitié de sa Rapidité (arrondir à l'entier inférieur), elle est renversée et immobilisée, prise dans les mailles du filet. Faites un test ouvert en prenant 1 dé pour chaque réussite de l'attaquant. Le résultat le plus élevé est le seuil de réussite du test de Force ou de Rapidité nécessaire à la cible pour se dégager. Tenter de se libérer réclame une action complexe; le seuil de difficulté diminue de -1 par ami qui vient prêter main-forte à la victime et par tour de combat écoulé.

Un personnage heurté par le filet sans être pris dans les mailles doit malgré tout réussir un test de Constitution contre un seuil de 5 (8 pour un grand filet) sous peine d'être renversé. Il lui suffit d'un seul succès pour conserver son équilibre.

Les filets ont un indice de barrière de 6.

#### Lance-harpon

Le lance-harpon utilise une forte charge de gaz carbonique pour tirer un long harpon métallique. C'est une arme à un coup, bien sûr, mais la plupart du temps c'est bien suffisant. Le lance-harpon a la portée d'un pistolet-mitrailleur.

#### Pistolet gyrojet FN-AAL

Arme favorite du British Special Boat Squadron, le pistolet gyrojet tire des roquettes miniatures de 6 mm (voir page 39) qui explosent à l'impact. Inventé à l'origine pour le combat sous-marin (où la force hydrostatique de l'explosion augmente son efficacité), il fonctionne tout aussi bien à l'air libre.

Le pistolet gyrojet peut recevoir les mêmes accessoires qu'un pistolet lourd. Il est soumis au recul comme n'importe quelle arme à feu. Sous l'eau, il a la portée d'un pistolet lourd; à l'air libre, celle d'un shotgun. De plus, sous l'eau, le niveau de ses dommages augmente de un (voir **Combat sous l'eau**, page 97).

#### Sarbacane

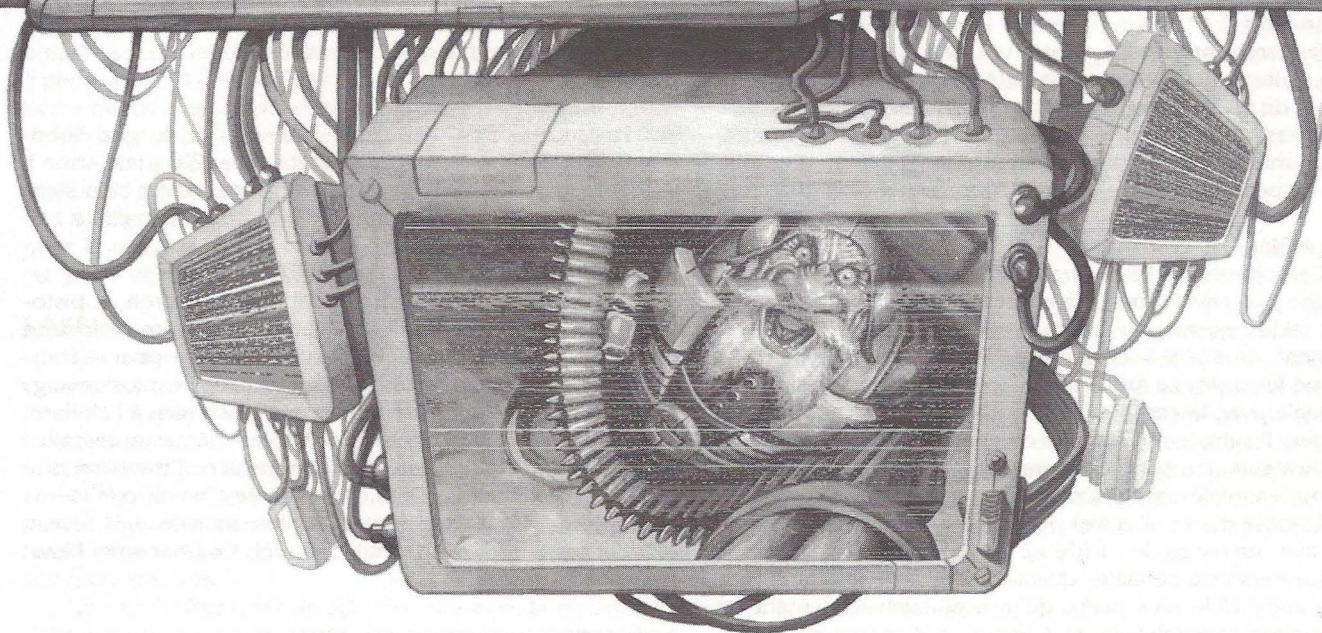
Une sarbacane est un long tube étroit dans lequel on souffle avec force pour projeter un dard ou une grosse aiguille glissée à l'intérieur. Bien que cette arme offre l'avantage d'être parfaitement silencieuse, le tireur doit faire attention à ne pas aspirer et avaler le projectile; le dard n'infligeant d'ordinaire qu'une piqûre inoffensive, il sert principalement à injecter à la cible un poison ou une drogue particulière (voir les règles de **Drogues**, page 105 de *Man & Machine*).

L'armure d'impact double son efficacité contre les dards d'une sarbacane. Une boîte de 20 dards coûte 5 ¥.

Armes spéciales	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Ares Executive Protector	10/3	35 (c)	SA/RAF/AU	6M	5/3	6/3 jours	2 000 ¥	1,5	4-G	(1)
Bracelet anti-personnel	7	1 (b)	CC	6L	0,3	12/7 jours	1 300 ¥	3	8P-E	-
Canne-fusil	2/9	1 (b)	CC	6L	1	10/7 jours	500 ¥	2	8P-E	-
Fusil à filet										
Normal	4	4 (b)	SA	spécial	4	8/36 h	750 ¥	2	6P-E	-
Grand	3	4 (b)	SA	spécial	4,5	8/36 h	1 150 ¥	2	6P-E	-
Lance-harpon	-	-	CC	6M	2	3/24 h	800 ¥	1	5P-D	-
Pistolet gyrojet FN-AAL	5	10 (c)	SA	12M	2	4/48 h	1 000 ¥	2	6-K	-
Sarbacane	7	1 (b)	CC	-	0,25	4/12 h	10 ¥	1	10-D	-



# ACCESSOIRES POUR ARMES À FEU



Les armes à feu peuvent recevoir toutes sortes d'accessoires, du silencieux au compensateur de recul. Ces accessoires utilisent les règles et caractéristiques indiquées page 277 de *SRIII*.

## ACCESSOIRES GÉNÉRAUX

### Baïonnette

Une baïonnette est un long poignard qui se fixe généralement sous le canon d'un fusil. Utilisée au bout d'une arme, à la manière d'un épieu, elle se manie avec la compétence Armes d'Hast; mais elle peut également s'employer seule, comme un couteau ordinaire, avec la compétence Armes Tranchantes.

### Bandoulière

Fixée au canon et à la crosse, cette lanière en nylon ou en toile résistante permet à l'utilisateur de pendre son arme à l'épaule, minimisant ainsi le risque de la laisser tomber en combat ou dans quelque autre situation que ce soit. Seuls les pistolets-mitrailleurs, fusils et shotguns peuvent se porter en bandoulière.

### Holster de tir rapide

Ce holster est spécialement conçu pour permettre au tireur de dégainer et de faire feu rapidement. Avec lui, un personnage qui tente un tir instantané (*SRIII*, page 107) peut ignorer le modificateur de +2 qui affecte normalement ceux qui n'ont pas le même outillage. Ce holster existe en version standard et en version dissimulable (avec les avantages d'un holster dissimulable, voir *SRIII*, page 278).

### Holster ordinaire

On trouve toutes sortes de holsters pour pistolets. Les plus courants permettent de porter l'arme à l'aisselle, mais il existe aussi des étuis de hanche, de dos ou encore de cheville.

### Lance-grappin

Conçu comme un équipement à fixer sous le canon pour des armes de la taille d'un P-M ou supérieure, le lance-grappin obéit aux mêmes règles que le pistolet à grappin (*SRIII*, page 293). Il peut se charger avec un câble ordinaire ou un câble "indétectable".

### Programmeur de grenades

Cet accessoire pour lance-grenades se base sur la distance à la cible, calculée par télémètre, pour programmer au plus près l'explosion des mini-grenades; la dispersion est ainsi



ramenée de 3D6 à 1D6 mètres. N'importe quelle mini-grenade peut être programmée de cette manière. Cela dit, il ne s'agit pas d'une explosion à retardement, et la mini-grenade explose toujours dans la phase de combat durant laquelle elle est tirée.

### Sécurité biométrique

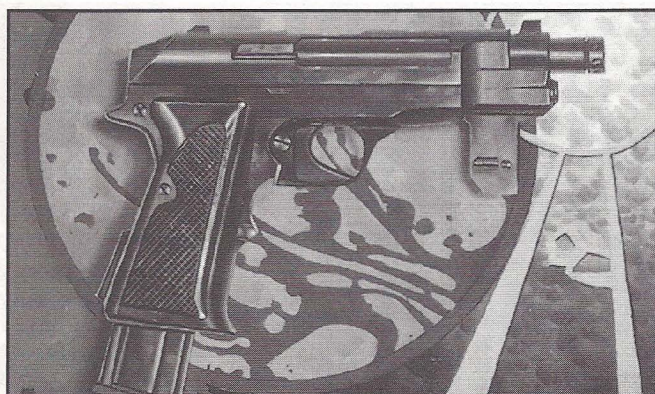
Ce système se compose d'un identificateur biométrique spécialisé qui se monte dans la crosse d'une arme et verrouille son mécanisme interne. L'empreinte palmaire de son propriétaire est codée et entrée dans sa puce mémorielle. Dès qu'une main se pose sur la crosse, l'identificateur s'enclenche et ne déverrouille la sécurité que s'il la reconnaît ; à défaut, il continue à bloquer le mécanisme et l'arme demeure inutilisable.

Le codage de la mémoire interne a un indice de 8. Quand l'arme change de main, le nouveau propriétaire doit racheter une nouvelle puce. Une puce vierge coûte 500 ¥ et peut être programmée dans n'importe quel atelier ou boutique d'informatique.

### Système d'identification de cibles

Ce système empêche le tireur d'abattre accidentellement un de ses compagnons. Il se compose de deux éléments : un petit émetteur radio et un dispositif de verrouillage. L'émetteur se porte sur soi ; il comporte une micro-balise GPS à court rayon d'action (SR/III, page 291) qui transmet sa position en permanence, sur la même fréquence codée que l'émetteur. Le dispositif de verrouillage, pour sa part, est intégré à l'arme et détermine à tout moment la proximité relative de la balise grâce à son propre système GPS. Si l'arme est braquée dans la direction approximative de l'émetteur, le verrouillage s'enclenche et l'empêche de faire feu. Dès qu'elle est braquée dans une autre direction, la sécurité se désengage automatiquement.

En termes de règles, chaque fois qu'une arme équipée d'un système d'identification de cibles est pointée à plus ou moins 2 mètres d'une personne portant un émetteur correspondant, faites un test d'indice contre un seuil de difficulté de 5. Appliquez les modificateurs d'éventuels CME (voir SR/III, page 137) ; l'émetteur a un indice de Flux égal à son indice - 1. En cas de réussite, le verrouillage s'enclenche et empêche l'arme de tirer jusqu'à ce qu'elle pointe hors de la zone dangereuse. Attention, le dispositif vous empêche de tirer sur une cible placée devant ou derrière l'émetteur ; il vous interdit également de tirer dès qu'un émetteur se retrouve à moins de 2 mètres de vous. Le seul émetteur qu'il ignore est celui du tireur lui-même.



Un système d'identification de cibles peut être programmé pour fonctionner avec plusieurs armes et plusieurs émetteurs. Le codage d'un émetteur est égal à la moitié de son indice (arrondir à l'entier inférieur). Une fois installé dans une arme, le dispositif est inamovible. Si l'émetteur et le dispositif de verrouillage ont un indice différent, utilisez le plus faible. Le système d'identification de cibles s'allume ou s'éteint au prix d'une action simple.

### Télémètre

Cet appareil calcule la distance à la cible et transmet l'information à un module d'interface, soit cybernétique, soit externe. Utilisé avec un module d'interface II, il procure un modificateur de -1 au tir à longue portée et de -2 au tir à portée extrême. Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs avec ceux d'un éventuel amplificateur d'image.

Accessoires généraux	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Baïonnette	Dessous	-1	-	0,75	4/24 h	50 ¥	1	6-A
Bandoulière	-	-	-	0,1	2/12 h	20 ¥	1	Légal
Holster de tir rapide								
Standard	-	-	-	0,1	4/48 h	100 ¥	0,75	Légal
Dissimulable	-	+2	-	0,1	5/72 h	150 ¥	0,75	Légal
Holster ordinaire	-	-	-	0,1	2/12 h	40 ¥	0,75	Légal
Lance-grappin	Dessous	-1	-	2	5/48 h	500 ¥	1,25	4P-U
Programmeur de grenades	-	-	-	0,1	8/48 h	750 ¥	2	6-K
Sécurité biométrique	-	-	-	3,1	3/36 h	2 250 ¥	1,5	Légal
Système d'identification de cibles								
Dispositif interne	-	-1	Variable	1	Indice/48 h	Indice x 1 000 ¥	2	Légal
Émetteur	-	10	Variable	0,25	Indice/48 h	Indice x 200 ¥	2	Légal
Télémètre	Sur la culasse	-	-	0,1	2/24 h	150 ¥	0,8	Légal





## COMPENSATEURS DE REcul ET GYROSTABILISATEURS

Ces accessoires aident à compenser le recul des armes à feu.

### Appui de hanche

Destiné aux trolls et autres métahumains suffisamment grands et costauds pour manier des armes lourdes (voir page 101), ce système permet au tireur de caler son arme contre sa hanche, réduisant ainsi son recul de 1 point.

### Crosse escamotable

Il s'agit simplement d'une crosse rigide ou pliable, qui peut se fixer ou se déplier à l'extrémité d'un P-M (ou arme de taille similaire ou inférieure) lorsqu'il n'en possède pas. Une fois mise en place, elle procure 1 point de compensation de recul.

### Lestage

Cet accessoire n'est rien d'autre qu'un contrepoids attaché sous le canon, qui empêche le canon de se relever lors d'un tir. Il fournit 1 point de compensation de recul.

### Maxi-gyrostabilisateur

Version plus perfectionnée et plus "stylée" du gyrostabilisateur (SRIII, page 278), le maxi-gyro utilise les mêmes règles mais fournit 7 points de compensation de recul et réduit de 7 les modificateurs de mouvement.

### Poignée supplémentaire

Cette poignée qui s'installe sous le canon d'une arme permet de la tenir à deux mains et, partant, d'assurer une meilleure stabilité du tir. Elle fournit 1 point de compensation de recul et ne peut s'utiliser que sur un P-M, un fusil d'assaut ou un shotgun.

### Système pneumatique IV

Dernière génération de ce système de ventilation des gaz par le canon, cet accessoire fournit 4 points de compensation de recul. Une fois installé, il ne peut plus être ôté.

## SYSTÈMES D'IMAGERIE

Une lunette d'armes peut renfermer simultanément jusqu'à trois systèmes d'imagerie, choisis indifféremment parmi les suivants ou ceux des règles de base de SRIII. Un interrupteur (ou une impulsion cybernétique, si l'arme possède un module d'interface) permet au tireur de passer de l'un à l'autre. Le coût total de la lunette s'obtient en additionnant purement et simplement les coûts des systèmes en question.

### Caméra-canon

La caméra-canon est une caméra vidéo miniaturisée qui filme tout ce que vise le canon. Elle peut indifféremment être reliée à un enregistreur externe ou disposer d'un micro-émetteur vidéo, permettant la transmission des images. Ce micro-émetteur a un Flux de 12.



## Lampe

Cette lampe-torche tactique éclaire jusqu'à 20 mètres dans la direction que vise le canon. Quelle que soit sa version, appliquez les modificateurs de lumière partielle à tous les tests effectués contre une cible prise dans son faisceau (sauf s'il y a déjà une autre source de lumière partielle). Le pinceau lumineux est étroit, et concentre son éclairage sur une petite surface. De plus, le verre de la lampe étant dissimulé dans un renforcement, il est presque impossible de repérer la source du faisceau lumineux à moins d'être pile en face. Et une personne qui regarde droit dans la direction de la lampe subit un modificateur de lumière aveuglante.

Ce genre de lampe existe aussi en version lumière faible et en version infrarouge. La première utilise une lueur rouge très discrète pour éclairer la zone à l'intention des personnes dotées d'une vision lumière faible, la seconde s'adresse à celles dotées d'une vision thermographique.

## Visée laser haute performance

Version haut de gamme de la visée laser standard (SRIII, page 279), cet accessoire obéit aux mêmes règles et fournit le même modificateur de -1 au seuil de réussite du test d'Armes à Feu si l'utilisateur est en mesure de voir le point rouge. Toutefois, sa portée maximum est de 150 mètres dans la journée et de 500 mètres la nuit (contre une portée de 50 mètres le jour et de 150 mètres la nuit pour le modèle standard). La visée laser haute performance est inopérante à travers le brouillard, la fumée ou la pluie.

## DÉSIGNATEURS DE CIBLE

Les désignateurs de cible servent à "marquer" un adversaire par une énergie réfléchie, permettant à une arme équipée d'une tête chercheuse de se verrouiller sur lui. Les règles d'utilisation de ces appareils sont détaillées au chapitre **Tir indirect**, page 108. Leur portée est fournie page 112.

### Désignateur à micro-ondes

Cet appareil qui se manie d'une main envoie des micro-ondes sur la cible. Les leurres à paillettes métalliques sont très efficaces contre lui. Si un de ces leurres est lâché entre le désignateur et la cible, appliquez un modificateur compris entre +4 et +12 au test de Repérage.

### Désignateur laser

Cet appareil dépose sur la cible une lumière laser infrarouge, uniquement perceptible par la vision thermographique. Il en existe deux modèles – l'un qui se monte sur l'arme comme une visée laser, l'autre qui se brandit à la main. La fumée bloque assez radicalement les rayons lasers; à travers un rideau de fumée, le désignateur de cible subit le double du modificateur habituel au test de Repérage.

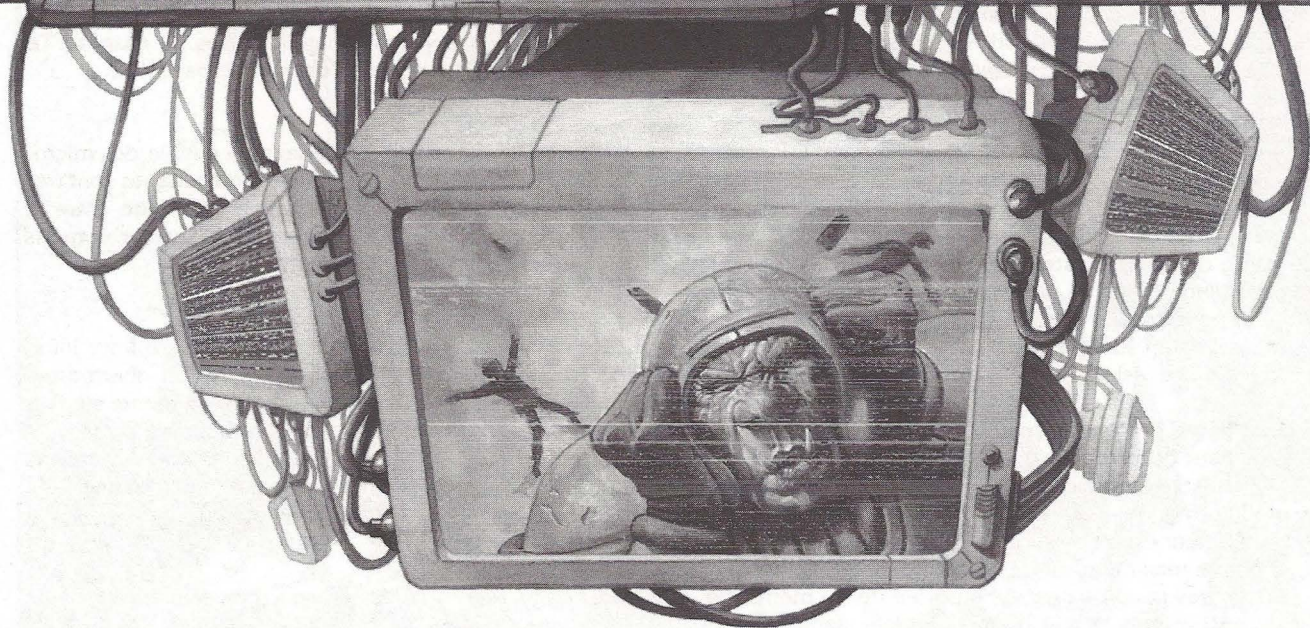
### Désignateur radar

Un désignateur radar est équipé d'un trépied pliant qui nécessite une action complexe pour sa mise en place. Il envoie un signal radar contre la cible. Les leurres à paillettes métalliques contrent ses effets comme ceux d'un désignateur à micro-ondes. Il peut être monté sur un véhicule, auquel cas il mobilise 1 point de FC.

Compensateurs de recul	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Appui de hanche	-	-4	1	2	4/48 h	250 ¥	1	Légal
Crosse escamotable	-	-1	-	0,5	2/24 h	200 ¥	0,75	Légal
Lestage	Dessous	-1	1	1	2/24 h	50 ¥	1	Légal
Maxi-gyrostabilisateur	Dessous	-7	7	7	6/48 h	7 800 ¥	1	Légal
Poignée supplémentaire	Dessous	-1	1	0,5	2/24 h	100 ¥	1	Légal
Système pneumatique IV	Canon	-2	4	0,75	2/24 h	1 000 ¥	1	Légal
Systèmes d'imagerie	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Caméra-canon	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	4/48 h	1 000 ¥	1	Légal
Micro-émetteur	-	-1	-	0,25	4/48 h	2 500 ¥ x Indice	1,5	7P-U
Lampe								
Standard	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	2/24 h	50 ¥	0,75	Légal
Lumière faible	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	2/24 h	250 ¥	1	Légal
Infrarouge	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	2/24 h	450 ¥	1	Légal
Visée laser haute performance	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	8/48 h	1 500 ¥	1	Légal
Désignateurs de cible	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Désignateur à micro-ondes	-	4	-	4,5	24/1 mois	12 500 ¥	2	6-U
Désignateur laser								
Monté sur arme	Culasse/Dessous	-2	-	0,5	12/2 semaines	3 000 ¥	2	8-U
Portable	-	8	-	0,5	12/2 semaines	3 000 ¥	2	8-U
Désignateur radar	-	-	-	25	24/3 mois	48 000 ¥	2	5-U



# MUNITIONS ET EXPLOSIFS



**C**e chapitre s'intéresse aux balles, grenades et autres instruments explosifs susceptibles d'être intégrés dans un arsenal personnel ou corporatiste.

## MUNITIONS

Les munitions décrites ici reprennent les règles et caractéristiques standard, détaillées pages 116 et 279 de *SRIII*.

### MUNITIONS POUR ARMES À FEU

Chaque type de munitions détaillé plus bas existe aussi bien en version normale qu'en version "caseless" - sans douille. Chaque version nécessite une arme à feu spécifiquement conçue pour elle. De plus, ces différents types de munitions sont fabriqués pour toutes les catégories d'armes à feu (petit calibre, pistolet lourd, fusil d'assaut, etc.). Sauf indication contraire, les munitions d'une catégorie peuvent être employées indifféremment pour toutes les armes de cette catégorie (des balles de pistolet léger, par exemple, peuvent servir à n'importe quel pistolet léger).

#### Balles à fragmentation

Les balles à fragmentation sont des balles explosives recouvertes d'une fine enveloppe d'acier qui éclatent à l'impact en dizaines de fragments acérés. Bien qu'elles se révèlent meurtrières contre une cible non protégée, elles sont beaucoup moins efficaces contre les armures.

Les balles à fragmentation augmentent de 2 la puissance des dommages d'une arme. Elles leur ajoutent également 1 niveau (les faisant passer de Moyens à Graves, par exemple). Les armures, par contre (impact ou balistique, peu importe), réduisent leurs dommages du double de leur indice.

Contre des obstacles ou des véhicules, doublez également l'indice de barrière ou de blindage.

#### Balles à tête creuse

Les balles à tête creuse sont identiques aux balles standard, à ceci près que leur coiffe est fendue. Lorsqu'elles touchent une cible, leur pointe s'ouvre en corolle, répartissant l'énergie cinétique sur une surface plus large.

Ces balles augmentent de 1 la puissance des dommages d'une arme. Sur une cible sans armure, elles l'augmentent de 3; contre une armure, à l'inverse, les dommages sont réduits de la somme des deux indices d'armure (impact et balistique).









### Balles au mercure

Similaires aux balles à fragmentation, les balles au mercure sont recouvertes d'une enveloppe très fine et remplies de mercure au lieu de fragments. Elles utilisent les mêmes règles, à cette différence près qu'elles n'augmentent que le niveau et pas la puissance des dommages.

### Balles AV

Les balles anti-véhicules (AV) sont des projectiles à grande vitesse avec un noyau en bronze, capables de pénétrer d'épaisses couches de blindage. Elles utilisent les règles des munitions APDS (*SRIII*, page 116) contre les cibles humaines et celles des munitions anti-véhicules (*SRIII*, page 148) contre les véhicules.

### Balles en plastique

Ces balles en plastique sont normalement indécélables au détecteur d'anomalie magnétique (DAM). Bien qu'elles soient faites en densiplast, la forte charge d'allumage qu'elles renferment les rend presque aussi efficaces que des balles ordinaires.

Les balles en plastique infligent des dommages physiques, mais la puissance de leur charge double leurs modificateurs de recul. Leur légèreté devient aussi un handicap à longue distance, et diminue de 1 la puissance de leurs dommages à portée longue et extrême. Avec elles, c'est toujours le meilleur des indices d'armure de la cible, impact ou balistique, qui est pris en considération. Les balles en plastique ne sont pas totalement invisibles, cependant, et leur seuil de détection diminue de -1 par tranche de 4 balles (voir le *Shadowrun Companion*, page 90).

### Balles incendiaires

Aussi appelées balles au magnésium, ce sont en quelque sorte des balles traçantes dans une version plus meurtrière (voir *SRIII*, page 117). Leur enveloppe de magnésium s'enflamme lors du tir et dessine une belle trace derrière elles. Et quand elles traversent une cible, elles laissent des particules de magnésium en fusion dans la plaie.

Ces balles se placent toutes les deux balles dans un chargeur, comme des balles traçantes ordinaires, ou peuvent remplir un chargeur entier. Dans les deux cas, elles offrent le même bonus au tir que des balles traçantes. En rafales, elles augmentent la puissance des dommages selon les règles standard.

L'intérêt des balles incendiaires est qu'elles continuent à brûler après l'impact. À l'issue de chaque tour de combat, un personnage atteint par de tels projectiles doit faire un test de Constitution, contre des dommages égaux à (nombre de balles incendiaires reçues)L. La puissance de ces dommages diminue de 2 à chaque tour, mais chaque nouvelle balle incendiaire qui touche la cible l'augmente de 2. L'armure est impuissante contre ces dommages, et la réserve de combat ne peut pas servir à les réduire.

Les balles incendiaires risquent également de mettre le feu à tout ce qu'elles touchent, notamment les vêtements et l'équipement de la cible. Utilisez les règles décrites au passage **Feu et munitions incendiaires**, page 100.

Les balles incendiaires sont d'une nature particulièrement instable, et leur utilisation peut s'avérer dangereuse. Chaque fois qu'un personnage ayant recours à ce genre de munitions obtient plus d'une moitié (arrondir à l'entier inférieur) de "1" à son test d'attaque, une balle incendiaire explose à l'intérieur de son arme. Chaque phase de combat consécutive au cours de laquelle une balle incendiaire est tirée compte automatiquement comme un "1" supplémentaire. En cas d'explosion d'une balle incendiaire, le tireur subit à bout portant des dommages égaux aux dommages de base de son arme. L'armure permet de les réduire, mais pas la réserve de combat. De plus, si le personnage rate son tir, sa phase de combat prend fin immédiatement et son arme, gravement endommagée, devient inutilisable. Elle risque même de prendre feu !

### Balles-capsules

Ces balles sont en réalité des balles gel conçues pour renfermer un liquide. À l'impact, elles éclatent et arrosent la cible avec leur contenu. À l'origine, elles ne contenaient que de la peinture, pour le jeu ou le tir d'entraînement. Mais en 2060, elles sont devenues suffisamment sûres pour qu'on les remplisse avec à peu près n'importe quelle substance.

Utilisez pour ces munitions les règles des balles gel (*SRIII*, page 116), sauf qu'elles n'ont pas plus de chance que les autres de renverser leur cible. Par contre, si elles contiennent une substance chimique particulière, reportez-vous aux règles d'exposition et d'effets de *Man & Machine*, page 105.

Si la cible présente une vulnérabilité particulière à la substance en question (comme un insecticide dans le cas d'un esprit insecte, par exemple), augmentez de 1 niveau les dommages de l'arme. Si la cible souffre d'une allergie moyenne ou grave à la substance, augmentez leur puissance de 2. En cas d'allergie grave, cochez de toute manière 1 case de dommages physiques.

Le prix des balles-capsules correspond à des balles remplies d'un liquide inoffensif (peinture, encre, teinture quelconque). Si l'acquéreur désire des balles remplies d'un produit toxique ou dangereux, adaptez leur Coût, leur Disponibilité et leur Index de Rue en conséquence.

### Balles-mouchards

Conçues pour pénétrer et se loger dans la cible, ces balles contiennent un émetteur (soit standard, soit ASO; voir *SRIII*, page 287) qui permet de la suivre à la trace grâce à un pisteur de signaux. Si la cible subit des dommages, c'est signe que la balle s'est logée dans son organisme. Si elle a été touchée mais que son test de résistance annule tous les dommages, lancez 1D6; sur un résultat de 1 ou 6, la balle-mouchard reste accrochée à son armure.

Munitions (par 10)	Dissimulation	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Balles à fragmentation	8	Voir règles	0,5	10/1 semaine	75 ¥	3	3-M
Balles à tête creuse	8	Voir règles	0,5	5/48 h	50 ¥	2	Selon arme
Balles au mercure	8	Voir règles	0,75	6/48 h	50 ¥	1,5	3-M
Balles AV	8	Voir règles	1	16/2 semaines	200 ¥	4	3-M
Balles en plastique	9	Voir règles	0,25	6/1 semaine	150 ¥	3	3-M
Balles incendiaires	8	Voir règles	0,75	10/1 semaine	150 ¥	2	3-M
Balles-capsules	8	Voir règles	0,25	4/48 h	10 ¥	2	Selon contenu
Balles-mouchards							
ASO	8	Voir règles	1	Indice/1 semaine	2 000 ¥ x Indice	1	6-U
Standard	8	Voir règles	1	Indice/1 semaine	3 000 ¥ x Indice	1	6-U



## MUNITIONS POUR SHOTGUNS

Les shotguns (fusils comme pistolets) tirent aussi bien des balles que des cartouches. Les balles sont des munitions normales (*SRIII*, page 276) et utilisent le code de dommages standard. Toutes les balles spéciales qui existent pour les autres armes à feu (APDS, explosives, capsules, à fragmentation et ainsi de suite) sont accessibles aux shotguns.

Les cartouches sont décrites page 117 de *SRIII*. Elles peuvent être tirées indifféremment par n'importe quelle arme capable de tirer des cartouches de shotgun, qu'il s'agisse d'un pistolet ou d'un fusil.

Les balles et cartouches suivantes sont exclusivement destinées aux shotguns.

### Balles ardentes

Ces balles ont la portée d'un pistolet lourd. À l'extrême limite de leur portée (60 mètres), elles explosent en gerbe d'étincelles incandescentes. On les tire généralement en l'air, pour donner un signal ou désigner une position, mais rarement contre une cible, car elles n'infligent que des dommages de 4M (réduits par la moitié de l'armure d'impact). Cela dit, elles peuvent mettre le feu à ce qu'elles touchent; utilisez la règle des effets élémentaires secondaires basés sur le feu, détaillée pages 51-52 de *Magic in the Shadows*, mais en modifiant le résultat du jet de dés par -2. Une cible en feu continue à subir des dommages (voir **Feu et munitions incendiaires**, page 100).

### Balles-béliers

Ces balles spécialement conçues pour briser les serrures et les charnières de portes sont faites d'un mélange de céramique et de composite métallique qui se volatilise à l'impact, évitant ainsi que d'innocents spectateurs soient blessés par des éclats. Les portes ne leur résistent qu'avec la moitié de leur indice de barrière (arrondir à l'entier inférieur). Contre d'autres cibles, traitez les balles-béliers comme des balles explosives standard.

### Balles-bolas

Ces munitions se composent en réalité de deux balles reliées par un monofilament. Le tir les fait tourner l'une sur l'autre et frapper la cible sur une zone d'impact beaucoup plus importante que celle d'une simple balle. Elles augmentent de 1 les dommages de l'arme et doublent les chances de renverser la cible, qui doit faire son test de résistance contre la puissance totale des dommages. Une arme chargée aux balles-bolas a la portée d'un pistolet lourd. En termes de place, de recul, de prix, etc., une balle-bola compte comme une balle unique.

### Cartouches Big D

Créées par Cavalier Arms et mises sur le marché dans la folie qui suivit la mort de Dunkelzahn, ces cartouches sont surnommées "boules de feu". Elles font jaillir du canon un déluge dévastateur de flammes et de phosphore. Malheureusement, leur nature instable fait courir un sérieux risque à la fois au tireur et à son arme.

Quand une cartouche Big D est tirée, appliquez les règles de dispersion à la portée d'un taser et augmentez de 2 la puissance

des dommages. Une cible qui subit des dommages et qui se trouve à proximité de matériaux inflammables risque de prendre feu; reportez-vous aux règles de **Feu et incendiaires**, page XX. L'efficacité de l'armure d'impact est réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur) contre ces dommages.

Chaque fois qu'un personnage tire une cartouche Big D, lancez 1D6. Un résultat de 1 indique que la chaleur et la flamme faussent gravement le canon. La réparation nécessite un test d'Armes à Feu C/R (5) (ou autre compétence appropriée), avec un temps de base de 72 heures et un atelier d'armurier.

### Cartouches incapacitantes

Au lieu d'être chargées de plombs, ces munitions sont bourrées de minuscules billes de caoutchouc. Conçues pour stopper net leur cible plutôt que la tuer, elles fonctionnent comme des cartouches ordinaires à ceci près qu'elles n'infligent que des dommages étourdissants. Ces dommages sont réduits par le double de l'armure d'impact, mais ignorent l'armure balistique.

## MUNITIONS DIVERSES

### Cartouches-filets

Munitions des fusils à filet (page 31), ces filets déployables en fibres de carbone existent en taille normale et grande taille. Les plus grands ne peuvent être tirés que par un grand fusil, mais les normaux sont utilisables indifféremment par les deux types de fusils à filets.

### Harpons

Conçus pour harponner le gros poisson, ces longs javelots en métal fonctionnent également très bien contre les créatures marines Éveillées. Un anneau métallique au bout de la hampe permet de les attacher à une ligne de manière à pouvoir facilement les récupérer.

### Obus AV

Ces obus de canon d'assaut sont spécifiquement conçus pour pénétrer le blindage des véhicules. Ils utilisent les règles des munitions anti-véhicules.

### Roquettes gyrojet

Ces roquettes miniatures de 6 mm sont les munitions exclusives du pistolet gyrojet (page 31). Propulsées par un carburant alcalin réactif, elles sont conçues pour exploser à l'impact (utilisez les dommages standard du pistolet gyrojet).

**Roquettes Plus :** Ces roquettes perforantes sont capables de percer un blindage pour exploser à l'intérieur. Elles obéissent aux règles des munitions APDS (*SRIII*, page 116) et sont, de plus, anti-véhicules.

**Têtes chercheuses :** Ces roquettes sont munies d'un système de senseurs et sont programmées pour s'aligner sur l'énergie réfléchie d'un designateur de cible. Le type de designateur en question (laser, micro-ondes ou radar) doit être choisi au moment de l'achat. Ces roquettes se conforment aux règles du **Tir indirect** (page 108); lancez 2D6 pour déterminer la dispersion. Une tête chercheuse peut équiper aussi bien une roquette standard qu'une roquette Plus.

Munitions (par 10)	Dissimulation	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Balles ardentes	8	Voir règles	1	4/48 h	25 ¥	1	Selon arme
Balles-béliers	8	Voir règles	0,75	5/48 h	70 ¥	2	Selon arme
Balles-bolas	8	Voir règles	1	5/72 h	100 ¥	2	Selon arme
Cartouches Big D	8	Voir règles	1	16/14 jours	200 ¥	5	3-M
Cartouches incapacitantes	8	(Selon arme) Étourdissement	0,5	3/12 h	25 ¥	1	Selon arme





## EXPLOSIFS

Les explosifs comprennent des munitions très diverses, allant de la grenade aux mines en passant par les obus de mortier, les roquettes et les missiles.

### GRENADES

Les grenades sont des armes explosives peu précises pouvant être lancées à la main ou tirées au moyen d'un lance-grenades. Elles obéissent aux règles et caractéristiques indiquées pages 118 et 279 de *SRIII*.

Les modèles suivants existent indifféremment en version grenade à main ou mini-grenade. Les grenades à main sont de deux types : aérodynamiques ou non. Les premières ont la forme d'un anneau ou d'un disque et se lancent plus facilement ; les secondes se fixent généralement à un piège, avec une explosion déclenchée, soit par signal électrique, soit par simple pression mécanique.

#### Grenade à charge double

Ces grenades sont en fait deux grenades en une seule. Vous pouvez imaginer pratiquement n'importe quelle combinaison avec les grenades détaillées dans cet ouvrage, dans *SRIII* ou dans *Man & Machine* ; fumigène & phosphore blanc, par exemple, ou encore AP offensive & aspergeante, ou même IPE à concussion & aveuglante. Les composantes superflash, incendiaire et signalisation ne peuvent pas être intégrées dans une grenade à charge double.

Les deux parties de la grenade explosent simultanément. Traitez chaque effet séparément, en réduisant de moitié (arrondir à l'entier inférieur) la Puissance, la zone d'effet et autres considérations techniques.

#### Grenade à encre

Existant uniquement en version non aérodynamique, ces grenades sont destinées au combat sous-marin. En explosant, elles libèrent un nuage d'encre noire de 5 mètres de rayon qui infligent un modificateur de visibilité de +4 à quiconque est pris à l'intérieur (cumulatif avec d'éventuels modificateurs liés à la vision sous-marine).

#### Grenade au phosphore blanc

Remplies de phosphore blanc, un produit chimique qui brûle à ultra-haute température lorsqu'il est exposé à l'air libre, ces grenades aspergent leur zone d'effet d'une substance incandescente qui adhère à tout ce qu'elle touche. Le premier code de dommages représente l'effet de souffle initial ; quiconque se retrouve pris dans la zone d'effet (15 mètres de rayon) est atteint, et continue à subir des dommages (deuxième code de dommages) au début de chaque tour de combat consécutif. Réduisez la Puissance des dommages de la moitié de l'armure d'impact (arrondir à l'entier inférieur). Le phosphore blanc brûle pendant 15 tours de combat. Il risque de mettre le feu aux matériaux

inflammables ; reportez-vous aux règles de **Feu et munitions incendiaires**, page 100.

Le phosphore blanc est difficile à éteindre, parce qu'il se rallume dès qu'il est exposé à l'air ; il faut l'éteindre hermétiquement pendant 2 tours de combat pour qu'il s'éteigne enfin.

#### Grenade de signalisation

Conçues pour marquer une position, ces grenades n'explosent pas, mais se consomment en dégageant une lumière vive et colorée pendant 10 minutes. Elles suppriment tout modificateur de visibilité lié à l'obscurité dans un rayon de 30 mètres, mais entraînent un malus d'éblouissement de +2 chez quiconque regarde dans leur direction (un dispositif anti-flash permet de contrer ce malus). Bien qu'elles chauffent en se consumant, on peut les tenir à la main sans danger et sans risque de déclencher un incendie.

#### Grenade flash

Ces grenades produisent une explosion de lumière efficace dans un rayon de 30 mètres. Quiconque regardait dans leur direction subit un modificateur de visibilité de +6, réduit de 1 tous les 5 mètres (un dispositif anti-flash permet de réduire ce malus de -2). L'effet s'estompe de -2 par tour de combat.

Les grenades flash créent aussi un effet de souffle de 1 mètre, qui inflige des dommages de 5L.

#### Grenade incendiaire

Les grenades incendiaires n'explosent pas, mais génèrent une chaleur intense et crachent des flammes et des étincelles incandescentes. Tout matériau inflammable dans un rayon de 10 mètres autour du point d'impact risque de prendre feu ; utilisez les règles indiquées page 100, mais appliquez un modificateur de +2 au test. Une grenade incendiaire continue à brûler pendant 10 tours de combat. Le dégagement d'étincelles supprime tout modificateur d'obscurité dans un rayon de 30 mètres, mais entraîne un malus d'éblouissement de +2 chez quiconque regarde dans sa direction (un dispositif anti-flash permet de contrer ce malus). Une personne qui touche une grenade incendiaire ou s'en approche à moins de 1 mètre subit des dommages de 8M dus aux flammes et à la chaleur, réduits par la moitié (arrondir à l'entier inférieur) de l'armure d'impact. Si un incendie se déclenche, utilisez les règles de **Feu et munitions incendiaires**, page 100.

#### Grenade IPE

Les grenades IPE (pour Improved Personal Explosives, ou explosifs anti-personnels améliorés) ont été inventées par Ares afin d'augmenter la zone d'effet de ce type d'armes.

Comme avec les grenades offensives et défensives standard, les IPE sont disponibles en version hautement explosive (HE) ou anti-personnel (AP). Les modèles AP utilisent les règles des balles-fléchettes (voir *SRIII*, page 116).

Munitions (par 10)	Dissimulation	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Cartouches-filets							
Normal	7	Voir règles	5	4/48 h	1 500 ¥	1	Selon arme
Grand	5	Voir règles	7,5	4/48 h	3 000 ¥	1	Selon arme
Harpons	3	Selon arme	10	2/24 h	500 ¥	2	Selon arme
Obus AV	3	Selon arme	1,5	16/2 semaines	1 000 ¥	4	2-M
Bande de 100	-	Selon arme	15	16/2 semaines	9 500 ¥	4	2-M
Roquettes gyrojet							
Standard	8	Selon arme	1,75	4/48 h	80 ¥	2,5	Selon arme
Gyrojet Plus	8	Voir règles	2	14/3 semaines	120 ¥	4	2-M
Tête chercheuse	-1	Selon roquette	+0,25	+1/x 1,5	x 2	Selon roquette	Selon arme





### Grenade superflash

Version plus puissante de la grenade flash, cette arme est une véritable bombe lumineuse qui se voit jusqu'à 3 kilomètres. Quiconque fait face à l'éclair subit des dommages étourdissants de 12M. Réduisez leur Puissance de -1 par mètre au-delà du point d'impact. Un dispositif anti-flash réduit les dommages de -2; l'armure est sans effet. Pour chaque case cochée sur le moniteur de condition, modifiez de +1 le seuil de réussite de tous les tests impliquant la vision (y compris le combat). Ce modificateur comme les dommages étourdissants subits s'estompent au rythme de -1 par minute.

L'effet superflash est si puissant qu'il peut même affecter des cibles ne regardant pas dans sa direction, par simple reflet sur un mur ou une quelconque surface plane. Appliquez les règles de l'**Explosion dans un espace confiné** (SRIII, page 118) pour le calculer, en réduisant la Puissance des dommages de -1 par mètre au-delà du point d'impact.

Les grenades superflash créent aussi un effet de souffle de 1 mètre, qui inflige des dommages de 5L.

### MINES

Les mines sont des engins explosifs dissimulés, réglés pour exploser sous certaines conditions, généralement dans le but avoué de tuer un ennemi qui ne se doute de rien. Étant conçues pour prendre l'adversaire par surprise, elles ont un indice de Dissimulation indiquant la facilité avec laquelle on peut les cacher. Le maître de jeu reste libre de modifier cet indice dans un sens ou dans l'autre en fonction de leur placement et d'autres conditions.

Lors de la pose d'une mine, il convient de stipuler si son déclenchement est manuel ou automatique. S'il est manuel, la

mine doit être connectée au système d'un interfacé de sécurité ou reliée à un détonateur radio (SRIII, page 279) et n'explosera que sur commande. S'il est automatique, la mine doit être reliée à un dispositif externe mécanique, à un système d'alarme électronique ou à un système de détection et n'explosera que lorsque certaines conditions seront remplies (une présence est détectée, le système d'alarme se déclenche, etc.). Il existe d'innombrables dispositifs susceptibles de déclencher l'explosion automatique d'une mine, du simple fil tendu en travers d'un passage à l'œil électronique en passant par la plaque de pression, les détecteurs de vibration ou de mouvement, les alarmes de porte, les verrous magnétiques et ainsi de suite (voir SRIII, page 231 et le *Shadowrun Companion*, page 42). Un même dispositif peut commander l'explosion de plusieurs mines (voire de quelques-unes parmi un groupe de plusieurs).

Les mines se conforment aux règles et caractéristiques des explosifs détaillées pages 118 et 279 de SRIII.

### Mine anti-personnel

Conçues pour viser des personnes plus que des véhicules, les mines AP ont une charge équivalente à celle de n'importe quel type de grenade (offensive HE, défensive AP, à gaz, aspergeante, flash, etc.).

### Mine anti-véhicule

Les mines AV sont spécialement conçues pour détruire les véhicules. Leur puissance est telle qu'une personne qui marche dessus à toutes les chances d'aller s'asseoir à la droite du Seigneur. Elles utilisent les règles des munitions anti-véhicules.

Grenades	Dissimulation	Dommages	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
À charge double	5	Spécial	Spécial	0,5	8/1 semaine	150 ¥	3	3-J
À encre	6	Aucun	-	0,25	4/4 jours	40 ¥	2	Légal
Au phosphore blanc	6	14M/10L	-1/m	0,25	6/5 jours	120 ¥	3	3-J
De signalisation	6	Spécial	-	0,25	2/24 h	40 ¥	1	Légal
Flash	6	Spécial	-	0,25	4/48 h	40 ¥	1	3-J
Incendiaire	5	Spécial	-	0,5	4/4 jours	50 ¥	2	3-J
IPE								
À concussion	5	16M Étourd.	-1/m	0,5	8/1 semaine	70 ¥	2	3-J
Défensive	5	15G	-1/0,5 m	0,5	8/1 semaine	60 ¥	2	3-J
Offensive	5	15G	-1/m	0,5	8/1 semaine	60 ¥	2	3-J
Superflash	6	Spécial	-1/m	0,25	10/2 semaines	80 ¥	3	2-J





## Options

Les mines sont construites de toutes sortes de manières plus meurtrières et inventives les unes que les autres. Sauf indications contraires, les options suivantes équipent aussi bien les mines AP que AV.

**Sauteuse :** Une mine sauteuse projette sa charge en l'air pour augmenter le périmètre de sa zone d'effet. La plupart sont réglées pour exploser à 2 mètres, mais elles peuvent monter jusqu'à 10 mètres pour atteindre les créatures volantes à basse altitude, les drones et autres véhicules en rase-mottes. Celles activées par un détecteur technologique sautent directement à la hauteur de la cible (jusqu'à 10 mètres au maximum). Rajoutez 1 à la Puissance des mines sauteuses.

**Directionnelle :** Une mine directionnelle concentre son explosion dans un cône de 60 degrés prédéfini. Dans ce cône, la réduction de l'effet de souffle est diminuée de moitié (l'effet de souffle d'une mine HE qui diminuerait normalement de -1 par mètre, par exemple, ne diminue plus que de -1 tous les 2 mètres avec cette option). Rajoutez 2 à la Puissance des mines directionnelles; en revanche, elles sont parfaitement inoffensives en dehors de leur cône d'effet.

**Camouflée :** Une mine camouflée peut ressembler à n'importe quoi, généralement à un objet anodin et d'apparence inoffensive. Le coût indiqué se comprend par point de bonus de +1 à la Dissimulation.

**À tête sensible :** Au lieu de s'en remettre à un déclenchement externe, cette mine comporte un système de capteurs incorporés pour détecter sa cible. Son indice maximal de Senseur est de 5; il se plie aux règles normales des capteurs de véhicules.

**Intelligente :** Cette mine comprend des logiciels de reconnaissance capable d'analyser les données fournies par ses capteurs et de déterminer si une personne ou une chose détectée est amie ou ennemie. En termes de jeu, elle a un indice de Pilotage Automatique (maximum 3). Celui qui la programme fixe les critères de définition d'une cible ennemie, puis le maître de jeu procède à un test de Compréhension pour vérifier si ses instructions sont correctement assimilées (voir **Donner des ordres**, page 156 de *SRIII*). Cette programmation nécessite une action complexe. Si la mine reconnaît une cible ennemie, elle explose. Une mine intelligente doit aussi comporter l'option tête sensible.

## Souricière Textron

Cette arme se compose de trois éléments : des capteurs (4), un pilote automatique (2) et trois projectiles. Ses capteurs lui permettent de rechercher une cible dans un périmètre de détection (voir plus haut, **Mine intelligente**) de 500 mètres de rayon.

Si la cible est ennemie, le Textron tire un projectile en cloche jusqu'à elle (utilisez la portée des lance-grenades, avec une hauteur maximum de 100 mètres). Faites un test d'Artillerie assistée par capteurs (*SRIII*, page 152) en prenant l'indice de Pilote Automatique de l'arme au lieu de la compétence Artillerie. Les projectiles obéissent aux règles des munitions anti-véhicules.

## OPTIONS DES MINES

Mine	Coût	Disponibilité	Index de rue
Sauteuse	+500 ¥	+1/Selon mine	Selon mine
Directionnelle	x 1,5	Selon mine	Selon mine
Camouflée	x 2 par 2 points	Selon mine	Selon mine
À tête sensible			
Indice 1	+1 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Indice 2	+3 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Indice 3	+5 000 ¥	+1/x 2	+0,5
Indice 4	+8 000 ¥	+2/x 3	+1
Indice 5	+12 000 ¥	+4/x 4	+2
Intelligente			
Pilote 1	+1 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Pilote 2	+2 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Pilote 3	+5 000 ¥	Selon mine	Selon mine

## OBUS DE MORTIER

Les obus de mortier se tirent exclusivement au moyen d'un lance-mortier (voir page 26). On les lâche dans le tube, au fond duquel un mécanisme simple déclenche la mise à feu. Leur vol est stabilisé par des ailettes, et ils ne s'arment qu'une fois sortis du tube.

### Obus à charge double

Cet obus reprend le principe des grenades à charge double (voir page 40). Il peut combiner n'importe quels types d'obus, à l'exception des obus éclairants.

### Obus à tête chercheuse

Cet obus ultra-perfectionné en forme de roquette est capable de se verrouiller sur une cible illuminée par désignateur laser, micro-ondes ou radar. Il permet au servent du mortier de s'aider d'un désignateur de cible pour son tir indirect (voir **Tir indirect**, page 108). Tous les obus de mortier peuvent être équipés d'une tête chercheuse.

### Obus anti-personnel

L'obus anti-personnel est une ogive à fragmentation, destiné à des cibles mal protégées. Appliquez-lui les règles des balles-fléchettes (*SRIII*, page 116).

### Obus anti-véhicule

Cet obus perforant est conçu pour exploiter les points faibles du blindage des véhicules. Appliquez-lui les règles des munitions anti-véhicules.

### Obus aspergeant

Un obus aspergeant vaporise un produit chimique quelconque sur 10 mètres de rayon, élaboussant tous ceux qui se trouvent dans la zone. Le coût de l'obus ne comprend pas celui du produit en question. Chaque obus contient environ 3 litres (30 doses) de produit. Pour déterminer les effets de l'exposition au produit, utilisez les règles d'**Effets des drogues**, page 105 de *Man & Machine*.

Mines	Dissimulation	Dommages	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Mine AP	8	Idem grenade	Idem grenade	2	Idem grenade	Idem grenade x 10	2	2-J
Mine AV	6	12F	-1/m	5	10/1 semaine	500 ¥	3	1-J
Souricière Textron	8	14F	-1/m	15	14/3 semaines	10 000 ¥	4	1-J





### Obus au phosphore blanc

Cet obus a le même effet que les grenades au phosphore blanc (page 40). Il est simplement plus puissant.

### Obus éclairant

Conçu pour faciliter les opérations de nuit, cet obus cause peu de dommages à l'impact mais explose en dégageant une éblouissante lumière blanche. Il continue à éclairer comme en plein jour pendant 5 minutes, aveuglant même ceux qui se trouvent trop près.

Lors de l'explosion, quiconque regarde dans la direction de l'obus subit un modificateur d'éblouissement de +8 à toute action impliquant la vision (y compris le combat). Réduisez ce chiffre de -1 par 5 mètres de distance, et de -2 pour une personne équipée d'un système anti-flash. Ce malus s'estompe au rythme de -2 par tour de combat.

La lumière très vive produite par l'obus annule tous les malus de visibilité liés à l'obscurité dans un rayon de 40 mètres; par contre, ceux qui la contemplent directement

subissent un malus d'aveuglement de +4 (+2 avec un dispositif anti-flash). La lumière s'éteint d'elle-même au bout de 5 minutes.

### Obus fumigène

Cet obus déploie un nuage de fumée dense de 15 mètres de rayon qui subsiste pendant 4 minutes. Cette fumée bloque la vision; appliquez les modificateurs de visibilité correspondants aux tests appropriés (voir page 100 pour les règles concernant la fumée). La variante infrarouge produit une fumée chargée de particules brûlantes, qui gênent aussi la vision thermographique.

### Obus hautement explosif

C'est l'obus standard, qui se signale par une puissance dévastatrice.

### Obus incendiaire

Cet obus obéit aux règles des grenades incendiaires (voir page 40), mais sur une zone d'effet de 20 mètres de rayon.

Obus de mortier	Dissimulation	Domages	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
À charge double	3	Spécial	Spécial	5	18/3 semaines	500 ¥	4	1-J
À tête chercheuse	-	Selon obus	Selon obus	+0,5	+2/+1 semaine	+1 000 ¥	+1	Selon obus
Anti-personnel	3	18F (f)	-1/m	4	18/2 semaines	250 ¥	3	1-J
Anti-véhicule	3	16F	-4/m	4	18/3 semaines	250 ¥	4	1-J
Aspergeant	3	Spécial	Spécial	5	18/1 semaine	300 ¥	3	Selon contenu
Au phosphore blanc	3	15G/12L	-1/m	4	18/2 semaines	350 ¥	3	1-J
Éclairant	3	Spécial	Spécial	3,5	18/2 semaines	200 ¥	2	1-J
Fumigène	3	-	-	3,5	18/2 semaines	175 ¥	2	1-J
Fumigène (IR)	3	-	-	3,5	18/3 semaines	200 ¥	2	1-J
Hautement explosif	3	18F	-1/0,5 m	4	18/2 semaines	200 ¥	3	1-J
Incendiaire	3	Spécial	-	4	18/2 semaines	150 ¥	3	1-J





## MISSILES ET ROQUETTES

Ces projectiles obéissent aux règles et caractéristiques détaillées page 120 de *SRIII*.

### Missile sol-air (SAM)

Conçu pour engager une cible aérienne à longue distance, le SAM est taillé pour la vitesse et pour infliger un maximum de dégâts aux appareils en vol. Il a une portée extrême de 5 000 mètres. Contre une cible au sol, il subit un malus de +4 au tir et voit ses dommages chuter à 7F. Le SAM est considéré comme une arme anti-véhicules.

### Projectiles MP Jabberwocky

Ces fameux missiles et roquettes de véhicules produits par Loral-Vought sont désormais disponibles en lance-engins portatifs standard. Au lieu d'une ogive explosive, un Jabberwocky transporte et disperse à l'impact une brassée de transpondeurs électroniques militaires. Ces transpondeurs peuvent se déclencher à l'impact, après un certain délai ou encore sur détection de signaux de transmission dans la zone d'effet.

Les transpondeurs peuvent être réglés pour perturber les communications radios standard (voir **Brouilleurs**, page 288 de *SRIII*), les senseurs (voir **Contre-mesures électroniques**, page 137 de *SRIII*) ou les signaux de commande à distance d'un interfacé. Ils ont un indice de 4 et un Flux de 6. Ils affectent une zone circulaire dont le rayon, en mètres, se calcule ainsi : 2D6 fois la moitié (arrondir à l'entier supérieur) des succès obtenus au test d'Armes de Lancement, plus 10. Un Jabberwocky affecte toutes les transmissions d'un certain type, qu'elles soient amies ou ennemies.

### Roquette électrostatique Zapper

Arme spécialement conçue pour lutter contre les drones, la roquette électrostatique emporte un alternateur électrique engoncé dans plusieurs couches successives de métal conducteur et de céramique isolante. À l'impact, elle agit comme un condensateur géant et assène au drone une violente décharge qui lui brûle les circuits. Le choc en retour qui frappe l'interfacé, saturant son module de signaux SISA incohérents, peut provoquer chez lui des convulsions, et parfois même une crise cardiaque ou une rupture d'anévrisme.

La Zapper est considérée comme une arme anti-véhicules, et inflige des dommages aux véhicules et aux drones par la décharge qu'elle assène. Lorsqu'elle endommage un appareil commandé à distance ou piloté par un interfacé, ce dernier doit faire un test de Volonté pour résister à des dommages physiques, calculés comme suit :

- Pour la Puissance, 4 plus l'indice d'ICV de l'interfacé ; moins 2, s'il pilote l'appareil à distance ;
- Pour le niveau, 1 de plus que le niveau des dommages subis par l'appareil.

Un interfacé en mode "fauteuil du capitaine" ou un non-interfacé pilotant le véhicule par connexion cybernétique subit les mêmes dommages, mais uniquement en étourdissement.

### Tête chercheuse

Une tête chercheuse est un dispositif complexe capable de se verrouiller sur une cible illuminée par un désignateur laser, micro-ondes ou radar. Elle permet à un missile d'être utilisé en tir indirect (voir **Tir indirect**, page XX). Elle peut équiper n'importe quel missile ou roquette.

Missiles et roquettes	Intelligence	Dommages	Souffle	Dispersion	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Missile MP									
Jabberwocky	3	Spécial	Spécial	2D6	20	12/3 semaines	7 000 ¥	5	1-K
Missile sol-air	4	13F	-2/m	2D6	1,5	18/3 semaines	2 500 ¥	4	1-K
Roquette MP									
Jabberwocky	NA	Spécial	Spécial	2D6	20	12/3 semaines	6 000 ¥	5	1-K
Roquette Zapper	NA	16F	-10/m	2D6	25	10/2 semaines	2 500 ¥	2,5	1-K
Tête chercheuse	-	Selon projectile	Selon projectile	Selon projectile	+0,5	+2/+1 semaine	+1 000 ¥	+1	Selon projectile



# ARMURE ET MATÉRIEL

Un shadowrunner ne peut pas compter que sur ses flingues. Il doit aussi pouvoir s'appuyer en toutes circonstances sur un matériel de qualité, que ce soit dans le domaine des communications, de la protection individuelle ou de l'équipement de survie en milieu hostile.

## VÊTEMENTS DE PROTECTION

Lorsqu'on évolue en société, la discrétion est souvent tout aussi importante que la protection personnelle. Avoir l'aspect d'un monstre des rues bardé d'acier peut vous occasionner des ennuis avec les gros bras en manque d'exercice ou les costauds de la sécurité, voire vous barrer l'entrée des établissements huppés (voir **Armure et société**, page 93 de *SRIII*). Pour éviter ces tracas, il existe toutes sortes de vêtements pare-balles qui fournissent un degré de protection raisonnable sans sacrifier outre mesure aux exigences du style. La plupart, spécialement coupés à l'intention des cadres et des puissants soucieux de leur présentation autant que de leur sécurité, sont signés par des grands noms de la mode vestimentaire. Mais s'ils passent très bien dans les endroits où la cravate est exigée, ils sont tout de même un peu légers pour sortir dans les Barrens. C'est pourquoi plusieurs marques proposent également des ensembles plus "sport", mieux adaptés à un environnement sportif ou ouvrier.

Les vêtements de protection utilisent les règles et caractéristiques des **Protections** (*SRIII*, page 280).

Notons que des vêtements de qualité sont considérés comme la norme chez les personnes qui ont un niveau de vie élevé, comme les habits chic sont la norme chez ceux qui vivent dans le luxe. Nul n'est tenu de s'habiller en permanence à la hauteur de son statut social, bien sûr, mais ne pas le faire revient parfois à se faire remarquer, voire se faire barrer l'entrée de certains endroits. À tout le moins, un personnage mal habillé risque un malus à ses interactions sociales.

L'indice de Dissimulation des vêtements de protection est le seuil de difficulté des tests de Perception nécessaires pour remarquer qu'ils sont blindés.

## PIÈCES D'HABILLEMENT

Certains vêtements présentés plus bas ont un indice d'armure inférieur à 1 (0,75 par exemple). Ils sont conçus pour être portés avec d'autres. Additionnez simplement les indices de chaque pièce d'habillement portée (arrondir à l'entier inférieur). La règle des multiples couches d'armure (*SRIII*, page 281) ne s'applique pas aux différents éléments d'un ensemble ; elle s'applique par contre si l'ensemble en question (ou certains de ses éléments) est porté avec une autre armure. Les lignes dont les éléments sont susceptibles d'être combinés de cette manière sont signalées par un (c) sur la table. Ceux signalés par un astérisque ne peuvent pas être portés ensemble.



## ARMANTÉ

Armanté est l'une des plus anciennes maisons actuelles de haute couture. L'histoire du déplacement de son siège à Dallas - dont la complexité n'a rien à envier au récit de l'OPA de la nanoseconde - est de celle dont on fait les légendes. Bien qu'elle conserve toujours un contrôle indépendant, elle compte comme actionnaires plusieurs mégacorporations comme Ares, Novatech et beaucoup d'autres. Considérée comme la "vieille école" sur la scène de la mode internationale, Armanté a su démontrer sa modernité avec panache en sortant le Crystle - un tissu de synthèse doré, polymérisé pour offrir une protection balistique. Ses costumes et ses robes étonnent rarement, mais impressionnent par leur richesse et leur élégance.

Les vêtements Armanté sont, soit chic (la collection de l'année en cours), soit de bonne qualité (les collections des années précédentes).

### Ligne Dallas pour hommes

D'après le slogan, cette ligne incarnerait un "retour aux véritables racines américaines". Le fait que les racines d'Armanté se divisent entre cinq continents et une trentaine de compagnies ne semble pas dénaturer, dans l'esprit du publicitaire, le classicisme de cette ligne inspirée du Sud américain du XIX<sup>e</sup> siècle. Très populaire aux CAS, cette ligne se vend aussi très bien auprès des cadres supérieurs aztlans et californiens.

### Ligne Exécutive pour hommes

Armanté réinvente le smoking de la seconde moitié du XXI<sup>e</sup> siècle. Cette ligne comporte les revers hauts, les manches coupées et le double col si appréciés des cadres japonais. Le tissu est ferme sans paraître rigide, et offre une protection remarquable. Bien qu'elle soit en principe destinée aux hommes, cette ligne a su plaire également aux femmes de pouvoir.

### Ligne London Fog

Mêlant le classicisme anglais traditionnel à des tendances plus actuelles, cette ligne de manteaux et de pardessus connaît un succès constant auprès de la jet-set d'aujourd'hui. Elle ajoute 50% de Dissimulation aux armes cachées dessous.

**Count :** Cette cape noire descendant au genou se ferme à la gorge au moyen d'une broche en argent. Elle est très appréciée pour la résistance de sa laine, sa doublure en satin bordeaux et sa doublure intérieure en kevlar II.

**Chairman :** Ce manteau à l'allure très officielle comprend une doublure synthétique imperméable qui protège des produits dangereux. Réduisez de 1 la Puissance de tout produit chimique qu'il reçoit.

**Majesty :** Ce pardessus richement orné de dentelle et de galon doré est fait dans un matériau ignifugé et non-conducteur. Il réduit de 1 la Puissance des attaques du feu ou de l'électricité.

**Merlin :** Dotée d'un grand capuchon, cette cape qui tombe à hauteur de cheville est faite dans le même matériau que le Majesty et offre les mêmes avantages. Moins ostentatoire que le Majesty, le Merlin intègre plutôt des motifs discrets, à l'image d'emblèmes et de symboles "mystiques" bien connus des druides britanniques.

**Professional :** Ce pardessus d'une élégante sobriété plait précisément par sa discrétion - même si ses nombreuses poches sont aussi très appréciées.

### Ligne Starlight

Cette ligne de robes du soir rehausse l'éclat doré du Crystle par un semis de faux diamants d'une manière qui fournit une étonnante protection d'impact. D'allure assez classique, elle comprend beaucoup de modèles couvrant les épaules, le dos et les jambes.

### Ligne Vénitienne

Ces robes du soir et robes de cocktail évoquent un style d'autrefois, populaire à la Renaissance, où le tissu se mêlait de fil d'or. Grâce au principe breveté du Crystle, elles semblent chatoyer et s'animer d'une vie propre. On en trouve de tous les styles, même si la plupart sont très décolletées et dos nu. Leur longueur varie de la mini-jupe à la robe à traîne.

Le succès de la ligne Vénitienne a inspiré de nombreux accessoires utilisant eux aussi la technologie du matériau doré. Les plus connus sont ceux de la gamme Ancienne, comprenant de nombreux châles et écharpes offrant une protection balistique au cou, au dos et aux épaules. Considérez ces accessoires comme un casque pour la règle de superposition des armures.

### MORTIMER, DE LONDRES

Jusqu'à la dernière décennie, Mortimer était un tailleur très célèbre qui habillait le gratin de la bonne société européenne. Avec la sortie de sa ligne de vêtements de protection Greatcoat, il a déboulé comme un chien dans un jeu de quilles sur le marché international, en s'étendant notamment aux domaines de la mode féminine et de la mode métahumaine.

Armanté	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Dallas pour hommes (c)								
Chemise croisée	14	0,75	0	0,1	2/48 h	600 ¥	0,75	Légal
Gilet	14	0,5	0,25	0,5	2/48 h	250 ¥	0,75	Légal
Pantalon	14	0,75	0,25	0,1	2/48 h	400 ¥	0,75	Légal
Veston croisé	12	2	2	1,5	2/48 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Veston	13	1	0,5	0,5	2/48 h	600 ¥	0,75	Légal
Exécutive	12	3	1	1	4/48 h	1 100 ¥	0,75	Légal
London Fog								
Count	12	2	2	1	4/48 h	600 ¥	0,75	Légal
Chairman	11	2	2	2	4/48 h	5 000 ¥	0,75	Légal
Majesty	11	2	2	2	4/48 h	3 000 ¥	0,75	Légal
Merlin	12	2	2	1	4/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Professional	13	2	2	2	4/48 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Starlight	13	1	1	0,75	2/48 h	4 500 ¥	0,75	Légal
Vénitienne	14	1	0	0,5	2/48 h	3 500 ¥	0,75	Légal
Ancienne	14	1	0	0,3	2/48 h	750 ¥	0,75	Légal









On trouve désormais dans le monde entier ses boutiques, où tous ses vêtements sont coupés sur mesure.

Les trolls et les nains peuvent s'habiller en Mortimer sans supplément de prix. Les vêtements Mortimer sont considérés comme chic.

#### Ligne Greatcoat

Avec leur coupe emblématique, ces pardessus épais et chauds rappellent les cirés de la marine du XX<sup>e</sup> siècle. Malgré leur étoffe en laine et leur doublure en soie, l'essentiel de leur poids découle de la toile balistique et des plaques semi-rigides dissimulées dans leurs plis. Imperméables et résistants aux produits chimiques, ils ne craignent pas les pluies acides des mégaplexes actuels. Ils réduisent de 2 la Puissance des attaques chimiques ou basées sur le froid. Ils augmentent de 50% la Dissimulation des armes cachées dessous.

#### Ligne Ulysse

Les cirés Ulysse sont destinés à ceux que leur profession entraîne longuement à l'extérieur, sous les intempéries les plus violentes. Moins chauds mais plus résistants que les Greatcoat, ils réduisent de 4 la Puissance des agressions chimiques ou à base de liquide. Ils augmentent de 50% la Dissimulation des armes cachées dessous.

#### Line Crimson Sky

Doublés de matériau isolant et d'un maillage de nylon balistique, ces cuirs d'aviateurs sont devenus le signe de reconnaissance de certains gangs de motards, qui repeignent leurs couleurs en travers du dos. Ils réduisent de 1 la Puissance des attaques basées sur le froid.

#### Ligne Summit

Cette ligne de parkas et de doudounes rencontre un franc succès dans le Grand Nord et sous la plupart des climats montagneux. En plus d'une protection balistique et d'une doublure thermique, chacun de ces manteaux intègre en plus un holster dissimulé pouvant recevoir une arme de la taille d'un pistolet-mitrailleur. Ils réduisent de 3 la Puissance des attaques basées sur le froid et de 1 celle des agressions chimiques.

#### VASHON ISLAND

Figure de proue des vêtements "sport" de grand luxe, Vashon Island a lancé une série de modes qui restent encore très populaires; actuellement au sommet de la vague, la marque cherche à s'étendre à la fois vers le grand public et vers la cible plus expérimentale des "nouveaux riches" de 2060. Les vêtements Vashon Island sont considérés comme étant de bonne qualité.

#### Ligne Actionnaire

Après l'arrêt de ses lignes rétro-Tweed et Chasse à la fin des années 2050, Vashon Island a créé la ligne Actionnaire, appelée à connaître un succès fracassant auprès des figures montantes du monde corporatiste en marche. Avec leur col droit, leur absence de revers et leurs fixations invisibles en lieu et place de boutons, ces costumes d'affaires adoptent un style lisse, épuré, percutant. À la demande, ils peuvent intégrer

avec art des logos corporatistes stylisés dans la trame du tissu.

Comme avec les lignes précédentes, des fibres de kevlar et des plaques de carbone-céramique sur mesure fournissent une protection adéquate. Les pardessus Actionnaire, en particulier, sont spécialement coupés à l'intention des gardes du corps et intègrent des holsters dissimulés et des poches de chargeurs. Ils augmentent de 50% la Dissimulation des armes cachées dessous et ne comptent pas comme un élément séparé en ce qui concerne la superposition des armures.

#### Ligne Sleeping Tiger

Cette ligne témoigne des efforts accomplis par la marque pour saisir et profiter de l'esprit de la mode underground, en combinant le style d'un homme d'affaires moderne avec l'allure agressive d'un homme de la rue – le choix idéal pour un sarariman désireux de s'encanailler le temps d'une soirée. Du col cheminée aux drapés d'épaule en passant par les bracelets de câble, les manches en PVC ou polylatex et les chaînes en guise de ceinturon, les costumes Sleeping Tiger avancent sur le fil du rasoir entre la haute couture et le mauvais goût.

Naturellement, tous ces vêtements comportent un holster dissimulé capable de recevoir un pistolet léger, un petit calibre ou encore un taser. Beaucoup sont faits dans un matériau capable de changer de couleur par application d'un très léger courant électrique. Le sélecteur est un petit appareil plat caché dans l'ourlet, offrant le choix entre quatre couleurs au maximum.

Ceux qui s'habillent en Sleeping Tiger sont principalement des orks et des trolls désireux de gravir les échelons corporatistes. La plupart de leurs congénères perçoivent ces habits comme une parodie de ce qu'ils portent par nécessité et une récupération de leur sous-culture, mais ils sont suffisamment nombreux pour assurer la pérennité de la ligne.

**Gants Hardliner :** Pour accompagner sa ligne Sleeping Tiger, Vashon Island a produit une série de gants en cuir du dernier chic qui, sans avoir l'air de rien, fournissent quand même un sérieux avantage quand on en vient aux mains. Ces gants contiennent une mince couche de densiplast au niveau des phalanges et sur le tranchant de la main, formant une sorte de coup-de-poing américain. On les manie avec la compétence Combat à Mains Nues.

#### Ligne Grande Dame

Lady Marchment, femme du Lord Protector de Grande-Bretagne, est une excellente cliente de Vashon Island. Voilà des années qu'elle commande à la maison de couture des robes créées spécialement pour elle. Lors de la célébration du vingt-cinquième anniversaire de la nomination de son mari, Vashon Island a sorti une ligne entière basée sur la robe qu'elle avait dessinée pour Lady Marchment à cette occasion. Rapidement devenues la coqueluche des grandes réceptions, ces robes sages à la coupe classique sont considérées comme étant du dernier chic.

#### ZOÉ

Voilà une décennie que Zoé domine la mode des conseils d'administration. Même si l'essentiel de son carnet de commande répond surtout à la demande d'une clientèle triée sur le volet, elle a sorti sur le marché quelques collections qui ont

Mortimer	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Crimson Sky	12	2	2	2	6/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Greatcoat	11	4	2	3	6/48 h	2 000 ¥	0,75	Légal
Summit	12	3	2	3	6/48 h	2 500 ¥	0,75	Légal
Ulysse	10	4	2	4	6/48 h	4 000 ¥	0,75	Légal



révolutionné la mode corporatiste. Bien que, à l'origine, ces vêtements aient été conçus pour les dîners d'affaires plus que pour les réceptions mondaines, leur touche novatrice a su montrer que quand vous en imposez au bureau, vous en imposez partout.

La ligne Futura réunit des vêtements de bonne qualité ; les lignes Héritage et Seconde Peau sont très chic.

#### Ligne Futura

Mètre étalon du chic corporatiste, la ligne Futura propose toutes sortes de tailleurs de style varié. Tous sont doublés en kevlar et intègrent des polymères cristallisés à la surface du tissu, qui lui confèrent un aspect satiné quasi-subliminal.

#### Ligne Héritage

Cette ligne fut inspirée à Zoé par le succès de son tailleur Highland Laird, qui proposait une version modernisée du costume traditionnel écossais. Malgré les premiers quolibets du grand public, Zoé croula bientôt sous les commandes de gens importants qui souhaitaient se faire faire des habits basés sur d'anciennes traditions culturelles ; ainsi naquit la ligne Héritage. Chaque vêtement est commandé par un individu ou par un groupe qui en conserve les droits exclusifs pendant un an, après quoi il est produit en grande série pour le public. À ce jour, treize adaptations de costumes traditionnels ont été réalisées : pueblo, navajo, salish, courtisane espagnole, Cour royale française du XV<sup>e</sup> siècle, cosaque russe, planteuse sudiste, aztèque, maya, japonaise féodale, nubienne et écossaise, ainsi qu'un ensemble "tradition du Tir" commandé par des nobles de Tir Tairngire.

#### Ligne Seconde Peau

Portée pour la première fois par l'éphémère starlette du simsens Passion Synclair lors de l'enregistrement de son film *Sapphire : Un shadowrunner en jupons*, les combinaisons Seconde Peau offrent à la fois protection, confort et style tout en laissant fort peu de choses à l'imagination. Basées sur le principe de l'armure moulante, elles sont faites de polylatex balistique transparent ou opaque, renforcé de plaques de densiplast. Elles sont toujours taillées sur mesure pour leur propriétaire.

#### VICTORY

Selon la rumeur, Nadja Daviar aurait découvert un jour qu'Ares détenait plusieurs marques concurrentes de vêtements de sport à travers le monde, de Seattle jusqu'en Allemagne. Elle aurait alors regroupé toutes ces opérations et coupé les branches pourries pour lancer une nouvelle gamme de vêtements d'extérieur et de sport baptisée Victory Sportswear. Ciblent principalement le public des athlètes et des aventuriers, les vêtements Victory sont à la fois pratiques et élégants. Ils sont d'une qualité ordinaire.

#### Ligne Industrious

Ces combinaisons de travail s'adressent aux ouvriers qui ont besoin de se protéger des accidents, des animaux naturels ou des prédateurs urbains. Particulièrement appréciées des dockers, camionneurs, mécanos et ouvriers de construction, elles offrent une bonne protection ainsi qu'un nombre de poches, de boucles et de mousquetons suffisant pour y ranger commodément l'équivalent d'une trousse à outils. Le matériau dont elles sont faites est imperméable et ignifugé ; réduisez de 2 la Puissance de toute agression par le feu ou par substance chimique opérant par contact. La version hiver protège également contre le froid ; réduisez de 2 la Puissance de toute agression par le froid. Les combinaisons Industrious sont très appréciées des shadowrunners lorsqu'ils ont besoin de se faire passer pour des employés du gaz.

#### Ligne Wild Hunt

Ciblent le public des chasseurs et des randonneurs, ces vêtements procurent une certaine sécurité en extérieur. Ils sont disponibles en version camouflage – y compris le camouflage qui permet de briser la silhouette ou de tromper les senseurs (voir **Camouflage**, page 96). Le type exact de camouflage doit être spécifié au moment de l'achat.

L'ensemble pare-balles léger se compose d'un short et d'une chemisette en toile pare-balles destinés aux climats secs et brûlants (déserts) ou chauds et humides (jungles). Il comprend certains dispositifs de confort pour aider à lutter contre le soleil, la sueur et les insectes. L'ensemble pare-balles lourd, plus chaud, convient à un climat plus frais et plus venteux où il est nécessaire de se protéger aussi contre les intempéries.

Vashon Island	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Actionnaire (c)								
Chemise à col droit	14	1,5	0,5	0,75	5/48 h	300 ¥	0,75	Légal
Manteau*	13	2	2	2	5/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Pantalon	14	1	0,5	1	5/48 h	350 ¥	0,75	Légal
Veston*	13	1,5	1	1	5/48 h	500 ¥	0,75	Légal
Sleeping Tiger (c)								
Chemise	10	0,5	1	1	5/48 h	300 ¥	0,75	Légal
Gilet	10	0,5	1	0,75	5/48 h	500 ¥	0,75	Légal
Pantalon/jupe	12	0,5	0,5	1	5/48 h	400 ¥	0,75	Légal
Veston	8	0,5	1,5	1,25	5/48 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Grande Dame	15	1	1	2	5/48 h	7 500 ¥	0,75	Légal

Arme	Dissimulation	Allonge	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Gants Hardliner	9	-	(For +1)M Étourd.	0,5	2/24 h	300 ¥	0,75	8-C

Zoé	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Futura (c)								
Blazer*	13	2	1	1,5	4/48 h	2 500 ¥	0,75	Légal
Chemisier*	13	2	1	1,5	4/48 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Jupe/pantalon	13	1	1	1	4/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Héritage	12	4	2	1,5	10/2 mois	10 000 ¥	0,75	Légal
Seconde Peau	15	2	2	0,25	10/1 mois	5 000 ¥	0,75	Légal





**Doublure massante :** Conçue à l'intention des chasseurs qui doivent rester dans la même position pendant une longue période (parfois des heures, voire des jours), cette doublure délivre périodiquement une série d'impulsions électriques de faible voltage qui font tressaillir et détendent les muscles ; on évite ainsi les crampes et l'inconfort qui découlent généralement d'une immobilité prolongée. Cette option est particulièrement appréciée des snipers.

#### Ligne Rapid Transit

Les combinaisons de sport Rapid Transit s'adressent à ceux qui sont toujours en mouvement ! Elles sont adoptées par les coursiers et athlètes de toutes les disciplines, des skateboarders aux cyclistes en passant par les skieurs hors-piste. Leur matériau ultra-moderne respire et s'aère ou devient, au contraire, isolant selon les conditions extérieures, et un rembourrage à base de gel et de densiplast protège les articulations et les parties vitales sans entraver les mouvements. Elles comportent toujours de nombreuses poches, et peuvent se doter à la demande d'un système GPS, d'un émetteur radio ou d'un jukebox de réflexogiciels intégré. La plupart sont noires ou d'une couleur fluorescente, mais leur couleur peut être modifiée par une simple impulsion électrique. Chaque combinaison Rapid Transit intègre un petit interrupteur discret permettant de choisir parmi une dizaine de couleurs et de motifs.

**Brûle-menottes :** Pour quelques nuyens de plus, n'importe quelle combinaison Rapid Transit peut recevoir, dissimulées dans ses manches (Dissimulation 10), des plaques chauffantes capables de faire fondre un (et un seul) jeu de menottes en plastique. Le processus prend 10 tours de combat.

### ARMURES

L'armure externe est décrite page 280 de *SRIII*.

#### CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Sauf indication contraire, les armures détaillées ci-dessous observent les règles standard en ce qui concerne la superposition des éléments et la diminution de la réserve de combat (*SRIII*, page 281).

#### Armure blindée

Degré ultime de la protection individuelle, l'armure blindée est conçue, produite et utilisée presque uniquement à des

fins militaires. Sa conception ergonomique offre une protection intégrale optimale en préservant au maximum la liberté de mouvement. Chaque armure est fabriquée sur mesure pour s'adapter à la morphologie de son porteur. Modèle d'intégration technologique avec ses câblages électriques internes et autres antennes matricielles de surface, elle donne accès à toutes sortes d'accessoires intégrés et d'appareils électroniques de combat. Elle peut naturellement être produite en n'importe quelle couleur ou motif de camouflage désiré.

Si la Puissance de base d'une attaque (sans modification de rafale ou de tir automatique) n'excède pas l'indice de l'armure, les balles ricochent dessus sans lui occasionner aucun dommage. Dans le cas contraire, l'armure blindée réduit la Puissance des dommages comme n'importe quelle armure ordinaire. Contre les munitions perforantes et anti-véhicules (balles APDS ou roquettes AV, par exemple), ne prenez en compte que la moitié de l'indice d'armure (arrondir à l'entier inférieur). Les dards de sarbacane, fléchettes et autres aiguilles utilisées pour pratiquer une injection (autrement dit, toutes les attaques qui n'infligent pas directement de dommages physiques) sont impuissantes contre une armure blindée.

On ne peut porter aucune autre armure sous une armure blindée ; le port de cette armure peut affecter la réserve de combat (*SRIII*, page 281).

Les exemples suivants illustrent certaines des options intégrées qui existent pour les armures blindées.

**Visière du casque :** amplification électronique 3 (900 ¥), amplification optique 3 (1 200 ¥), lumière faible (700 ¥), thermographique (700 ¥), ultrason (1 000 ¥), lunettes interfacées (3 000 ¥).

**Communications :** émetteur de casque ou de poignet (250 ¥ x indice), émetteur de signaux (100 ¥ x indice), pisteur de signaux (1 000 ¥ x indice), caméra vidéo (1 000 ¥) et vidéo-transmetteur (500 ¥ x indice), afficheur tête haute avec 100 Mp de mémoire (1 000 ¥).

**Anti-contamination :** imperméabilisation chimique (12 000 ¥) et masque à gaz (500 ¥). L'imperméabilisation chimique s'enclenche au prix d'une action complexe et protège intégralement le porteur des substances opérant par contact avec l'épiderme. Le masque à gaz réduit de 2 points de Puissance et de 1 niveau les dommages des substances opérant par inhalation. Il existe aussi une imperméabilisation bactériologique (15 000 ¥) comprenant un masque et une bonbonne

Victory	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Industrious								
Casque	-	-	+1	0,5	2/24 h	25 ¥	0,5	Légal
Combinaison d'hiver	10	4	4	5	2/24 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Combinaison intégrale	9	4	2	3	2/24 h	800 ¥	0,5	Légal
Combinaison	11	2	0	1	2/24 h	400 ¥	0,5	Légal
Wild Hunt								
Blouson camouflage	6	4	2	2	4/24 h	1 000 ¥	1	Légal
Combinaison camouflage	9	3	2	1,5	4/24 h	750 ¥	1	Légal
Ensemble pare-balles léger	12	1	0	1	4/24 h	400 ¥	1	Légal
Ensemble pare-balles lourd	10	4	0	3	4/24 h	600 ¥	1	Légal
Gilet camouflage	8	2	2	1	4/24 h	400 ¥	1	Légal
Surplus militaires	10	2	0	2	4/24 h	500 ¥	1	Légal
Rapid Transit								
Casque	-	-	+2	0,5	4/24 h	50 ¥	1	Légal
Combinaison légère	8	1	2	1	4/24 h	250 ¥	1	Légal
Combinaison lourde	6	2	4	2	4/24 h	500 ¥	1	Légal

Accessoires Victory	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Brûle-menottes	-	-	Selon combinaison	+50 ¥	Selon combinaison	5-U
Doublure massante	-	+0,5	+2/+1 semaine	+1 000 ¥	+1	Légal



d'oxygène, offrant 1 heure d'autonomie. Cette option protège intégralement le porteur des substances opérant par contact ou par inhalation ; elle aussi nécessite une action complexe pour s'enclencher.

D'autres gadgets peuvent également être intégrés à prix coûtant (parfois moins). Enfin, le propriétaire d'une armure peut la perfectionner lui-même, mais il lui faut réussir pour cela un test d'Armure C/R (voir page 99).

### Armure de plongée

Virtuellement identique à une armure normale, l'armure de plongée recouvre la totalité du corps (ou de la combinaison de plongée) et n'emploie que des matériaux imperméables. Ses lignes épurées sont dessinées pour faciliter la nage. Elle réduit de 4 la Puissance des agressions chimiques basées sur le contact avec la peau.

### Armure morphologique

Grâce à des matériaux synthétiques qui se tendent et se détendent en fonction des mouvements, cette armure taillée sur mesure reste toujours au plus près du corps de son porteur. Chacune est une pièce unique, spécialement adaptée pour ne pas laisser de failles ni faire de plis. Elle existe en trois versions : maillot, body et combinaison. Le maillot ne protège que le dos et le torse. Le body couvre en plus le bas-ventre et le haut des cuisses. La combinaison protège tout le corps, y compris les extrémités, et s'accompagne de gants, de chaussons et d'une cagoule.

L'armure morphologique peut se porter sous une autre armure, mais n'entre pas dans le calcul de la réduction de la réserve de combat (SR/III, page 281).

### Protège-bras

Ces plaques de densiplast rembourrées, fabriquées sur mesure, épousent la forme de l'avant-bras et procurent 1 point de protection d'impact contre les attaques à mains nues et à l'arme blanche ; en revanche, elles n'ont aucun effet sur les armes à distance. Traitez-les comme un casque en ce qui concerne la superposition des armures.

### MODIFICATIONS

Comme les shadowrunners l'apprennent souvent à leurs dépens, il ne suffit pas d'avoir une armure qui arrête les coups et les balles. Il leur faut encore se prémunir contre le feu, l'électricité, l'acide, le froid... sans parler, naturellement, du manque de prudence ou de sens commun ! De nombreuses marques ont pris conscience du problème et offre des modifications d'armures pour aider leur clientèle à se défendre contre les éléments et autres agressions extérieures.

Sauf indication contraire, ces modifications peuvent équiper les vêtements de protection standard ou de marque, les vêtements de camouflage, les armures de plongée, les

armures morphologiques, les armures de sécurité et même les armures blindées. Les vêtements blindés Securetech (SR/III, page 280), en revanche, ne peuvent pas en bénéficier en raison de leur conception ergonomique.

Chaque modification est représentée par un indice, qui ne doit pas excéder l'indice de protection le plus élevé (balistique ou impact) de l'armure. Une même pièce d'armure peut accepter plusieurs modifications ; toutefois, la somme de leurs indices ne doit pas excéder la somme des deux indices de protection (balistique et impact) de l'armure. Par exemple, une veste renforcée (5/3) ne peut pas recevoir plus de 8 points de modifications.

Les vêtements ordinaires peuvent également bénéficier de ces modifications, dans la limite de 2 points au total.

Dans certains cas, les modifications peuvent apporter une protection cumulative contre certaines agressions. Par exemple, les dommages du sort de manipulation élémentaire lance-flammes sont réduits par la moitié de l'armure d'impact ; mais si l'armure a reçu 2 points d'ignifugation, elle réduit les dommages de la moitié de son indice d'impact, plus 2.

### Absorption thermique

Cette modification est conçue pour réduire la signature thermique du porteur et, ainsi, de le rendre moins détectable par la vision thermographique ou les senseurs infrarouges. Une couche intérieure capte et canalise la chaleur corporelle, tandis qu'une couche externe maintient en surface une température équivalente à celle de l'environnement extérieur. Le procédé n'a d'efficacité que lorsqu'il s'applique à des armures recouvrant la totalité du corps. Chaque point d'absorption ajoute un modificateur de +1 au test de Perception nécessaire pour repérer le porteur en vision thermographique ; il ajoute également +1 à sa signature en ce qui concerne son repérage par les senseurs de drones ou de véhicules. L'indice maximum de cette modification est de 8.

L'absorption thermique dure approximativement 2 heures, après quoi ses capacités commencent à saturer (perdant un +1 par demi-heure). Si on lui laisse le temps de "refroidir", elle retrouve son efficacité au même rythme.

### Gel anti-choc

Le gel anti-choc reste liquide et souple jusqu'à ce que l'onde de choc d'un impact de projectile le fige en une barrière impénétrable. Quand l'énergie cinétique se dissipe, le gel se liquéfie de nouveau, prêt à absorber un nouvel impact.

Cette substance miraculeuse a pour effet d'augmenter la résistance à la pénétration des armures existantes. Une armure doublée de gel anti-choc fonctionne comme une armure blindée (voir page précédente), sans que ses indices soient modifiés pour autant. Autrement dit, quand la Puissance d'une attaque n'excède pas son indice de protection, elle

Armure	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Armure blindée								
Légère	-	7	6	12 + Constitution	18/1 mois	25 000 ¥	3	2-L
Moyenne	-	8	7	14 + Constitution	24/1 mois	45 000 ¥	3	2-L
Lourde	-	9	8	16 + Constitution	28/2 mois	70 000 ¥	3	2-L
Casque	-	+2	+3	3	18/1 mois	2 500 ¥	3	2-L
Armure de plongée	-	4	2	2	5/48 h	1 750 ¥	1,25	Légal
Armure morphologique								
Body	13	3	1	1	6/10 jours	1 000 ¥	1	Légal
Combinaison	12	4	1	1,25	6/2 semaines	2 000 ¥	1	Légal
Maillot	14	2	0	0,75	6/1 semaine	500 ¥	1	Légal
Protège-bras	12	0	1	0,2	5/36 h	250 ¥	0,75	Légal



ricocher sur l'armure sans occasionner le moindre dommage ; dans le cas contraire, elle est réduite normalement comme avec n'importe quelle autre armure.

Sur des vêtements ordinaires, le gel anti-choc procure une armure blindée de 1/1.

Le gel anti-choc est facilement repérable et diminue de moitié la Dissimulation des armures (arrondir à l'entier inférieur). Comme il reste solide un bref instant, il augmente les chances d'être projeté au sol (SRIII, page 124) par une attaque en infligeant un modificateur de +2 au test de Constitution de la victime.

Le gel anti-choc peut affecter la réserve de combat du porteur (voir SRIII, page 281) ; traitez l'armure comme si ses indices de protection étaient augmentés de 50 % (arrondir à l'entier inférieur).

Le gel anti-choc ne peut pas équiper une armure morphologique, de plongée ou blindée. On ne peut pas en mettre plusieurs épaisseurs sur une même armure. Enfin, on ne peut plus rien superposer à une armure qui est déjà doublée de gel anti-choc.

### Ignifugation

Une armure peut être recouverte d'un matériau ininflammable et résistant à la chaleur pour protéger contre les agressions du feu. Chaque point d'ignifugation réduit de 1 la Puissance de ces attaques, et ajoute +1 à la résistance de l'armure lorsqu'il s'agit de déterminer si elle prend feu (voir Feu, page 100).

### Imperméabilisation chimique

L'application d'un vernis imperméable non poreux sur une pièce d'armure peut aider à protéger contre les agressions chimiques à base de liquide. Chaque point



d'imperméabilisation réduit de 1 la Puissance de ces attaques.

### Isolation

Grâce à l'ajout de fibres thermiques, de substances isolantes et de capteurs de chaleur, l'isolation d'une armure peut aider son porteur à résister au froid. Chaque point d'isolation réduit de 1 la Puissance des agressions basées sur le froid.

### Non-conduction

Une épaisseur d'isolant électrique glissée dans une armure aide à réduire les effets des attaques électriques. Les armures intégrales peuvent même comporter des plaques conductrices sous la semelle de leurs bottes afin de mettre le porteur à la terre. Chaque point de non-conduction réduit de 1 la Puissance des attaques électriques.

## ÉQUIPEMENT

### SYSTÈME BATTLETAC

Le système BattleTac intègre les communications tactiques et le transfert de données dans un réseau d'échange d'informations de campagne. Les personnes reliées à un réseau BattleTac peuvent donc s'échanger des rapports, des renseignements sur l'adversaire et autres détails tactiques.

Concrètement, le système se compose d'au moins deux éléments, une unité centrale et un communicateur (voir plus bas). Ces appareils ne sont rien d'autre que des micro-ordinateurs portables spécialement adaptés aux conditions de combat. Disponibles sous forme de badge, d'unité de poche ou d'unité-bracelet, ils peuvent également s'intégrer dans une armure de sécurité ou une armure blindée (on en

### Modifications d'armure

Absorption thermique  
Gel anti-choc  
Ignifugation  
Imperméabilisation chimique  
Isolation  
Non-conduction

### Dissimulation

-  
Voir règles

### Masse

-  
+25 %

### Disponibilité

x 2/x 4  
x 2/x 4  
+1/+12 h  
+1/+12 h  
+1/+12 h  
+2/+24 h

### Coût

+(Indice x 1 500 ¥)  
x 5  
+(Indice x 100 ¥)  
+(Indice x 250 ¥)  
+(Indice x 150 ¥)  
+(Indice x 200 ¥)

### Index de rue

+2  
+2  
+0,25  
+0,25  
+0,25  
+0,25

### Légalité

Légal  
4-L  
Légal  
Légal  
Légal  
Légal



trouve aussi des versions cybernétiques, voir l'**Ordinateur tactique**, page 22 de *Man & Machine*).

Pour communiquer avec le reste du réseau BattleTac, chaque membre doit posséder un communicateur individuel (comme ceux du **Système de communications tactiques** détaillé page suivante) d'indice 4 au minimum. D'autres instruments de communications permettant la connexion du communicateur au réseau, comme les antennes laser ou les relais à micro-ondes, peuvent également s'avérer utiles. Des senseurs (des caméras-canon à lunettes à ultrasons, en passant par les senseurs de drones) peuvent aussi apporter leurs données au réseau. Chaque élément du système utilise sa propre fréquence radio. Tous sont équipés de datajacks pour permettre une connexion cybernétique.

Le BattleTac a différents effets. D'abord, il peut augmenter la compétence Tactique des Petites Unités de l'utilisateur (voir page 99) et par là même, améliorer l'Initiative du groupe; ensuite, il permet aux membres du réseau de procéder à des tirs indirects (voir page 108); enfin, il permet à une unité d'échanger de façon quasi instantanée toutes sortes d'informations précieuses. Un renseignement obtenu par un membre peut être aussitôt diffusé sur le réseau BattleTac au prix d'une action simple; les informations recueillies par senseurs sont automatiquement mises en commun. Une fois sur le réseau, ces données sont accessibles par chacun des membres, automatiquement pour ceux qui bénéficient d'une liaison cybernétique (ou d'un ordinateur tactique), au prix d'une action simple pour ceux qui doivent consulter leur communicateur. Les membres du groupe sont ainsi en mesure de coordonner leurs actions et d'agir selon les indications des uns et des autres.

Les drones et les véhicules peuvent également intégrer le système BattleTac, mais le réseau de contrôle de l'interfacé doit alors être équipé du système BattleTac IVIS (voir page 23 de *Man & Machine*). Un réseau de drones ne peut pas bénéficier des capacités de tir indirect d'un réseau BattleTac, à moins que la console de contrôle à distance et les drones eux-mêmes ne soient aussi équipés du BattleTac.

#### Unité centrale BattleTac

L'unité centrale traite les données qu'elle reçoit de sources diverses - généralement des soldats, bardés d'implants sensoriels ou de matériel de détection, et des drones. Grâce à ces données, elle dresse le tableau cohérent de la situation tactique en cours : les éléments de terrain, l'identification et le placement des adversaires, l'état actuel des hommes et des drones, les coordonnées de tir, les demandes tactiques et les ordres de mouvement, les images vidéos et ainsi de suite.

Ces données sont remises à jour en permanence et transmises à tous les communicateurs du réseau.

#### Communicateur BattleTac

Ce communicateur sert à consulter les données transmises par le réseau BattleTac ainsi qu'à en transmettre en retour à l'unité centrale. Il offre à son porteur une vision d'ensemble de la situation et lui permet de répondre plus rapidement et plus efficacement aux difficultés qui se présentent.

#### Gâchette automatique BattleTac

Cet accessoire permet à n'importe quel membre du réseau de faire feu à distance avec une arme fixe. L'arme doit être solidement tenue en place et reliée à un communicateur. Ne pouvant pas bouger, elle ne peut rien viser en particulier, mais se contente de tirer droit devant elle sur commande. Ce tir en aveugle est considéré comme un tir indirect (voir page 108).

#### SYSTÈME DE COMMUNICATIONS TACTIQUES

Ces systèmes de communications militaires, qui ont subi avec succès l'épreuve du feu, sont conçus pour assurer une sécurité et une fiabilité maximales même dans les conditions extrêmes du champ de bataille. D'une fabrication solide et résistante, ils utilisent des fréquences codées qu'ils protègent par des contre-mesures électroniques (CCME). On peut mélanger sans problème leurs différents éléments au gré des nécessités de la situation.

En termes de jeu, cela veut dire que les personnages peuvent utiliser autant d'éléments du système qu'ils le désirent pour communiquer entre eux. Bien qu'elle puisse être utile, la présence d'une unité centrale n'est même pas indispensable. Des unités d'indice différent peuvent parfaitement communiquer entre elles, mais c'est l'indice le plus faible qui sera pris en considération lors des tests.

Bien qu'ils soient employés principalement comme des walkies-talkies, ces appareils peuvent également transmettre des images et des données. Aucun n'est cependant capable de recevoir ou d'émettre des signaux simsens (ils ne peuvent donc pas servir aux opérations matricielles ni à l'interfaçage de véhicules).

#### Unité centrale

Conçue comme le pivot du réseau, l'unité centrale est une sorte d'émetteur radio perfectionné. Capable de gérer simultanément 10 x Indice fréquences préprogrammées, elle peut aussi faire office de scanner (*SR/III*, page 286) et de brouilleur (*SR/III*, page 288) à un niveau égal à son indice. Enfin, elle peut recevoir un nombre de ports égal à son indice pour y connecter pratiquement n'importe quel type d'ordinateur ou d'appareil de télécommunications : ligne matricielle conventionnelle, téléphone cellulaire/fax, liaison satellite, antenne laser, relais à micro-ondes et toute autre source de signaux que le maître de jeu voudra autoriser.

L'unité centrale est généralement transportée dans un véhicule, où elle occupe une place de 2 FC; il en existe une version plus compacte, de la taille d'un sac à dos, mais elle coûte beaucoup plus cher.

L'unité centrale a des indices de Flux, de CCME et de Codage égaux à son indice. Son indice de Flux détermine la puissance et la portée de ses signaux, comme indiqué dans *SR/III*, page 136. L'indice de CCME indique sa capacité à contrer les contre-mesures électroniques (CME) comme détaillé dans *SR/III*, page 137. L'indice de Codage définit la qualité du cryptage des transmissions, comme indiqué dans *SR/III*, page 288.

Système BattleTac	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Unité centrale	3	2,5	12/1 mois	30 000 ¥	3	2P-W
Communicateur	4	1	12/3 semaines	10 000 ¥	2	3P-W
Accessoire	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Gâchette automatique	-	-2	-	1	12/1 mois	2 500 ¥





## Communicateur

Ces émetteurs-récepteurs sont les instruments de communications des différents membres du système. De la taille d'un paquet de cigarettes, ils se portent à la poche de chemise ou au poignet; ils sont reliés à un ensemble écouteurs-micro sans fil, à commande vocale. Ils sont également équipés d'un module d'interface pour commande à distance.

Ils peuvent gérer simultanément 2 x Indice fréquences préprogrammées. Ils comportent un port datajack, ainsi qu'un port permettant de les brancher à un ordinateur ou à un système de télécommunications, le même que celui de l'unité centrale.

Un communicateur a un indice de Flux égal à la moitié de son indice (arrondir à l'entier inférieur). Autrement dit, à partir d'une certaine distance, il peut encore capter des signaux mais ne peut plus en émettre. Il a des indices de CCME et de Codage égaux à son indice.

## Antenne laser

L'antenne laser est un instrument qui émet et "déchiffre" un rayon laser à des fins de communication. Il peut transmettre des données à une autre antenne à n'importe quelle distance, pourvu qu'une ligne de mire directe puisse être tracée entre les deux. La liaison laser porte jusqu'à l'horizon par temps clair, mais son efficacité diminue radicalement par mauvais temps. La pluie, le brouillard ou la fumée la rendent virtuellement inopérante.

La liaison laser est beaucoup mieux protégée contre l'interception, le brouillage et la détection que les communications radios en raison de la finesse de son rayon et de son absence quasi-totale de déperdition. La seule manière d'intercepter une liaison laser consiste à intercaler directement une autre antenne dans le rayon.

Une antenne laser n'a pas d'indices de Flux, de CCME ou de Codage. Les données qu'elle transmet, par contre, peuvent parfaitement être cryptées au moyen d'un codeur de données (SR/III, page 289). Elle peut être branchée à n'importe quel ordinateur ou appareil de télécommunication, comme l'unité centrale ou les communicateurs.

## Antenne à micro-ondes

L'antenne à micro-ondes est un petit émetteur-récepteur capable de transmettre des signaux à n'importe quelle autre antenne du même type dans sa ligne de mire. Elle

porte jusqu'à perte de vue et n'est que légèrement affectée par les conditions météorologiques.

Elle est aussi sûre qu'une antenne laser en termes d'interception, de brouillage et de détection, et utilise les mêmes règles.

## Antenne satellite

Cet appareil contient tout le matériel et les logiciels nécessaires pour localiser un satellite et lui envoyer des signaux ou en recevoir. À moins que le satellite n'ait été piraté, il faut acheter ou négocier d'une manière ou d'une autre du temps de communication au propriétaire d'un satellite pour pouvoir s'en servir. Avant d'établir la communication, l'appareil doit commencer par localiser un satellite et se verrouiller sur lui.

L'antenne satellite se branche à une parabole, soit permanente, soit temporaire. Les paraboles standard font 50 centimètres de diamètre, les grandes, 1 mètre, et celles montées sur socle fixe, 2 mètres. Les paraboles temporaires se montent sur place, à partir d'un appareillage électronique réutilisable, d'un peu de toile et de mousse en bombe. Il faut 2 tours de combat pour les assembler; elles se désagrègent toutes seules au bout de 3 heures.

Une antenne satellite peut se connecter à n'importe quel ordinateur ou appareil de télécommunications, comme (et y compris) l'unité centrale ou les communicateurs. Elle ne permet pas de pirater le satellite; son signal n'est pas assez puissant pour le simuler.

## PARACHUTES

On répartit grossièrement les parachutes en trois catégories: les parachutes standard, ceux de basse altitude et les HABO (voir **Saut en parachute**, page 106).

### Parachutes standard

Taillés dans un nylon léger mais très résistant, ces parachutes dorsaux sont conçus pour se déployer à une altitude confortable. Leur ouverture déclenche un freinage brutal et peut nécessiter, de la part du sauteur, un test de Force (8) pour lui éviter de lâcher ce qu'il tient en main. Un jeu de suspentes de part et d'autre du parachutiste lui permet de diriger sa descente, jusqu'à un certain point. Un système de libération rapide permet, au prix d'une action complexe, de se détacher du parachute aussitôt après l'atterrissage, ou même en vol si la

Système de communications tactiques	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Unité centrale						
Indice 1-4	-	60	12/2 semaines	Indice x 4 000 ¥	2	6-W
Indice 5-7	-	65	14/2 semaines	Indice x 5 000 ¥	2	5-W
Indice 8-9	-	70	16/3 semaines	Indice x 7 000 ¥	3	4-W
Indice 10+	-	75	18/4 semaines	Indice x 8 000 ¥	4	3-W
Portable	-	/3	+2/+1 semaine	x2	+1	Selon unité
Communicateur individuel						
Indice 1-4	9	0,5	8/2 semaines	Indice x 1 500 ¥	2	8-W
Indice 5-7	8	0,75	10/2 semaines	Indice x 2 000 ¥	2	8-W
Indice 8-9	8	1	12/3 semaines	Indice x 3 000 ¥	3	7-W
Indice 10+	8	1	14/4 semaines	Indice x 4 000 ¥	4	7-W
Antenne laser	4	1	10/2 semaines	3 000 ¥	2	6P-U
Antenne à micro-ondes	3	1	14/2 semaines	5 000 ¥	2	8P-U
Antenne satellite	-	2	10/2 semaines	Indice x 1 000 ¥	2	8P-U
Paraboles						
Portable, standard	-	5	5/48 h	800 ¥	1	Légal
Portable, grande	-	8	6/48 h	1 200 ¥	1	Légal
À socle fixe	-	60	5/1 semaine	900 ¥	1	Légal
Temporaire	4	3	4/24 h	1 000 ¥	0,5	Légal



voilure ne se déploie pas correctement. Un parachute standard comprend toujours un second parachute ventral, en cas de défaillance du dorsal.

Un parachute s'accompagne également d'un altimètre-bracelet, qui affiche l'altitude du sauteur ainsi que sa vitesse et la distance estimée jusqu'au sol.

Pour des raisons de sécurité, le cordon d'ouverture est souvent attaché à une corde fixe à l'intérieur de l'appareil d'où s'effectue le saut, de sorte que le déclenchement se fait automatiquement. Ce genre de saut s'appelle un saut militaire.

#### Parachute de basse altitude

Ces parachutes sont conçus pour freiner plus rapidement la descente du sauteur. Utilisés dans les sauts à basse altitude, ils ressemblent en tout point aux parachutes standard, mais avec une voilure plus large et un poids légèrement supérieur.



#### Parachute HABO

Utilisés dans les sauts en haute altitude à basse ouverture (HABO), ces parachutes sont si solides qu'ils peuvent freiner brutalement un sauteur à vitesse terminale; leur déclenchement peut donc s'opérer à une altitude extrêmement basse. Leur ligne leur permet également de planer mieux que les autres, autorisant plus de précision et de douceur à l'atterrissage. Ils sont équipés d'un masque respiratoire et d'une petite bonbonne d'oxygène pour permettre au sauteur de respirer à haute altitude. Pour le reste, ils ont tous les avantages des parachutes standard.

#### MATÉRIEL DE PLONGÉE

Tôt ou tard, même le plus citadin des shadowrunners est bien obligé de se jeter au jus. Mais si la plongée est une nécessité pour les pirates et les contrebandiers, la plupart des shadowrunners n'y touchent que lorsqu'une opération l'exige spécifiquement. L'équipement suivant comprend tout ce dont ils peuvent raisonnablement avoir besoin dans le cadre de leurs activités, plus quelques spécialités normalement réservées aux plongeurs professionnels.

Pour les règles d'évolution en milieu sous-marin, reportez-vous à **Opérations sous-marines** page 102.

#### Équipement de base

L'équipement de base se compose d'un masque, d'un tuba, de palmes, d'une combinaison humide, d'un détendeur, d'un ensemble compensateur de flottaison/ceinturon de plombs, et d'une bonbonne d'oxygène.

Le détendeur permet au plongeur de respirer l'oxygène de sa bouteille. Le modèle standard se compose de deux embouts primaire et secondaire (ce dernier étant familièrement surnommé "la pieuvre"), d'une jauge de profondeur et de pression et d'une dérivation vers le compensateur de flottaison. Le plongeur devant garder l'embout dans sa bouche

pour respirer, toute communication verbale est impossible avec cet équipement.

Un compensateur de flottaison est en fait un gilet gonflable. Porté en combinaison avec une ceinture de plombs, il aide le plongeur à atteindre un poids nul. Il lui permet également de remonter rapidement à la surface lorsqu'il est trop épuisé pour le faire à la force des jambes.

La bonbonne contient l'air que respirent les plongeurs. Dans les années 2060, les bonbonnes standard sont faites d'un alliage aluminium/titane spécial et contiennent, soit de l'air, soit un mélange gazeux, à une pression pouvant atteindre 300 bars. Leur autonomie varie en fonction de la profondeur, de la capacité pulmonaire du plongeur et de son activité. Généralement, la respiration d'un métahumain consomme en moyenne 4 bars de pression par minute.

La combinaison humide protège le plongeur de l'hypothermie en conservant une mince pellicule d'eau moins froide contre sa peau. Dans l'eau, elle réduit de -1 la Puissance des agressions basées sur le froid.

La masse indiquée est celle de l'équipement lorsqu'il est transporté hors de l'eau. En plongée, le poids du matériel n'occasionne aucun malus.

#### Branchies artificielles OXSYS

Les branchies OXSYS consistent en un masque facial intégral comportant une succession de filtres de part et d'autre des mâchoires. Ces filtres extraient l'oxygène de l'eau de mer par osmose artificielle. Le gaz carbonique et autres rejets gazeux sont évacués dans l'eau de mer au niveau de la nuque, par un processus exactement inverse.

En raison de leur légèreté, de leur encombrement réduit et de leur facilité d'emploi (aucune formation ni permis n'est indispensable pour s'en servir), ces branchies connaissent un franc succès auprès des plongeurs amateurs. Toutefois, elles fournissent de l'oxygène pur et ne peuvent donc pas être

Parachutes	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Parachutes standard	-	20	6/1 semaine	500 ¥	1	Légal
Parachutes de basse altitude	-	30	8/1 semaine	750 ¥	1	Légal
Parachutes HABO	-	40	10/2 semaines	1 000 ¥	1	Légal





utilisées à des profondeurs supérieures à 7 mètres, sans quoi elles risquent d'occasionner un empoisonnement du sang.

#### Combinaison sèche

Plus efficace et beaucoup plus chaude qu'une combinaison humide, la combinaison sèche est parfaitement étanche. Elle conserve la chaleur du plongeur dans une mince couche d'air prise en sandwich entre deux épaisseurs de caoutchouc. On l'utilise pour les plongées dans les eaux froides de l'Arctique, ou pour descendre au-delà des 200 mètres de profondeur.

Dans l'eau, une combinaison sèche réduit de -2 la Puissance des agressions basées sur le froid.

#### Double détendeur

La plupart des détendeurs sont conçus pour se brancher sur une seule bouteille. Un double détendeur permet d'en utiliser deux simultanément.

#### Équipement de plongée à air liquide

Cet équipement utilise, grosso modo, le même système qu'une combinaison de plongée ordinaire avec masque étanche, à cette exception près que sa bouteille ne contient pas de l'air, mais un fluide suroxygéné que respire le plongeur. Ce fluide qui lui remplit les poumons rend le discours impossible. Les communications avec autrui doivent passer par un implant radio, un clavier électronique ou autre moyen de substitution.

Cet équipement permet au plongeur de descendre jusqu'à la profondeur hallucinante de 3 000 mètres. Il protège contre les risques de décompression, d'empoisonnement du sang ou de narcolepsie. Toutefois, il ne peut rien contre le vertige des grandes profondeurs.

#### Exosquelette de plongée JIM

L'exosquelette de plongée JIM, ou combinaison JIM, se présente comme un exosquelette de plastacier capable de

descendre à une profondeur de 600 mètres. L'intérieur est pressurisé, ce qui annule le risque d'une décompression et autres dangers qui guettent le plongeur de grande profondeur. L'exosquelette emporte un réservoir d'air qui fournit environ 20 heures d'autonomie.

Une combinaison JIM standard a une Force de 7. Il existe des modèles plus puissants (d'une Force pouvant aller jusqu'à 10), mais chaque point de Force supplémentaire augmente leur coût de 5 000 ¥. Tous ont un indice de Blindage de 6.

Le port de cette combinaison impose un malus de -2 à la Rapidité et à la Réaction du plongeur, et ne lui laisse qu'un seul dé à l'Initiative. L'installation d'une interface de contrôle de véhicule permet d'annuler ces malus, en plus des autres avantages liés à l'interface elle-même. Un interfacé qui se connecte à une combinaison JIM utilise sa réserve de contrôle au lieu de sa réserve de combat.

#### Masque étanche

Ce casque spécial a été conçu à l'intention des plongeurs professionnels qui ont besoin de communiquer verbalement pour accomplir leurs missions. Un tuyau au dos du masque se branche sur la bouteille et remplit d'air ou de gaz l'intérieur du casque, permettant au plongeur de parler normalement. Des micros intégrés au casque diffusent ses paroles dans l'eau. Le casque comprend également d'autres accessoires mineurs, comme une lampe halogène frontale (la plupart des plongeurs qui utilisent cet équipement travaillent à des profondeurs où il fait noir comme un four) ou une prise micro pour brancher un émetteur radio sous-marin ou un câble de téléphone.

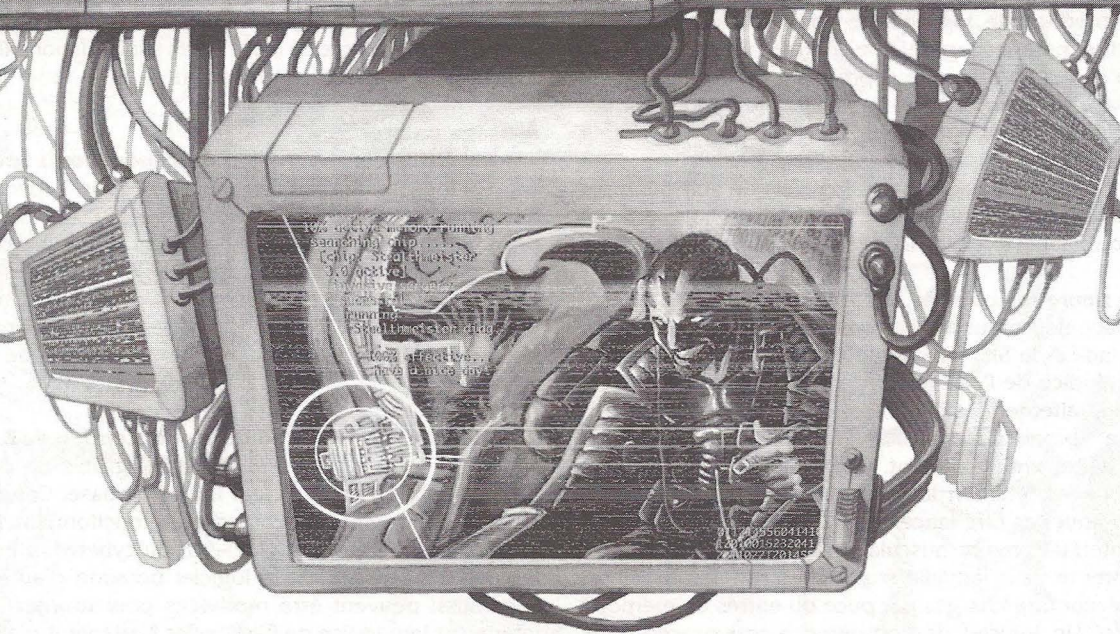
#### Masque intégral

Un masque intégral recouvre les yeux, le nez et la bouche du plongeur, avec un adaptateur autorisant la connexion d'un détendeur standard. Des prises externes amovibles permettent également au plongeur d'installer des systèmes de communication, microphones et autres petits "plus".

Matériel de plongée	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Équipement de base						
Bonbonne	-	18	4/12 h	3 000 ¥	1	Légal
Combinaison humide	-	1,2	4/12 h	290 ¥	1	Légal
Compensateur/plombs	-	12	4/12 h	475 ¥	1	Légal
Détendeur	7	2,5	4/12 h	720 ¥	1	Légal
Masque & tuba	-	-	4/12 h	120 ¥	1	Légal
Palmes	-	0,7	4/12 h	90 ¥	1	Légal
Branchies OXSYS	-	0,5	4/12 h	3 250 ¥	1	Légal
Combinaison sèche	-	3,5	4/36 h	1 500 ¥	1,25	Légal
Double détendeur	-	0,1	4/18 h	200 ¥	1	Légal
Équipement à air liquide	-	25	8/3 semaines	50 000 ¥	2,5	Légal
Exosquelette JIM	-	300	6/2 semaines	25 000 ¥	2	3P-U
Accroissement de For	-	+25 par point	Idem JIM	+5 000 ¥ par point	Idem JIM	Idem JIM
Masque étanche	-	1	5/96 h	960 ¥	1,5	Légal
Masque intégral	-	-	4/24 h	360 ¥	1,25	Légal



# SIMSENS APPLIQUÉ



**L**e système d'induction sensorielle artificielle (SISA) a fait une entrée fracassante sur le marché en 2018. Inventé à Chicago par le Dr Hosato Hikita, de chez ESP Systems, c'est un élément crucial du simsens, qui permet à une personne de vivre ce qui est arrivé - ou est en train d'arriver - à quelqu'un d'autre. Le simsens est employé dans les cyberdecks, dans l'interfaçage avec les véhicules, dans les logiciels de compétence, en médecine et dans de nombreuses technologies.

Grâce au simsens, on croit réellement vivre tout ce que vit l'autre personne. Appuyés par des systèmes experts, les instruments qui intègrent le simsens peuvent ajuster les actions et réactions d'une personne et lui permettre d'exploiter pleinement les ressources des logiciels de compétence, des interfaces et des decks.

Pour plus d'information sur le simsens, voyez *SRIII*, page 282.

## LOGICIELS DE COMPÉTENCE

Les logiciels de compétence sont des programmes extrêmement complexes, gravés sur puce afin de permettre à un utilisateur doté de l'interface appropriée de faire preuve d'une compétence qu'il ne possède pas. Leur production est laborieuse et nécessite d'innombrables sessions d'enregistrement de personnes mettant en pratique la compétence en question – conduire une voiture, par exemple – dans toutes les situations imaginables. Ces enregistrements sont ensuite compilés au sein d'une base de données, puis traités pour aboutir enfin à une puce optique commercialisable.

Comme les utilitaires matriciels, les logiciels de compétence peuvent être programmés avec de multiples options, concernant notamment leur taille mémoire et la façon de les exploiter (voir **Options de programmation**, page suivante). Leur usage fait appel à une combinaison embrouillée de code informatique, de signaux SISA et de fonctions cyberware.

Les logiciels de compétence sont décrits dans *SRIII*, page 291.

## UTILISATION

Pour utiliser un logiciel de compétence, il faut avoir accès aux informations qu'il contient. On y parvient généralement en insérant directement la puce optique dans un chipjack ou un datajack, même si certains appareils – juke-boxes et autres ordinateurs contenant les utilitaires appropriés – peuvent aussi faire l'affaire. L'utilisateur peut également charger le logiciel en mémoire cephaloware pour y accéder plus tard, comme un decker ferait passer un utilitaire dans la mémoire active de sa console. L'accès s'effectue ensuite au prix d'une action simple.

Une fois le programme accessible, son lancement ne réclame qu'une action automatique (*SRIII*, page 105) ; il confère alors sa compétence à l'utilisateur. Quitter le programme requiert une autre action automatique. Il reste néanmoins accessible, à moins que l'utilisateur n'ôte la puce ou n'efface l'information de sa mémoire.





Les circuits d'un chipjack traduisent le code d'une puce de compétence en signaux SISA qui déclenchent des souvenirs de situations et des schémas de pensée dans le cortex cérébral. L'interface de logiciels de connaissance remplit la même fonction pour les logiciels de connaissance chargés par datajack ou entrés en mémoire céphalaware.

L'interface neuromusculaire joue un rôle similaire, mais son interaction est plus profonde et prend le contrôle moteur de certaines régions du cerveau. Ses fonctions doivent être plus spécialisées, pour traduire des logiciels de compétences actives en souvenirs exploitables. C'est la raison pour laquelle elle est incompatible avec les logiciels de connaissance.

### L'interface neuromusculaire

L'interface neuromusculaire compte deux indices importants : son indice de SISA (indice maximum et total des logiciels) et son indice de Pulsation (Mp total). Le premier reflète l'ampleur du traitement et de l'intervention SISA qu'elle peut accepter ; le second, la quantité d'informations qu'elle est capable de traiter simultanément, y compris l'accès, la circulation des données, etc. Un logiciel qui dépasserait ce maximum ne pourrait pas être lancé.

Une interface neuromusculaire ne comporte aucune mémoire interne dans laquelle stocker ses programmes ; ces derniers doivent être chargés par puce ou entrés en mémoire céphalaware. Un logiciel de compétence active accessible, mais non lancé, ne consomme aucun point d'indice de SISA ou de Pulsation.

### Amélioration de l'indice de Pulsation

Bon nombre des options de programmation détaillées plus loin alourdissent singulièrement le poids des logiciels. Pour améliorer la capacité de traitement d'une interface neuromusculaire, il suffit d'acheter et d'implanter un nouveau processeur. L'intervention est considérée comme un acte de remise à niveau du cyberware (voir **Chirurgie des implants**, page 47 de *Man & Machine*).

Pour calculer le prix de cette remise à niveau, calculez le prix de l'interface en vous basant sur l'indice de Pulsation recherché (Mp total) et faites simplement la différence avec le prix de l'implant actuel.

### OPTIONS DE PROGRAMMATION

Les options de programmation modifient un programme et la manière dont il exploite les ressources du matériel. Chaque logiciel de compétence possède un indice de base. Les options peuvent augmenter cet indice et, par contre-coup, la taille du programme. L'indice des options modifie l'indice de base et crée un nouvel indice appelé indice de conception. Ces modificateurs sont cumulatifs.

La taille finale d'un logiciel de compétence se calcule à partir de son indice de conception : prenez le multiplicateur de 3 des logiciels de compétence (2 pour les spécialisations) et consultez la table des tailles de programmes (SR/III, page 220). Certaines options peuvent avoir pour conséquence de modifier la taille finale ou la taille de conception d'un logiciel ; appliquez chacun de ces changements séparément. La taille de conception sert à déterminer le coût du logiciel (voir page 62).

L'indice d'une option ne peut pas excéder l'indice de base du logiciel. Considérez toujours l'indice de base d'un logiciel de compétence active lorsqu'il s'agit de le comparer à l'indice de SISA de l'interface pour voir si elle accepte de le faire tourner.

La taille des logiciels de compétence à plusieurs options varie. Appliquez toutes les modifications d'indice pour

déterminer l'indice de taille, puis appliquez les modifications de taille dans le même ordre.

La table des options de logiciels de compétence (page 63) montre les modifications de taille et de prix des différentes options ainsi que leurs effets sur la disponibilité, le délai d'achat, l'index de rue et la légalité.

### À usage unique

#### Modificateur de l'indice de conception : Spécial

Un logiciel de compétence est destiné à fonctionner une fois, puis à griller, comme beaucoup de BTL. Une fois lancé, le programme s'autodétruit au bout de 1 heure, ou dès qu'il est désactivé. Sa taille réelle est réduite de 75 %, mais sa taille de conception augmente de 50 %. Les puces de démonstration offertes par les corporations à titre d'échantillons intègrent généralement cette option, en plus de l'option de limitation.

### Adaptative

#### Modificateur de l'indice de conception : +2

En circonstances normales, les logiciels de compétence ne peuvent tourner qu'à leur indice de base. Cette option les autorise à moduler l'indice auquel ils fonctionnent, et donc, de tourner – à efficacité réduite – sur du cyberware incapable de les exploiter à fond. Si le logiciel possède d'autres options, elles aussi peuvent être modulées pour tourner à un indice inférieur à leur indice de base ; elles s'adaptent d'ailleurs automatiquement et s'alignent sur l'indice auquel tourne le programme.

Quand vous utilisez un logiciel de compétence à un niveau inférieur à son indice de base, calculez sa taille en termes de Mp ; sa taille réelle demeure inchangée, mais c'est cette taille temporaire qu'il occupe par rapport à l'indice de Pulsation.

Les réflexogiciels adaptatifs peuvent tourner à un indice SISA inférieur à leur indice de base, à condition de disposer malgré tout d'un indice de Pulsation suffisant et de ne pas excéder les possibilités de l'interface.

### Défectueuse

#### Modificateur de l'indice de conception : Spécial

Un réflexogiciel défectueux est souvent la conséquence d'une tentative ratée de personnalisation – occurrence plus fréquente qu'on ne pourrait le croire, tant il est vrai que la personnalisation est une entreprise délicate. Plutôt que de le jeter, le concepteur en efface les éléments de personnalisation et le revend à bas prix à des personnes qui apprécient son faible poids en Mp et son coût imbattable.

Un réflexogiciel défectueux a les mêmes effets généraux qu'une puce personnalisée employée par la mauvaise personne. Il tourne à 75 % de son indice (arrondir à l'entier inférieur), mais a besoin de l'espace-mémoire correspondant à la totalité de son indice. Lui aussi occasionne des dommages (Indice) L'Étourdisants, auxquels on résiste avec la Volonté, à chaque utilisation.

Cette option réduit le coût du programme de 50 %, mais augmente de 150 % sa taille de conception. Elle ne concerne que les réflexogiciels et ne peut pas se combiner avec l'option d'optimisation.

### En grappe

#### Modificateur de l'indice de conception : Spécial

Une puce en grappe a plusieurs programmes gravés en mémoire, classés par un sous-programme catalogue qui assure le relais entre eux et l'utilisateur. Ces programmes peuvent tourner simultanément. L'accès à chacun réclame une action automatique.









Si un logiciel de compétences en grappe est employé dans un chipjack doté d'un driver expert (*Man & Machine*, page 19), chaque compétence qui tourne bénéficie de la réserve de travail.

L'indice du programme catalogue est égal au nombre de programmes utilisables simultanément. Il a un multiplicateur de taille de 2. Sa taille s'ajoute à l'indice de Pulsation de tout programme utilisé directement depuis la puce.

Si le programme est téléchargé depuis la puce vers une mémoire céphalware, par exemple, le catalogue devient temporairement inutile et cesse d'affecter la taille.

Le niveau de l'option peut dépasser l'indice des logiciels réunis sur la puce.

Dans une puce en grappe, chaque logiciel de compétence utilise son propre indice de conception, programme catalogue inclus. Le Mp total de la puce est égal à la somme des Mp totaux de tous ses programmes.

## IMAD

### Modificateur de l'indice de conception : +Indice d'IMAD

L'option d'Interprétation Mémoirelle par Assimilation Directe permet à l'utilisateur de mieux interpréter la programmation d'un logiciel de compétence et, partant, d'intégrer plus facilement l'information dans sa mémoire. Une puce IMAD autorise l'utilisateur à recourir aux réserves de dés correspondantes à ses compétences. Toutefois, le nombre de dés de réserve qu'il peut employer par tour de combat ne doit pas dépasser l'indice d'IMAD de la puce.

L'indice d'IMAD s'ajoute à l'indice du logiciel en termes de conception et de taille, mais pas en ce qui concerne les limitations d'indice de SISA d'une interface neuromusculaire.

Quand il quitte le programme, l'utilisateur subit un choc d'éjection qui lui inflige des dommages étourdissants de (Indice d'IMAD)/M, auxquels il résiste avec la Volonté.

*Balthazar, un interfacé, vient de chauffer un hors-bord. C'est la première fois qu'il se connecte à un engin pareil, mais heureusement, il possède un logiciel de Bateaux à Moteur 5 avec option IMAD 3. Autrement dit, il peut piloter son hors-bord avec une compétence de 5 et trois dés de sa réserve de contrôle.*

## Implantée

### Modificateur de l'indice de conception : Spécial

Une puce implantée fait partie intégrante d'un chipjack spécialisé (voir page 63). Elle n'est pas autonome et ne peut pas se retirer pour s'enficher dans un autre datajack ou chipjack.

Les réflexogiciels implantés mobilisent une part moins importante des fonctions SISA de l'interface. Bien qu'ils tournent à plein régime, ils n'occupent qu'une place équivalente à la moitié de leur indice (arrondir à l'entier supérieur). Autrement dit, l'interface peut en faire tourner qui ont un indice jusqu'à deux fois supérieur au sien.

La taille réelle d'un logiciel implanté est réduite de 50%, mais sa taille de conception augmente de 150%.

Les réflexogiciels implantés sont codés de manière à planter automatiquement n'importe quel autre logiciel s'ils ont besoin de plus de Mp ou de SISA pour tourner. Quand deux logiciels implantés se retrouvent ainsi en concurrence, c'est celui dont l'indice est le plus élevé qui supprime l'autre.

Les puces implantées ne peuvent pas bénéficier des options pluscode ou optimisation.

*Jack possède une interface neuromusculaire avec un indice de SISA 4. S'étend lourdement endetté auprès d'un capo de la Mafia, il se retrouve équipé à son corps défendant d'un chipjack spécialisé. Le logiciel implanté dedans est Explosifs 8; il est désormais le saboteur attiré de son créancier. Malgré son niveau élevé, le logiciel peut tourner à plein dans son interface puisqu'on ne prend en compte que la moitié de son indice. Mais quand le capo l'enclenche – vous ai-je précisé que le chipjack se commandait à distance ? – l'interface de Jack ne peut plus rien faire tourner d'autre.*

*Si le logiciel avait un indice de 4, il n'occuperait que deux points de l'interface et Jack aurait encore la place de faire tourner un autre programme d'indice 2.*

## Limitée

### Modificateur de l'indice de conception : +1

Cette option introduit dans l'esprit de l'utilisateur une sorte de "blocage mental" qui l'empêche de se servir de la compétence à certaines fins ou dans certaines conditions. Un réflexogiciel d'armes, par exemple, peut être limité à l'utilisation d'une seule et même marque, ou devenir inopérant contre les cibles en armure corporatiste. Chacune de ces limitations compte comme une option distincte.

## Optimisée

### Modificateur de l'indice de conception : Spécial

Cette option réduit de 50% la taille du programme, mais double sa taille de conception. L'optimisation est incompatible avec les logiciels de compétence personnalisés ou implantés.

## Personnalisée

### Modificateur de l'indice de conception : Spécial

Les réflexogiciels personnalisés sont destinés à un utilisateur précis. Étant spécifiquement programmés pour son corps et son interface neuromusculaire, ils ne peuvent tourner que sur lui. Ils procurent un bonus de +1 aux compétences qu'ils contiennent; ce bonus n'entre pas dans le calcul de l'espace-mémoire ou de l'indice de conception.

Enfiché et activé par une autre personne que son utilisateur légitime, un réflexogiciel personnalisé provoque une gêne et un sentiment de désorientation, qui se traduit par un malus de +2 à tous les seuils de réussite jusqu'à extinction du programme. L'usurpateur doit également résister avec sa Volonté à des dommages étourdissants de (Indice)L chaque fois qu'il fait appel à la compétence programmée. De plus, le réflexogiciel ne lui procure qu'une compétence égale à la moitié de son indice (arrondir à l'entier supérieur).

Un réflexogiciel est toujours programmé sur commande et ne peut pas s'acheter en grande surface. Le client doit passer une visite médicale et un test d'interface; les résultats de ces examens sont nécessaires à l'élaboration d'un programme sur mesure à partir du code source. La personnalisation réduit de 50% la taille réelle d'un programme, mais augmente de 150% sa taille de conception.

Cette option ne concerne que les réflexogiciels. Elle ne peut pas se combiner avec l'option d'optimisation, car elle représente déjà une forme d'optimisation du code source.

## Pluscodée

### Modificateur de l'indice de conception : +Indice de pluscodage

Un réflexogiciel pluscodé réduit les sollicitations de l'interface SISA grâce à l'utilisation judicieuse de mémoire



cache, de sous-programmes, de corrélation mnémonique renforcée et de schémas d'intégration de redondance. En termes de jeu, son indice est diminué de l'indice de pluscodage en ce qui concerne les limitations SISA de l'interface. Le pluscodage améliore simplement le rendement du logiciel; ce dernier reste limité à un indice égal ou inférieur à celui de l'interface.

Cette option ne peut pas réduire à moins de 1 l'impact du logiciel sur les limitations SISA. Autrement dit, son indice maximum est égal à l'indice du logiciel, moins 1.

*Balthazar possède une interface neuromusculaire avec un indice de SISA 5. Il prépare un run dans lequel il aura besoin de plusieurs logiciels de compétence. Le premier est Hovercrafts 5 (Pluscode 4), qui n'occupe que 1 point de SISA; le second est Hovercrafts C/R 4 (Pluscode 2), qui mobilise 2 points supplémentaires, ce qui ne lui en laisse que 2. Comme son indice de Pulsation le lui permet, il enfiche encore Combat Sous-Marin 5 (Pluscode 3). Son interface neuromusculaire tourne désormais à plein régime et ne peut plus accepter aucun programme supplémentaire.*

## Rayée

### Modificateur de l'indice de conception : Aucun

Les puces rayées sont des puces qui présentaient un défaut de gravure et qu'on a passées au filtre d'un programme de nettoyage au lieu de les jeter. Elles sont utilisables normalement, mais émettent en permanence une sorte de grésillement qui résonne désagréablement dans l'interface crânienne de l'utilisateur. Naturellement, elles sont bradées, et certains estiment que le gain financier compense leurs petits défauts.

Une puce rayée fonctionne à son indice de base, mais sa taille réelle est augmentée par la présence des grésillements; la taille de ces derniers se calcule sur la table en prenant l'indice d'option et un multiplicateur de 3.

Pendant toute la durée de fonctionnement du programme, les grésillements infligent aux tests de Perception de l'utilisateur un malus égal à la moitié de l'indice de rayure (arrondir à l'entier supérieur). De plus, ces puces génèrent des interférences et des signaux anarchiques qui réduisent d'un montant égal à l'indice de rayure l'indice des autres programmes tournant simultanément.

## Surmultipliée

### Modificateur de l'indice de conception : +Indice de Surmulti- plication

Partiellement basées sur la technologie BTL, ces puces peuvent "court-circuiter" l'interface et permettre à l'utilisateur de dépasser les limites normales de l'indice de SISA. Les logiciels de

connaissance ont rarement l'usage de cette option, à l'exception parfois de certaines personafixes en grappe.

Cette option permet à l'utilisateur d'ajouter l'indice de surmultiplication aux tests effectués avec la compétence du logiciel. Cet indice n'étant pas pris en compte dans la limite du SISA, il permet de la dépasser; en contrepartie, la présence de cette option fait que l'utilisateur a plus de mal à se concentrer sur d'autres compétences – tant que le programme tourne, il subit un malus égal à l'indice de surmultiplication à tous ses autres tests de compétence.

Pour quitter volontairement un logiciel ou ôter une puce qui contient cette option, il faut réussir un test d'opposition avec sa Volonté contre le double de l'indice de surmultiplication. Cet effort exige une action complexe et inflige des dommages étourdissants de (Indice de surmultipliée)G, auxquels on résiste avec la Volonté.

Par ailleurs, les réflexogiciels surmultipliés peuvent provoquer une panne de l'interface neuromusculaire. Chaque tour de combat, faites un test avec l'indice de l'interface contre le double de l'indice de surmultiplication du programme. Un échec signifie que l'interface subit 1 point de tension (voir *Man & Machine*, page 124) et doit faire un test de tension.

**Puces en grappe surmultipliées :** Pour qu'un programme surmultiplié puisse être gravé sur une puce en grappe, il faut que le sous-programme catalogue possède lui aussi cette option; encore la surmultiplication du logiciel ne peut-elle pas excéder celle du catalogue. La puce en grappe peut faire tourner simultanément un nombre de programmes (sans l'option surmultiplication) égal à l'indice d'option du catalogue, sans leur imposer de modificateur.

Quand les autres programmes de la grappe sont en activité, l'utilisateur subit un malus à tous ses autres seuils de réussite, qui est égal à l'indice de surmultiplication du catalogue, plus 1 pour chaque programme supplémentaire qui tourne simultanément en surmultipliée.

Désactiver un logiciel sur la puce nécessite le test d'opposition décrit plus haut.

S'il charge ses programmes en grappe en mémoire céphalaware, l'utilisateur doit aussi charger le catalogue surmultiplié s'il veut pouvoir en exploiter les avantages.

## Vérolée

### Modificateur de l'indice de conception : Aucun

Beaucoup de puces vérolées sont, au départ, des puces rayées dont l'état s'est détérioré. Il en existe de nombreux types, mais les options les plus courantes sont la neige, le tressaillement, le buzz, la boucle et le court-circuit. Chacune possède un indice unique. Un logiciel de compétence peut malheureusement en comporter plusieurs.

La plupart des virus n'affectent l'utilisateur qu'une







fois que le programme est lancé et qu'il emploie sa compétence. D'autres sont spécifiquement conçus pour intervenir dès le lancement du programme, ou quand une certaine succession d'actions est accomplie (autrement dit, quand la compétence est utilisée d'une certaine manière). Ils peuvent parfaitement se combiner avec d'autres options.

Les virus n'affectent pas l'indice de conception, mais augmentent la taille du programme. Traitez-les comme des programmes supplémentaires inclus dans la puce, avec une taille en Mp déterminée par leur indice et un multiplicateur de 3.

Certaines options des BTL, notamment la peste noire, la nuit noire et l'effet psychotrope, peuvent également être des options des logiciels de compétence (voir **Options des BTL**, page 65).

**Boucle :** Ce virus affecte directement l'interface neuromusculaire ou l'interface de logiciels de connaissance. Chaque fois qu'il s'en sert, l'utilisateur a 50% de chance d'être pris dans un effet de boucle et de ne plus pouvoir cesser d'utiliser sa compétence. L'effet dure 1D6 heures, où jusqu'à ce que la victime réussisse un test de Volonté (Indice de boucle x 2). Ce virus se répare de la même façon que la neige.

**Buzz :** C'est un sous-programme BTL qui fait naître certaines sensations à chaque utilisation de la compétence. Il peut s'agir d'un programme d'humeur, par exemple, qui procure un sentiment de bien-être ou de plaisir à l'utilisateur chaque fois qu'il accède au logiciel. Ce sous-programme inoffensif en apparence peut rapidement entraîner une forte accoutumance, comme n'importe quelle puce BTL. Voir **Effets secondaires** des BTL, page 64.

**Court-circuit :** Ce virus est conçu de manière à ce que, en désactivant le logiciel, l'utilisateur provoque un court-circuit susceptible de griller son interface. Faites un test de court-circuit contre l'indice de l'interface neuromusculaire, ou contre un seuil de 2 si le matériel affecté est un chipjack ou une interface de logiciels de connaissance. Chaque succès inflige à l'appareil 1D6/2 points de tension (voir **Tension**, page 124 de *Man & Machine*). Faites un seul test de tension pour la totalité des dommages infligés.

**Neige :** Les puces affectées par ce virus sont des puces rayées à effet permanent. Autrement dit, même après la désactivation ou l'effacement du programme, le grésillement persiste. Réparer l'interface nécessite un test d'Informatique (Cybernétique) contre un seuil de difficulté égal à l'indice du virus, pour un temps de base de 12 heures. Ce travail requiert une trousse de cybernéticien et un ordinateur dotée d'une mémoire au moins égale à l'indice du virus au cube.

**Tressaillement :** La puce atteinte par ce virus est tellement endommagée qu'elle transmet par l'interface un brouillage équivalent à celui d'un troubleur (SRIII, page 290). Quand le programme fonctionne, la puce impose un malus égal à son indice de virus à tous les tests de compétences actives de l'utilisateur.

## ACHAT DE LOGICIELS AVEC OPTIONS

Un personnage qui achète un logiciel de compétence peut spécifier les options qu'il souhaite y inclure. Avec l'accord du maître de jeu, il peut également choisir quelques options supplémentaires

en prévision d'éventuels tests de disponibilité manqués. Il peut choisir toutes les options qu'il veut, mais doit ensuite se procurer un permis pour celle qui en nécessite un.

En général, le coût d'un logiciel avec options est le même que celui du logiciel normal, même si certaines options coûtent plus cher. Les prix sont basés sur l'indice de conception, et non sur la taille réelle. Les modifications consécutives à l'intégration d'options dans un programme apparaissent sur la Table des options de logiciels de compétence, page XX.

Pour les logiciels dotés de multiples options, n'appliquez que les modificateurs de disponibilité et d'index de rue les plus élevés. Les puces rayées ou vérolées sont rarement vendues comme telles; considérez le logiciel qu'elles contiennent, et non le virus ou la rayure qui les affecte.

Le maître de jeu reste libre d'interdire certaines options à un personnage qui n'aurait pas les connaissances ou compétences sociales nécessaires pour s'en servir. Il peut aussi tromper un joueur sur la nature de ce qu'il achète pour son personnage; cela, dans le but de brouiller les cartes dans sa partie ou de préparer un effet dramatique ou comique.

## Vérification du contenu

Enficher une puce de logiciel de compétence dans un ordinateur ou un secrétaire de poche permet simplement de consulter sa fiche signalétique. En principe, cette fiche présente le contenu de la puce, compétences et options, mais elle n'est pas infalsifiable. Un test d'Informatique (Cybernétique) (4) fait apparaître la taille réelle du logiciel, qui révélera peut-être certaines incohérences dans la fiche signalétique.

Une analyse plus fouillée nécessite un ordinateur capable de charger l'intégralité du logiciel (taille réelle) et un test d'Informatique (Cybernétique) (4), avec un temps de base de 5 minutes par Mp. Les succès excédentaires peuvent servir à recueillir davantage d'informations ou à réduire le temps de travail. Si le premier test est un succès, le personnage peut de toute manière en faire un second, avec un malus de +2, pour tenter d'obtenir plus de renseignements.

*Blaster possède une interface neuromusculaire 3, construite pour faire tourner 50 Mp de logiciels. cela veut dire que l'indice de SISA de son interface est de 3 et son indice de Pulsation de 50 Mp.*

*Après s'être fait salement amocher dans une bagarre de bar, il décide de s'offrir une puce de Combat à Mains Nues. Il la voudrait avec une option IMAD 2, mais sait que cela augmentera sa taille; comme il n'a pas l'intention de se payer une intervention sur son interface, il choisit plutôt l'optimisation.*

*L'indice de base de sa puce est de 3, ce qui donne un indice de conception de 5 avec l'IMAD 2 (3 + 2). Sur la table des tailles des programmes (SRIII, page 220), le maître de jeu reporte cet indice de 5 avec le multiplicateur de 3 (multiplicateur de conception des compétences générales) et obtient une taille de 75 Mp. L'optimisation réduit ce chiffre de moitié,*

## TABLE DE VÉRIFICATION DES LOGICIELS DE COMPÉTENCE

Succès	Informations recueillies
1	La taille réelle de la puce, en Mp, ainsi que la compétence qu'elle contient (ou l'une des compétences, dans le cas d'une puce en grappe).
2	L'indice de la compétence (ou une autre compétence, dans le cas d'une puce en grappe).
3	Une option de programmation.
4	L'indice de l'option.
5+	Toute autre option, compétence ou indice (1 par succès supplémentaire)



TABLE DES OPTIONS DE LOGICIELS DE COMPÉTENCE

Option	Modificateur d'indice de conception	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
À usage unique	Spécial	x 0,5	-1/x 0,5	x 0,5	Légal
Adaptative	+2	Normal	Normal/x 1,5	+0,25	Légal
Défectueuse	Spécial	x 0,25	+4/x 2	x 0,5	10Y
En grappe	Spécial	Normal	Normal/x 1,5	+0,25	Légal
IMAD	+Indice	+(Indice x 10) %	+Indice/x 2	+0,25	6P-Y
Implantée	Spécial	Normal	Normal	0,25	Légal
Limitée	+1	x 0,75	Normal	-0,25	Légal
Optimisée	Spécial	Normal	+2/x 2	+0,25	Légal
Personnalisée	Spécial	x 2	+4/x 3	x 2	Légal
Pluscodée	+Indice	Normal	+Indice/x 2	+0,25	Légal
Rayée	Aucun	x 0,75	-1/Normal	x 0,75	Légal
Surmultipliée	+Indice	+(Indice x 10) %	+Indice/x 1,5	+ 0,25	5P-Y
Vérolée	Aucun	Normal	-1/Normal	x 2	4Y

**Note :** "Indice" désigne l'indice de l'option

soit 37 Mp. Toutefois, la taille de conception du programme est multipliée par deux, soit 150 Mp.

Normalement, un réflexiciel a un coût de base de Mp x 100 nuyens. En se basant sur la taille de conception de 150 Mp, on obtient un coût de base de 15000 nuyens pour la puce. Toutefois, l'IMAD 2 fait grimper ce chiffre de 20% (2 x 10), soit 18000 nuyens.

La disponibilité de base d'un réflexiciel est de 6/4 jours, avec un index de rue de 1,25. Pour les puces à multiples options, seuls les modificateurs les plus importants sont pris en compte. Dans cet exemple, ce sont les mêmes : +2/x 2 pour la disponibilité et +0,25 pour l'index de rue. Au final, la puce de Blaster a une disponibilité de 8/8 jours et un index de rue de 1,5.

### CHIPJACKS SPÉCIALISÉS

Il s'agit en quelque sorte de chipjacks à usage unique, modifiés pour n'accepter qu'un logiciel ou qu'une BTL précise (la puce elle-même n'étant pas amovible, mais faisant partie intégrante de l'implant).

S'ils sont reliés à d'autres implants de communication céphaliens, ils peuvent être activés et désactivés à distance. Ils sont souvent utilisés par les établissements pénitenciers, les maisons "bunraku" et autres institutions souhaitant conserver à distance un certain contrôle sur l'utilisateur.

### En termes de jeu

Un chipjack spécialisé est généralement implanté contre la volonté du porteur. La puce ne peut en être extraite qu'au prix d'un test de Biotech (Cybertechnologie) (8). Certaines corpos vont parfois jusqu'à souder la puce en place - ce qui impose de retirer la totalité du chipjack-, voire à lui rattacher une bombe corticale réglée pour exploser si on touche à la puce.

Les chipjacks spécialisés fonctionnent comme des chipjacks ordinaires (SRIII, page 295), sauf qu'ils n'utilisent que des puces ou des BTL implantées (voir page 60 et 66 respectivement).

Certains comportent une sécurité RAS (voir *Man & Machine*, page 21) qui empêche l'utilisateur de se déplacer pendant que la puce est activée; ils imposent un malus de +8

à tous les tests de l'utilisateur aussi longtemps que la puce reste activée.

Céphalaware	Essence	Coût
Chipjack spécialisé	0,1	500 ¥ +coût de la puce
Disponibilité	Index de rue	Légalité
2/48 h	1	3-Y

### PUCES BTL

Les puces Better-Than-Life sont les drogues dures des années 2060. Entraînant une forte accoutumance, elles produisent des signaux SISA de haute amplitude qui stimulent directement le centre du plaisir du cerveau. Leur contrôle de débit étant coupé, elles procurent des sensations beaucoup plus intenses que celles données par une puce de simulation ordinaire.

Toutes sortes de BTL circulent sur le marché parallèle. On les trouve sous différents formats, et leurs programmes peuvent comporter des options comme les utilitaires de deckers ou les logiciels de compétence.

Dans la rue, les BTL portent une grande variété de surnoms : grillons, playback, puces zombies, grille-neurones ou narcopuces.

### FORMATS DE BTL

Les BTL se présentent essentiellement sous deux formes : onirique ou à induction directe. Les deux s'effacent généralement après usage ou après un certain nombre d'utilisation (voir **Options des BTL**, page 65).

L'enregistrement d'une BTL se fait toujours en ultra-X, ce qui signifie qu'il comprend non seulement les stimuli sensoriels de base, mais aussi les émotions profondes; le déferlement des sensations est une chose, mais c'est l'impression d'être véritablement un autre qui motive les acheteurs de BTL - et ce sentiment est produit par la bande émotionnelle.

### Puce onirique

L'emploi d'une puce onirique nécessite une console simsens spécialement modifiée pour le BTL. Sans modification, une console est malgré tout capable d'extraire des sensations agréables de la puce, mais rien de comparable à l'extase d'une vraie BTL.





Une console modifiée coûte plus cher qu'une console simsens ordinaire, mais elle offre un avantage considérable – celui de pouvoir passer et repasser indéfiniment les puces favorites de l'utilisateur.

### **Puce à induction directe**

Cette puce s'enfiche directement dans un datajack ou un chipjack dans lequel on a intégré le microprocesseur et la capacité de stockage nécessaire. Généralement conçue pour s'effacer après lecture, elle est commandée par une horloge qui évite une exposition trop prolongée à ses effets. Toutefois, la tolérance aux BTL diffère en fonction des individus, et ce qui peut sembler raisonnable pour l'un est parfois fatal à un autre. Les puces conçues pour passer en boucle sont appelées des portails; le chemin merveilleux qu'elles ouvrent mène généralement tout droit à la morgue.

### **MODIFICATION DES PUCES ET DES CONSOLES**

Il existe plusieurs raisons pouvant pousser un utilisateur de BTL à modifier sa console simsens ou même ses puces BTL pour transgresser les limitations fixées par le constructeur ou le producteur.

#### **Modification des consoles simsens**

Les consoles simsens (*SR/III*, page 282) peuvent facilement être modifiées pour lire le format BTL. Il suffit de réussir un test d'Électronique C/R (4), avec un temps de base de 2 heures. Attention, il est tout aussi facile de détecter la modification : un test d'Électronique (5) suffit. Et les consoles modifiées sont illégales, avec un indice de légalité de 3Y.

#### **Modification de la durée de vie**

Il est possible de court-circuiter le mécanisme d'autodestruction inclus dans les BTL à obsolescence programmée – autodégradable, à usage unique ou à compte à rebours. Il faut réussir pour cela un test d'Informatique (Matériel) C/R (6), avec un temps de base de 6 heures. Un kit de microtronique est indispensable. Un échec rend la puce inutilisable.

#### **Suppression de la sécurité RAS**

Couper la sécurité RAS d'une console ou d'une puce à induction directe (voir **À sécurité RAS**, page suivante) permet à l'utilisateur de se déplacer et de continuer à recevoir les témoignages de ses sens pendant la connexion. Il devient alors un "cybersomnambule", mêlant ses phantasmes à la perception du monde réel.

Ce travail réclame un test d'Électronique C/R pour une console, et d'Informatique (Matériel) C/R pour une puce à induction directe. Le seuil est de 4, le temps de base de 2 heures.

### **EFFETS SECONDAIRES**

Rien de plus facile que de devenir accro aux BTL, aussi bien sur le plan physique que mental. Utilisez les règles des drogues (page 108 de *Man & Machine*) en vous référant à la table de dépendance aux BTL pour connaître leurs différents indices.

Une consommation abusive de BTL peut entraîner de nombreux effets secondaires déplaisants. Chaque fois qu'un accro aux BTL rate un test d'attribut et perd 1 point de Constitution ou de Volonté, le maître de jeu peut lui infliger un défaut mental (voir le *Shadowrun Companion*, page 22) ou lui occasionner d'autres petits tracas : perte de mémoire, crises psychotiques, troubles de la personnalité, catatonie, manie ou flash-back. Les flash-back en particulier affectent fréquemment les consommateurs qui s'enfichent toujours le même

programme BTL. Le drogué peut également passer de manière cyclique par plusieurs de ces états, ou souffrir de synesthésie, sorte de confusion sensorielle par laquelle les stimuli extérieurs lui parviennent par l'intermédiaire d'un autre sens (le goût devient la vue, le son devient le toucher, et ainsi de suite).

Autant d'excellentes raisons pour éviter de consommer des BTL – ou pour décrocher, le cas échéant. À terme, l'usage de BTL peut entraîner la dépression, différentes formes de psychose, et même des dommages irréversibles au cerveau, qui finissent par provoquer la mort. Mais la plupart des victimes de BTL meurent dans un accident subi sous l'influence de la puce, de malnutrition et de déshydratation, ou se suicident, tout simplement.

### **Comment décrocher**

Briser la dépendance aux BTL n'est pas chose facile, car l'un des premiers effets de la consommation est de supprimer la production d'endorphines chez l'utilisateur lorsqu'il n'est pas connecté. La désaccoutumance provoque donc une sensibilité accrue à tous les stimuli extérieurs, accompagnée d'une très faible résistance à la douleur. En termes de jeu, un BTLomane qui essaie d'arrêter coche 1 case supplémentaire chaque fois qu'il subit des dommages physiques ou étourdissants. Il perd également 1 dé pour résister à la douleur, à la torture ou à l'hyperstimulation.

Une longue psychothérapie est parfois nécessaire, en particulier pour décrocher des personafixes.

### **TYPES DE BTL**

Il existe quatre grandes catégories de puces : les narcopuces, les personafixes et les puces à thème émotionnel ou sensoriel. Le vaste panel des options de programmation vient rapidement compliquer ce tableau schématique, et il n'est pas douteux que de nouveaux types de puces soient en train d'être élaborés en ce moment même.

Chaque BTL possède un indice indiquant la complexité et l'intensité de l'expérience. Chaque BTL a aussi ses propres indices de Dépendance, de Tolérance et d'Accoutumance, qui peuvent être différents de l'indice de le BTL (voir **Table d'accoutumance aux BTL**, page 67).

#### **Narcopuces**

Ce sont des enregistrements simsens standard adaptés au format BTL. Il peut s'agir d'une trame produite en studio et transformée en fantasmagorie BTL, ou d'un enregistrement amateur offrant une immersion totale dans la vie d'un autre. Les puces d'heroic fantasy, baptisées contes de fées dans la rue, sont celles qui se vendent le mieux, tandis que les crimes et scènes de violence vécues et la masse impressionnante des enregistrements pornographiques caracolent en tête des ventes de puces à usage unique. Il existe également un marché florissant des "snuff chips" à l'intention de ceux qui se sont toujours demandé ce qu'on ressentait en tuant quelqu'un; mais le choc émotionnel qu'elles délivrent suffit souvent à écœurer le plus endurci des consommateurs.

#### **Personafixes**

Les personafixes, ou P-fixes, sont les plus étranges et les plus dangereuses des BTL. Elles combinent les technologies du simsens et du logiciel de compétence pour modifier les réactions fondamentales de l'utilisateur, en installant dans sa mémoire d'autres routines de comportement. Autrement dit, elles modifient certains traits de sa personnalité et en font, virtuellement, une autre personne. Souvent, ces P-fixes sont basées sur des personnages historiques ou des idoles de la



pop-culture, même si d'autres modèles plus inattendus – des animaux, notamment – sont également utilisés. Au niveau le plus bas, une P-fix ne produit que des altérations psychologiques mineures, mais à haute intensité, la personnalité artificielle prend le dessus.

Les P-fixes s'accompagnent souvent de logiciels de compétence en grappe (voir page 58) pour mieux permettre à l'utilisateur d'imiter l'attitude et les talents du modèle. Les "employées" des maisons "bunraku" sont souvent équipées de BTL personafixes, couplées le plus souvent à un datalock.

#### Puces émotionnelles

Ces BTL se concentrent principalement sur l'aspect émotionnel des expériences enregistrées. Elles induisent chez le consommateur toute une gamme de sentiments, sur des thèmes allant de l'euphorie au désir sexuel en passant par l'agressivité, la terreur ou même la haine. Leur appellation traduit souvent la nature de l'expérience, précisée par une couleur : Passion Bleue, Colère Rouge, Calme Blanc, etc.

Quand la puce arrive en fin de programme, c'est la descente, et l'utilisateur éprouve alors pendant une heure ou deux des sentiments radicalement inverses à ceux qu'il ressentait quand il était sous influence. Les consommateurs de Plein Soleil, par exemple, se montrent heureux et détendus pendant quelques heures ; et puis le programme arrive en bout de course, la puce s'efface et ils redescendent sur terre. À ce moment, ils cèdent à un abattement profond jusqu'à ce qu'ils s'enfichent une autre puce ou que l'effet finisse par s'estomper naturellement. Les consommateurs réguliers subissent souvent des changements d'humeur plus violents à la descente, et mettent plus longtemps à récupérer.

Les puces émotionnelles sont les plus courantes sur le marché. Leur sécurité RAS est souvent coupée, afin de permettre à l'utilisateur de vaquer à ses affaires sous influence.

#### Puces sensorielles

Sur le même principe que les BTL émotionnelles, les puces sensorielles s'intéressent surtout aux sensations directes, submergeant l'utilisateur sous un flot d'informations visuelles, auditives, tactiles, gustatives et olfactives. Ce sont parfois de simples effets, parfois des sensations plus évoluées, comme l'impression d'évoluer sous l'eau. Certains programmeurs créatifs se donnent un mal de tous les diables pour imaginer des effets sensoriels impossibles à atteindre naturellement. À faible indice, ce ne sont généralement que des enregistrements rudimentaires de sensations, mais à plus forte intensité, la bande émotionnelle est incluse pour enrichir les sensations de l'utilisateur.

#### OPTIONS DES BTL

Ces options modifient le fonctionnement et l'utilisation des BTL. Elles peuvent augmenter leur indice et, par ricochet, affecter leur taille et leur degré d'accoutumance. L'indice des options modifie l'indice de base et crée un nouvel indice qu'on appelle l'indice de conception. Les modificateurs de l'indice de conception sont cumulatifs.

La taille réelle d'un programme BTL se calcule d'après son indice de conception : appliquez le multiplicateur de 2 des BTL et reportez-vous à la table des tailles des programmes (SRIII, page 220).

L'indice d'une option ne peut jamais dépasser l'indice de base de la BTL.

La table des options des BTL (page 67) indique les modificateurs de taille et de coût des différentes options, ainsi que leurs effets sur la disponibilité, le délai d'achat, l'index de rue et la légalité.

#### À compte à rebours

Cette option fixe un délai, ou un nombre d'utilisation, au bout duquel la puce s'efface et devient inutilisable.

#### À contrôle partiel

Une BTL comportant cette option exerce toujours un certain contrôle sur son débit, mais très inférieur à ce qu'impose la loi dans les CAS et les UCAS. Toutefois, dans l'État Libre de Californie ainsi que quelques autres pays, ces puces "chaudes" sont légales. Les californiennes font un tabac sur le marché parallèle.

Opérant à la moitié de leur indice (arrondir à l'entier inférieur), les BTL à contrôle de débit partiel entraînent moins facilement le phénomène d'accoutumance.

#### À sécurité RAS

La sécurité RAS est une option courante des puces à induction directe. Comme dans la plupart des consoles simsens, des cyberdecks et des consoles d'interface de véhicule, elle assure l'interface entre le cerveau de l'utilisateur et ses gestes volontaires ; ainsi, elle l'empêche de bouger et de se cogner partout pendant la connexion.

Cette option n'est pas nécessaire sur les puces oniriques, puisque la console comporte déjà une sécurité RAS. La sécurité RAS se débranche très facilement quand on sait un peu bricoler (voir **Modification des puces et des consoles**, page précédente).

#### À usage unique

Une BTL à usage unique est conçue pour être lue une fois, puis s'effacer, tout comme les logiciels de compétence à usage unique (voir page 58). Cette option est incompatible avec l'autodégradation ou le compte à rebours. Elle réduit de 75 % la taille réelle de la BTL, mais augmente de 50 % sa taille de conception.

#### Autodégradable

Une BTL autodégradable est programmée pour s'effacer progressivement. Après chaque utilisation, son indice baisse de 1. Lorsqu'il atteint 0, la puce est bonne à jeter. Grâce à cette option, l'usage répété d'une même puce devient de moins en moins satisfaisant, et pousse l'acheteur à s'en procurer un nouvel exemplaire pour retrouver ses sensations initiales.

Cette option est incompatible avec l'usage unique ou le compte à rebours.

#### Basse fidélité

Bon nombre de dealers préfèrent rogner sur les frais fixes quand ils produisent des BTL et ne se gênent pas pour en sortir de "basse fidélité". Grossièrement gravées, ces puces sont moins nettes et moins agréables d'emploi que des puces ordinaires, mais séduisent malgré tout les accros qui n'ont pas les moyens. Leurs défauts de gravure ont tendance à distraire l'utilisateur, qui subit un malus de +1 à tous ses tests pendant qu'il est branché.

#### Défectueuse

Comme avec les logiciels de compétence, une BTL défectueuse est une BTL personnalisée qui n'a pas été gravée correctement. Malgré ses défauts, elle trouve facilement preneur car elle se négocie à bas prix.

Une BTL défectueuse fonctionne à 75 % de son indice (arrondir à l'entier inférieur). Elle inflige également, à chaque utilisation, des dommages étourdissants de (Indice)L, auxquels on résiste par la Volonté.





Cette option réduit de 50 % la taille réelle de la BTL, mais augmente de 150 % sa taille de conception. Elle est incompatible avec l'optimisation.

#### En grappe

Comme pour les logiciels de compétence, il est possible de graver plusieurs programmes BTL sur une même puce. Une puce en grappe peut d'ailleurs contenir les deux. L'effet BTL sert parfois à renforcer le logiciel de compétence : l'utilisateur peut développer ainsi une véritable dépendance à sa compétence.

Cette option fonctionne de la même manière que pour les logiciels de compétence (voir page 58).

#### Implantée

Une BTL implantée obéit aux mêmes règles qu'un logiciel de connaissance implanté (voir page 60).

#### Nuit noire

Il s'agit d'un rêve noir qui n'inflige que des dommages étourdissants, sur le même principe que la glace noire non mortelle. Une fois l'utilisateur inconscient, la puce s'éteint. Chaque niveau de dommages au-dessus de Légers ajoute 1 au multiplicateur du programme.

Les nuits noires sont très appréciées des masochistes. Certaines, dites "pavloviennes", associent cette option à une sensation précise de manière à ce que, chaque fois que l'utilisateur l'éprouve, il ressente également de la douleur.

#### Optimisée

Les BTL optimisées sont conçues pour occuper moins d'espace mémoire ; elles obéissent aux mêmes règles que les logiciels de compétence optimisés (voir page 60).

#### Personnalisée

Une BTL personnalisée est réglée pour s'accorder au système neurobiologique d'un utilisateur précis. Le sentiment de réalité de l'expérience s'en trouve accru pour le destinataire, et déformé pour tout autre utilisateur. Plus efficace qu'une puce normale dans la stimulation des centres de plaisir du cerveau, une BTL personnalisée provoque aussi une accoutumance plus forte.

TABLE DU COÛT DE BASE DES BTL

BTL Onirique	Induction directe	Coût de base	Disponibilité	Index de rue	Légalité
	<b>Coût de base</b>				
Émotionnelle	Indice x 20 ¥	Indice x 50 ¥	3/12 h	1	3-Y
Narcopuce	Indice x 25 ¥	Indice x 60 ¥	3/12 h	1	3-Y
Personafix	Indice x 40 ¥	Indice x 75 ¥	4/24 h	1	3-Y
Sensorielle	Indice x 15 ¥	Indice x 40 ¥	3/12 h	1	3-Y



Quand il est employé par une autre personne que son destinataire, ce genre de BTL provoque une sensation de désorientation similaire aux effets d'un logiciel de compétence personnalisé (voir page 60).

Une BTL personnalisée est toujours programmée sur commande. Le client doit passer une visite médicale et un test de simsens; les résultats de ces examens sont nécessaires à l'élaboration d'un programme sur mesure à partir du code source. La personnalisation réduit de 50% la taille réelle d'un programme, mais augmente de 150% sa taille de conception.

Cette option ne peut pas se combiner avec l'optimisation, car elle représente déjà une forme d'optimisation du code source.

#### PolyPDV

Comme les autres puces simsens, les BTL oniriques peuvent être produites au format PolyPDV, pour permettre à l'utilisateur de changer de point de vue en cours de lecture.

Seules les puces oniriques ont droit à cette option, qui nécessite une console simsens adaptée au format polyPDV. Elles autorisent plusieurs personnes à profiter d'un même enregistrement, chacune du point de vue d'un acteur différent.

Un utilisateur possédant plusieurs datajacks peut faire l'essai du simulPDV : plusieurs points de vue simultanément. Beaucoup traversent ensuite des phases de désorientation, mais certains affirment que l'expérience leur apporte au contraire une meilleure compréhension d'eux-mêmes et renforce leur personnalité. En termes de jeu, le simulPDV inflige des dommages (Indice)M Étourdissement et augmente de 1 l'indice d'accoutumance.

L'option polyPDV multiplie la taille de conception de 1,5 par point de vue supplémentaire.

#### Psychotrope

Les BTL psychotropes sont des nuits noires conçues pour infliger un traumatisme psychologique définitif. Quand l'utilisateur désactive sa puce ou tombe inconscient, il doit réussir un test de Volonté (Indice de psychotrope); en cas d'échec, il subit un effet psychotrope permanent, similaire à celui qu'inflige la glace psychotrope.

Dans de nombreuses BTL, cette option se manifeste comme un message subliminal. On sait que certaines corpos ferment les yeux sur l'usage de BTL dans l'enceinte de leurs

TABLE DES OPTIONS DES BTL

Option	Indice	Coût	Disponibilité	Index de rue
À compte à rebours	+1	x 0,6	Normal	Normal
À contrôle partiel	-1	x 0,5	-2/x 0,5	x 0,5
À sécurité RAS	-	Normal	Normal	Normal
À usage unique	Spécial	x 0,5	Normal	Normal
Autodégradable	+1	x 0,75	Normal	Normal
Basse fidélité	+1	x 0,5	-2/x 0,5	x 0,5
Défectueuse	Spécial	x 0,25	+2/x 2	x 0,5
En grappe	Spécial	Normal	Normal	Normal
Implantée	Spécial	Normal	Normal	Normal
Nuit noire	+Indice	x 2	+2/x 2	+1
Optimisée	Spécial	Normal	+2/x 2	+1
Personnalisée	Spécial	x 2	+4/x 3	x 2
PolyPDV	Spécial	x nombre de PDV	+1/x 1,5	Normal
Psychotrope	+Indice	x 2	+2/x 2	+1
Rêve noir	+Indice	x 2	+2/x 2	+1

Note : "Indice" désigne l'indice de l'option

TABLE D'ACCOUTUMANCE AUX BTL

BTL/option	Indice (Code)	Tolérance	Accoutumance	Facteur
Narcopuce	4M/2P	2	3/10	3 jours
Puce émotionnelle	3M/3P	2	2/10	1 jour
Personafix	5M/2P	2	5/12	1 semaine
Puce sensorielle	3M/4P	2	4/12	1 semaine
<b>Options</b>				
À contrôle partiel	-2	-2	x 2/x 1,5	-
Basse fidélité	-1	+1	-	-
Défectueuse	-1	-	-	-
Personnalisée	+3	-1	-/-2	-
Psychotrope	+1	-	-1/-1	-
<b>Indice de la BTL</b>				
1-2	-1	-	-	-
3-4	-	-	-	-
5-6	+1	-	-	-
7-8	+2	-	-	-
9+	+4	-	-1/-1	-

enclaves; c'est généralement parce qu'elles veillent à ce que toutes les puces en circulation renforcent la fidélité de leurs employés. La plupart des personafixes comportant cette option se concentrent sur une névrose ou une obsession particulière, et l'intègrent dans la psyché de l'utilisateur afin de garantir un effet à long terme.

#### Rêve noir

Ces BTL sont conçues pour tuer leur utilisateur. Une fois lancées, elles déclenchent un biofeedback mortel sur le même principe que la glace noire. L'utilisateur subit des dommages d'une Puissance égale à l'indice du rêve noir. Le niveau des dommages dépend du programme, chaque niveau au-dessus de Légers ajoute 2 à son multiplicateur de taille (une puce qui infligerait des dommages Fatals, par exemple, ajouterait 6 à son multiplicateur). Ces dommages sont réduits par la seule Constitution. Le rêve noir continue à griller le cerveau de sa victime en lui infligeant de nouveaux dommages à la fin de chaque tour de combat. Au prix d'une action complexe, l'utilisateur peut tenter un test de Volonté (Indice de rêve noir) pour ôter sa puce. Même une fois désactivée, la puce assène





une dernière décharge à sa victime, à la moitié de sa Puissance (arrondir à l'entier inférieur).

Comme les virus des logiciels de compétence, un rêve noir peut être programmé pour se déclencher à l'activation ou durant un moment précis du cycle du programme.

### PROGRAMMATION D'UN BIOFEEDBACK SISA

En combinant une technologie SISA de haute intensité avec des médicaments appropriés et quelques impulsions électriques au bon endroit, il est possible de reprogrammer des pans entiers de la mémoire. Il ne s'agit pas d'un simple lavage de cerveau – plutôt d'un passage en machine, suivi d'un essorage méticuleux.

Ce genre d'intervention nécessite une unité de biofeedback SISA (UBS). On en trouve différents modèles, de celui qui tient dans une mallette à celui qui nécessite une aile entière d'un hôpital pour contrôler l'environnement du sujet. Les UBS sont soumises à une réglementation draconienne et leur usage légal est limité à des thérapeutes spécialisés, étroitement surveillés par l'administration. Certaines agences

gouvernementales en font aussi usage. Plus leur indice est élevé, plus il est difficile de détecter leur travail de programmation ou de l'annuler.

### REPROGRAMMATION D'ÉVÉNEMENTS

La reprogrammation mémorielle permet aussi bien d'effacer le souvenir d'un événement ou autre connaissance spécifique que d'implanter de fausses informations dans l'esprit du sujet.

Elle ne peut pas modifier directement son comportement, mais peut tout de même réussir à le persuader qu'il est profondément amoureux de telle personne, par exemple. Son comportement vis-à-vis de la personne en question sera alors identique à celui d'une personne réellement amoureuse.

Plus l'événement à reprogrammer est profondément enfoui dans l'esprit du sujet, ou plus il couvre une période de temps importante, et plus le travail est délicat.

### Test de reprogrammation

Effacer un souvenir de la mémoire du sujet nécessite un test de Biotech de la part du médecin qui utilise l'UBS. La

### UNITÉS DE BIOFEEDBACK SISA

	Indice	Masse	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Cérébromanipulateur MCT MenTokko-2	2	5	15 000 ¥	16/1 mois	3	3P-Y
Cérébromanipulateur MCT MenTokko-5	5	10	60 000 ¥	24/3 mois	3	3P-Y
Console thérapeutique SISA EBMM	4	10	40 000 ¥	21/2 mois	3	3P-Y
Psychoscanner Ares CyberMed	3	8	25 000 ¥	20/2 mois	3	3P-Y
Reprogrammeur Rauch-Aleph Galil	1	3	10 000 ¥	14/1 mois	3	3P-Y





TABLE DES MODIFICATEURS DE REPROGRAMMATION

Conditions	Modificateur -Indice
Unité de biofeedback SISA	
Les souvenirs couvrent une période de :	
Moins d'un jour	-1
Moins d'une semaine	+0
Moins d'un mois	+1
Moins de six mois	+3
Moins d'un an	+6
Plus d'un an	+8
L'événement est sans importance pour le sujet	-1
L'événement est d'importance vitale pour le sujet	+2
Le sujet est personnellement impliqué dans l'événement	+2
Les tests de reprogrammation précédents ont échoué	+2 par test raté
La reprogrammation concerne une série d'événements ou d'informations liés	de +1 à +4
La reprogrammation touche au comportement fondamental, à l'éthique ou à la psychologie du sujet	+Volonté du sujet

Psychologie peut être employée comme compétence complémentaire. Le seuil de réussite du test est égal à la Volonté ou à l'Intelligence du sujet (le meilleur indice parmi les deux), moins l'indice de l'UBS. Différents modificateurs peuvent s'appliquer, comme le montre la table des modificateurs de reprogrammation, page suivante.

Le temps de base d'une reprogrammation, qu'il s'agisse d'effacer des souvenirs ou d'en implanter de faux, est de 60 jours divisés par l'indice de l'UBS (arrondir à l'entier supérieur). Divisez ce temps de base par le nombre de succès.

L'opérateur de l'UBS peut également utiliser ses succès excédentaires pour camoufler les effets de la reprogrammation ; les succès qu'il alloue à ce camouflage s'ajoutent alors au seuil de difficulté de ceux qui tenteraient de le percer à jour (voir **Détection d'une reprogrammation**, ci-dessous).

Une réussite efface également tout souvenir de l'opération et autorise le praticien à implanter de faux souvenirs pour couvrir la période correspondant à la reprogrammation.

Une reprogrammation réussie dure jusqu'à ce que ses effets soient détectés et annulés. Même sous la torture ou sous l'emprise d'un sérum de vérité, le sujet répond comme si ses faux souvenirs étaient vrais. Les méthodes de détection de mensonge standard sont impuissantes à faire apparaître la supercherie.

Même en cas d'échec du test de reprogrammation, le sujet reste reprogrammé pendant un nombre de jours égal à l'indice de l'UBS ; les faux souvenirs s'estompent alors et cèdent la place aux anciens. Cet effet temporaire suffit souvent à obtenir le résultat voulu.

*Sara, agent de Mitsuhamas, a reçu pour mission d'éliminer une bande de motards meurtriers dissimulés dans un squat des Barrens. Après le massacre, elle découvre la vérité : ses victimes étaient en réalité de pauvres squatters inoffensifs, exposés aux effets toxiques d'un dépôt de déchets clandestins de MCT. La compagnie a voulu se couvrir et, sans le moindre scrupule, s'est servi de Sara pour le faire. Elle contacte un journaliste du Seattle Spy pour qu'il fasse éclater le scandale, mais avant qu'elle puisse lui raconter l'affaire en détail, son ancien employeur l'envoie chercher par une équipe de shadowrunners pour discuter indemnités de licenciement.*

*Sara est emmenée discrètement dans une clinique habituellement réservée aux cadres en dépression, et on la connecte à un cérébromanipulateur MenTokko-5 (une UBS d'indice 5). Un médecin commence à travailler sur ses souvenirs du carnage.*

*La reprogrammation doit englober le briefing de mission, l'exécution du contrat, la découverte consécutive de la vérité, l'évasion hors de l'enclave corpo, et ainsi de suite – environ une semaine de souvenirs. Sara a une Volonté de 4 et une Intelligence de 6. L'opérateur de l'UBS possède les compétences Biotech 6 et Psychologie 4.*

*Le seuil de réussite de l'opérateur est de 6 (l'Intelligence de Sara) moins 5 (l'indice de l'UBS), plus 2 (chaînes d'événements/d'infos), plus 2 encore parce qu'elle est personnellement impliquée (soit un seuil final de 5). Le test s'effectue donc avec 6 dés, plus 4 pour la Psychologie (compétence complémentaire). L'opérateur obtient 2 succès. Il emploie le succès excédentaire à gommer chez Sara tout souvenir lié à sa reprogrammation. L'opération prend donc 12 jours (60 jours divisés par l'indice 5 de l'UBS).*

*Sara possède désormais un jeu complet de souvenirs couvrant tous les événements liés au massacre. Pour ce qu'elle en sait, elle a quitté MCT à cause d'une incompatibilité d'humeur avec son supérieur.*

#### DÉTECTION D'UNE REPROGRAMMATION

Pour s'apercevoir que la mémoire d'une personne a été reprogrammée, il faut réussir un test de Biotech ou de Psychologie, avec un temps de base égal à l'indice de l'UBS, en heures. Le maître de jeu procède à ce test en secret, en prenant pour seuil de difficulté la Volonté du sujet plus l'indice de l'UBS. Si l'opérateur a consacré des succès excédentaires à masquer son travail, ils s'ajoutent au seuil de difficulté. En cas d'échec au test, les tentatives de détection suivantes du même examinateur subissent un malus de +2.

Si l'examineur dispose lui-même d'une UBS, ôtez son indice au seuil de difficulté.

Un seul succès suffit à révéler que les souvenirs du sujet ont été altérés. D'autres succès supplémentaires peuvent permettre de cibler plus précisément quels souvenirs sont





concernés, et à quand remonte la manipulation ; ils peuvent également réduire le temps de base de l'examen.

Un magicien qui utilise une Sonde Mentale sur le sujet et obtient au moins 5 succès détecte la reprogrammation.

*Quand Sara rentre chez elle, son contact journaliste la harcèle de questions, qu'elle rejette rageusement. Préoccupé par ses deux semaines d'absence, il soupçonne quelque chose de louche et parvient à convaincre Sara de faire plusieurs séances de psychothérapie. Le maître de jeu effectue le test du thérapeute (Psychologie 8) avec un seuil de 10 (Volonté 4 + Indice 5 + 1 succès consacré à masquer l'intervention). Il obtient un succès. Après 5 heures (deux ou trois séances), le praticien établit avec certitude que les souvenirs de Sara ont bel et bien été modifiés.*

#### **ANNULATION D'UNE REPROGRAMMATION**

L'annulation d'une reprogrammation mentale peut s'effectuer au moyen d'une autre UBS ou par une psychothérapie adaptée.

Avec une UBS, employez la même procédure que pour la reprogrammation, en appliquant au test un modificateur supplémentaire égal à la différence d'indice entre les deux machines utilisées. Si l'UBS d'origine est la plus puissante, ce sera un malus ; si, au contraire, c'est l'UBS employée pour corriger la mémoire qui est la plus puissante, ce sera un bonus. Tous les succès supplémentaires servent à réduire le temps de base, car il n'est pas utile de camoufler le processus de restauration des souvenirs.

Une psychothérapie traditionnelle prend un temps de base de (Indice de l'UBS)D6 heures. Le seuil de réussite et le test sont les mêmes que pour détecter une reprogrammation.

*Le thérapeute entreprend de "déprogrammer" Sara. Le maître de jeu lance 5D6 et détermine que la procédure demandera un temps de base de 17 heures. Il fait un nouveau test de Psychologie 8 contre un seuil de 10, et obtient 1 succès, ce qui veut dire que Sara en a pour un moment avant de récupérer tous ses souvenirs ; à raison de deux heures par séance, il lui en faudra huit et demi avant que la reprogrammation ne soit totalement annulée.*



# CONCEPTION ET PERSONNALISATION DES ARMES À FEU



**C**e chapitre vous fournit tous les éléments pour concevoir et personnaliser vos armes et munitions dans *Shadowrun*. La **Conception** s'intéresse à l'élaboration de nouvelles armes, tandis que la **Personnalisation** détaille les règles d'adaptation et d'amélioration d'armes existantes, qui sont les meilleurs moyens pour un shadowrunner de personnaliser les instruments de son art.

## OUTILS DE FABRICATION

La fabrication et le montage des pièces d'une arme à feu supposent une batterie d'outils, de matériaux, d'appareils de test et autres machines qu'on ne trouve pas dans le garage du premier venu. Même une modification simple exige des outils et un équipement spéciaux. En termes de jeu, on parlera de kit, d'atelier ou d'installation d'armurier. Ces outils coûtent le même prix que les outils pour véhicules (*SRIII*, page 285). Un kit d'armurier concerne toujours une catégorie précise d'armes à feu : pistolets, tasers, pistolets-mitrailleurs, shotguns, fusils d'assaut, fusils de précision, et ainsi de suite. Les ateliers et installations n'ont pas cette restriction.

## CONCEPTION

Les ressources nécessaires pour concevoir et fabriquer une arme à feu à partir de rien dépassent largement les capacités de la plupart des shadowrunners. Certains fanatiques des flingues tenteront peut-être de les réunir à la recherche de l'arme ultime, ou d'une arme sans le moindre numéro de série ; d'autres préféreront passer par leurs contacts corporatistes lorsqu'ils auront besoin d'une arme spéciale qui réponde à certains critères précis. La constitution des plans peut représenter une aventure à elle seule, et l'arme elle-même peut aiguïser la curiosité de plusieurs compagnies concurrentes si elle est tellement spéciale.

Pour concevoir une nouvelle arme, l'inventeur a besoin d'une installation d'armurier. Un atelier pourrait suffire à certaines étapes du processus, mais pas à toutes, à moins de disposer aussi d'un atelier de fondeur, d'industrie plastique, de test balistique et j'en passe. Un kit est totalement insuffisant.

## LE PROCESSUS DE CONCEPTION

La conception commence par le choix d'une charpente, qui définit les caractéristiques de base de l'arme et sa valeur en points de conception. À mesure que des options, améliorations, retouches et accessoires s'ajoutent à la charpente, cette valeur augmente. À l'issue du processus, le maître de jeu multiplie la valeur de conception totale par le facteur de fabrication pour déterminer le coût final de l'arme.

Le processus de conception se décompose en quatre étapes :

1. Choisir une charpente
2. Ajouter les options
3. Apporter les modifications
4. Déterminer le coût final





## 1. CHOISIR UNE CHARPENTE

Première étape de la conception d'une arme à feu, ce choix s'opère sur la table des charpentes d'armes à feu. Il détermine non seulement un cadre de caractéristiques et un panel d'options possibles, mais il fixe également quelle compétence sera employée pour se servir de l'arme. Une charpente réunit les informations suivantes :

**Puissance** : C'est la Puissance de base des dommages.

**Niveau** : C'est le niveau de base des dommages, allant de L (Légers) à F (Fatals).

**Mode** : Le mode ou les modes de tir accessible(s) à l'arme (voir *SRIII*, page 114) allant de CC (coup par coup) à AU (automatique).

**Dissimulation** : L'indice de Dissimulation de base.

**Masse** : La masse de base, avant la prise en compte des ajouts, options et autres modifications, et des munitions.

**Munitions** : La capacité en munitions, représentant le nombre maximum de balles contenues dans l'arme.

**Chargement** : La manière dont s'effectue le chargement des munitions, selon les codes définis page 277 de *SRIII*.

**Montage** : Les points de montage pouvant recevoir des modifications et accessoires, à la fois internes et externes. Les points disponibles sont le canon, la culasse et sous le canon (voir **Apporter les modifications**, page 77).

**UCA** : Les unités de construction d'arme sont des unités abstraites qui représentent l'espace interne dont dispose la charpente pour accueillir des options et modifications.

**PC** : La valeur en points de conception de la charpente.

*Randall veut inventer un flingue. La première chose à faire est de choisir une charpente. Il a toujours aimé les shotguns et opte donc pour cette charpente en décidant, sur l'inspiration du moment, qu'il s'agit de la dernière création Ares baptisée Thunderer.*

## 2. AJOUTER LES OPTIONS

Les options concernent la conception d'une arme, et non sa personnalisation. Sauf indication contraire, une option ne peut être prise qu'une fois. Chaque charpente possède ses propres limitations en matière d'options, comme indiqué sur la table des options disponibles pour chaque charpente, page XX. Chaque option est définie par les caractéristiques suivantes :

**PC** : Les points de conception qu'elle ajoute à la valeur de conception globale.

**UCA** : Les unités de construction qu'elle prend ou qu'elle ajoute.

**Masse** : Le poids qu'elle ajoute ou qu'elle retranche à la masse globale.

**Dissimulation** : Ce qu'elle ajoute ou retranche à la Dissimulation de l'arme.

### Accroissement de la Puissance

Certaines armes à feu peuvent être conçues pour une plus grande vitesse au sortir du canon et un usage plus efficace de leur puissance de pénétration. Cette option permet ainsi d'augmenter de 1 par niveau la Puissance des dommages; le niveau maximum étant indiqué sur la table des options par charpente.

Pour les tasers, l'option correspond simplement à une batterie plus puissante.

**PC** : +80 par niveau

**UCA** : -0,25 par niveau

**Masse** : +0,25 par niveau

**Dissimulation** : Aucune

### Adaptation aux métahumains

Certaines armes sont spécialement dessinées pour les petites mains des nains ou les énormes battoirs des trolls. Ces derniers s'en servent plus commodément, mais elles sont moins faciles à manipuler pour des mains de taille humaine. Un humain, un ork ou un elfe qui utilise une arme destinée à un nain ou à un troll subit un modificateur de +2. Un nain qui utilise une arme de troll subit un malus de +4, et réciproquement.

**PC** : +20

**UCA** : -

**Masse** : Aucune

**Dissimulation** : Aucune

### Amélioration de la Dissimulation

En rendant l'arme plus petite et plus compacte, on la rend également plus discrète. Le niveau maximum est de 2.

**PC** : +20 par niveau

**UCA** : -0,25 par niveau

**Masse** : Aucune

**Dissimulation** : +1 par niveau

### Augmentation de l'UCA

Un usage judicieux de l'espace interne de la charpente permet d'apporter davantage d'améliorations. Le niveau maximum est de 6.

**PC** : +10 par niveau

**UCA** : +0,25 par niveau

**Masse** : Aucune

**Dissimulation** : Aucune

### Augmentation de la capacité en munitions

Il est généralement assez facile d'augmenter la capacité en munitions d'une arme à feu. Celles qui ont un magasin interne peuvent l'augmenter jusqu'à 10; les barillettes ne peuvent pas contenir plus de 7 balles.

**PC** : +2 par balle supplémentaire

**UCA** : -0,25 par 2 balles supplémentaires (arrondir à l'entier inférieur)

**Masse** : Aucune

**Dissimulation** : -1 par 4 balles supplémentaires (arrondir à l'entier inférieur)

### Balles-fléchettes uniquement

Cette option transforme l'arme en Slivergun. Au lieu de tirer des balles, elle ne tire plus que des balles-fléchettes.

**PC** : +10

**UCA** : +0,5

**Masse** : -

**Dissimulation** : Aucune

### Canon lourd

Un canon plus lourd aide à réduire le recul d'une arme à feu; cette option confère 1 point de compensation de recul.

**PC** : +25

**UCA** : -0,25

**Masse** : +0,5

**Dissimulation** : Aucune

### Capacité haute-vitesse

Cette "super-mitrailleuse" devient capable de tirer à une cadence infernale. Ses rafales comptent 6 balles au lieu des 3 habituelles; elles subissent cependant un recul en proportion : +6, soit +12 à la deuxième rafale dans la même phase de combat.







TABLE DES CHARPENTES D'ARME À FEU

	Petit calibre	Pistolet léger	Pistolet automatique
Puissance	4	6	6
Niveau	L	L	L
Mode	CC	SA	SA/RAF
Dissimulation	8	6	6
Masse	0,5	1,25	3,5
Munitions	4	12	30
Chargement	(c)	(c)	(c)
Montage	Aucun	Canon, culasse	Canon, culasse
UCA	1	1,5	1
PC	25	90	180
	Pistolet lourd	Pistolet-mitrailleur	Shotgun
Puissance	9	6	8
Niveau	M	M	G
Mode	SA	SA/RAF	SA
Dissimulation	5	4	3
Masse	2,75	4	4,5
Munitions	10	20	5
Chargement	(c)	(c)	(m)
Montage	Canon, culasse	Canon, culasse, sous le canon	Canon, culasse, sous le canon
UCA	2	1,5	2,5
PC	120	100	130
	Taser	Fusil de sport	Fusil d'assaut
Puissance	10	7	8
Niveau	G (Étourd.)	G	M
Mode	SA	SA	SA/RAF/AU
Dissimulation	5	2	3
Masse	2,5	4,5	6
Munitions	3	5	30
Chargement	(m)	(m)	(c)
Montage	Culasse	Canon, culasse, sous le canon	Canon, culasse, sous le canon
UCA	1	2,5	3
PC	200	125	225
	Fusil de précision	Mitrailleuse légère	Mitrailleuse moyenne
Puissance	14	7	9
Niveau	G	G	G
Mode	SA	RAF/AU	AU
Dissimulation	-	-	-
Masse	6	12	15
Munitions	6	40	30
Chargement	(m)	(c)	(c)
Montage	Canon, culasse, sous le canon	Canon, culasse, sous le canon	Canon, culasse, sous le canon
UCA	2,5	4	4
PC	800	425	700
	Mitrailleuse lourde	Canon d'assaut	
Puissance	10	18	
Niveau	G	F	
Mode	AU	CC	
Dissimulation	-	-	
Masse	18	22	
Munitions	30	20	
Chargement	(c)	(c)	
Montage	Canon, culasse, sous le canon	Canon, culasse, sous le canon	
UCA	4	4	
PC	1 000	1 400	



Les armes à haute-vélocité peuvent tirer en automatique jusqu'à 18 balles par phase de combat, mais ne peuvent pas recevoir d'accessoire sur le canon. Elles doivent être capables de tirer aussi bien en rafales qu'en automatique pour bénéficier de cette option.

Cette option est souvent combinée avec la compensation de recul, afin d'amortir le choc monstrueux des rafales de six balles.

**PC :** +100

**UCA :** -1,5

**Masse :** +1

**Dissimulation :** Aucune

### Chargeurs permutables

En prévoyant un espace double pour le chargeur, couplé à un commutateur, on peut permettre au tireur de basculer facilement d'un type de munitions à un autre. L'arme n'utilise qu'un chargeur à la fois, mais il suffit d'une action simple pour passer de l'un à l'autre, ou même d'une action automatique si l'arme possède un module d'interface. Seules les armes à feu utilisant des chargeurs peuvent bénéficier de cette option.

**PC :** +35

**UCA :** -0,5

**Masse :** +0,1

**Dissimulation :** -1

### Compensation de recul

L'arme est conçue pour absorber naturellement une partie du recul. Chaque niveau lui confère 1 point de compensation. Le niveau maximum est de 1 pour les pistolets et les tasers, et de 2 pour les armes de plus grande taille. Les armes à haute-vélocité (voir page 72) voient ce niveau maximum augmenté de 1.

**PC :** +70 par niveau

**UCA :** -0,5 par niveau

**Masse :** +0,25 par niveau

**Dissimulation :** Aucune

### Configuration bullpup

Les fusils, fusils d'assaut et shotguns peuvent être conçus avec la détente placée *avant* le chargeur ou le magasin ; l'arme devient ainsi plus compacte et plus discrète, et bénéficie également de 1 point de compensation de recul. Cette option est incompatible avec celle d'**Amélioration de la Dissimulation** (page 72).

**PC :** +25

**UCA :** -0,5

**Masse :** Aucune

**Dissimulation :** +2

### Démontage facile

Certaines armes à feu, en particulier les fusils de précision, sont conçues pour se monter et se démonter très rapidement.

## OPTIONS DISPONIBLES PAR CHARPENTE

**Petit calibre :** Mode de chargement (ouverture), pièces en céramique, mode de tir (SA), balles-fléchettes uniquement, augmentation de la capacité en munitions, amélioration de la Dissimulation, accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), robustesse, adaptation aux métahumains.

**Pistolet léger :** Mode de chargement (tout sauf bande), pièces en céramique, mode de tir (SA, RAF ou SA/RAF), balles-fléchettes uniquement, amélioration de la Dissimulation, augmentation de la capacité en munitions, augmentation de l'UCA (2 niveaux maximum), accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, diminution de la masse (2 niveaux maximum).

**Pistolet automatique :** Pièces en céramique, mode de tir (AU ou RAF/AU), balles-fléchettes uniquement, canon lourd, amélioration de la Dissimulation, augmentation de l'UCA (jusqu'à 6 niveaux), accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, compensation de recul (1 niveau maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (1 niveau maximum).

**Pistolet lourd :** Mode de chargement (ouverture, magasin interne et barillet), pièces en céramique, mode de tir (CC, RAF ou SA/RAF), balles-fléchettes uniquement, canon lourd, augmentation de la capacité en munitions, amélioration de la Dissimulation, augmentation de l'UCA (4 niveaux maximum), accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, compensation de recul (1 niveau maximum), diminution de la masse (jusqu'à 6 niveaux).

**Pistolet-mitrailleur :** Pièces en céramique (1 niveau maximum), mode de tir (RAF, AU, RAF/AU ou SA/RAF/AU), canon lourd, capacité haute-vélocité, amélioration de la Dissimulation, augmentation de l'UCA (4 niveaux maximum), accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, compensation de recul (2 niveaux maximum), chargeurs permutables, diminution du poids (jusqu'à 8 niveaux).

**Shotgun :** Mode de chargement (ouverture ou chargeur), extension/réduction du canon, configuration bullpup, pièces en céramique (1 niveau maximum), mode de tir (CC, RAF ou SA/RAF), canon lourd, augmentation de la capacité en munitions, amélioration de la Dissimulation (1 niveau maximum), augmentation de l'UCA (4 niveaux maximum), accroissement de la Puissance (2 niveaux maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, compensation de recul (1 niveau maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 6 niveaux).

**Taser :** Pièces en céramique, amélioration de la Dissimulation, accroissement de la Puissance (2 niveaux maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, diminution de la masse (2 niveaux maximum).





Cette option permet, en 3 actions complexes, de démonter l'arme en un certain nombre de pièces pouvant tenir dans une mallette.

**PC :** +40

**UCA :** -1

**Masse :** Aucune

**Dissimulation :** Aucune

#### Diminution de la masse

En se servant de matériaux composites légers pour la charpente, on arrive à diminuer sensiblement la masse globale d'une arme.

**PC :** +5 par niveau

**UCA :** Aucune

**Masse :** -0,25 par niveau

**Dissimulation :** Aucune

#### Extension/réduction du canon

Bien qu'il y ait un point au-delà duquel le gain devient minime, rallonger la longueur du canon améliore de 10% les portées de l'arme. La raccourcir les réduit au contraire de 10%, mais fait gagner en discrétion. Un shotgun à canon court ne peut pas régler son angle de cône à plus de 6.

**PC :** Extension +15, réduction +8

**UCA :** -0,5

**Masse :** Extension +0,25, réduction +0,25

**Dissimulation :** Extension -2, réduction -2

#### Mode de chargement

Le mode d'insertion des munitions dans l'arme peut être modifié. Il remplace alors la méthode originale, dont les points sont récupérés, sauf dans le cas du chargement par bande, qui vient en supplément du chargement de base.

Opter pour un chargement par ouverture réduit la capacité en munitions à 1 ; opter pour un barillet, un chargeur ou un magasin interne réduit cette capacité à 4. Mais ces réductions peuvent être compensées (voir **Augmentation de la capacité en munitions**, page 72).

**PC :** Bande +10, ouverture -5, chargeur +10, barillet +8, magasin interne +5

**UCA :** Aucune

**Masse :** Aucune

**Dissimulation :** Ouverture +1, chargeur -1, barillet -1

#### Mode de tir

Le remplacement de la détente permet de modifier le mode de tir correspondant à la charpente de base. Les options sont les suivantes : CC, SA, RAF, AU, SA/RAF, RAF/AU et SA/RAF/AU.

Chaque mode s'achète séparément, même combiné avec d'autres. Quand on achète une combinaison contenant un mode déjà compris dans la charpente, ce dernier n'a pas besoin d'être racheté. Si le mode antérieur est abandonné, ses points sont récupérés. Par exemple, dans le cas d'un

### OPTIONS DISPONIBLES PAR CHARPENTE

**Fusil de sport :** Mode de chargement (chargeur), extension/réduction du canon, configuration bullpup, pièces en céramique (1 niveau maximum), démontage facile, mode de tir (CC ou SA/RAF), canon lourd, augmentation de la capacité en munitions, amélioration de la Dissimulation (1 niveau maximum), augmentation de l'UCA (4 niveaux maximum), accroissement de la Puissance (2 niveaux maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, compensation de recul (1 niveau maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 6 niveaux).

**Fusil d'assaut :** Extension/réduction du canon, configuration bullpup, pièces en céramique (1 niveau maximum), démontage facile, canon lourd, capacité haute-vélocité, amélioration de la Dissimulation (2 niveaux maximum), augmentation de l'UCA (1 niveau maximum), accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), robustesse, adaptation aux métahumains, compensation de recul (2 niveaux maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 8 niveaux).

**Fusil de précision :** Mode de chargement (chargeur), extension/réduction du canon, pièces en céramique (3 niveaux maximum), démontage facile, mode de tir (CC), canon lourd, augmentation de la capacité en munitions, augmentation de l'UCA (4 niveaux maximum), accroissement de la Puissance (2 niveaux maximum), adaptation aux métahumains, compensation de recul (1 niveau maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 6 niveaux).

**Mitrailleuse légère :** Mode de chargement (bande), mode de tir (SA, RAF, SA/RAF ou SA/RAF/AU), canon lourd, capacité haute-vélocité, accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), adaptation aux métahumains, compensation de recul (2 niveaux maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 12 niveaux).

**Mitrailleuse moyenne :** Mode de chargement (bande), canon lourd, capacité haute-vélocité, accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), adaptation aux métahumains, compensation de recul (2 niveaux maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 16 niveaux).

**Mitrailleuse lourde :** Mode de chargement (bande), canon lourd, capacité haute-vélocité, accroissement de la Puissance (1 niveau maximum), compensation de recul (2 niveaux maximum), chargeurs permutables, diminution de la masse (jusqu'à 16 niveaux).

**Canon d'assaut :** Mode de chargement (bande), canon lourd, accroissement de la Puissance (2 niveaux maximum), adaptation aux métahumains, compensation de recul (1 niveau maximum), diminution de la masse (jusqu'à 12 niveaux).



pistolet-mitrailleur (SA/RAF à la base) qu'on passerait en mode RAF/AU, il faudrait payer le prix du mode AU mais on récupérerait celui du mode SA.

**PC** : RAF +100, AU +120, SA +5, CC -5

**UCA** : RAF -1, AU -1, les autres 0

**Masse** : RAF +0,5, AU +0,5, les autres 0

**Dissimulation** : Aucune

### Pièces en céramique

En fabriquant l'arme principalement ou intégralement en pièces non métalliques, on réduit considérablement les risques de détection par systèmes magnétiques. Augmentez la Dissimulation des armes en céramique de +2 par niveau contre les détecteurs d'anomalie magnétique (voir **Détection des armes**, *SR/III*, page 234).

Le niveau maximum est de 3. Au niveau 3, l'arme est entièrement composée d'éléments en céramique et devient totalement indétectable par un DAM.

**PC** : +20 par niveau

**UCA** : -0,25 par niveau

**Masse** : -0,1 par niveau

**Dissimulation** : +2 par niveau contre les DAM

### Robustesse

Cette option correspond à une fabrication plus solide, qui donne un bonus de +1 à la Puissance des dommages de l'arme lorsqu'elle est employée en combat au contact.

**PC** : +15

**UCA** : -0,5

**Masse** : +0,25

**Dissimulation** : Aucune

Le choix de la charpente étant arrêté, il est temps pour Randall de donner un peu de chair à son Thunderer. En consultant les options disponibles pour un shotgun, il opte pour une alimentation par chargeurs (+5 PC, -1 à la Dissimulation), un mode de tir en rafales (+100 PC, 1 UCA, +0,5 en masse), un canon lourd (+25 PC, 0,25 UCA, +0,5 en masse), un accroissement de Puissance de 2 (+160 PC, 0,5 UCA, +0,5 en masse) et des chargeurs permutables de manière à pouvoir tirer aussi bien des balles que des cartouches (+35 PC, 0,5 UCA, +0,1 en masse, -1 en Dissimulation). Enfin, il décide que ce flingue monstrueux a été conçu pour des mains de trolls et lui confère l'option Adaptation aux métahumains (+20 PC).

À l'arrivée, son shotgun se présente comme suit :

#### Ares Thunderer

Charpente	Shotgun
Puissance	10
Niveau	G
Mode de tir	SA/RAF
Dissimulation	1
Masse	6,1

Munitions	5/5
Chargement	(c)/(c)
Montage	Canon, culasse, sous le canon
UCA	0,25
PC	475

### 3. APPORTER LES MODIFICATIONS

À l'exception du mode automatique et du canon scié, les modifications détaillées plus loin au sous-chapitre **Personnalisation** peuvent également s'intégrer dans la conception d'une arme.

Si une modification est incluse dans la conception, inutile de faire un test d'installation. Ajoutez simplement ses points de conception à la valeur de conception globale de l'arme, ôtez l'UCA requise et modifiez en conséquence la masse, la Dissimulation et les autres éléments concernés.

*Randall sait qu'il aura besoin d'une grosse capacité en munitions ; il commence donc par porter à 10 la capacité de ses deux chargeurs (+20 PC au total). Pour compenser le recul, il installe une poignée supplémentaire (+50 PC) et un peu de revêtement anti-choc (+40 PC). À ce stade, il considère que son Thunderer est terminé.*

#### Ares Thunderer

Charpente	Shotgun
Puissance	10
Niveau	G
Mode de tir	SA/RAF
Dissimulation	1
Masse	6,1
Munitions	10/10
Chargement	(c)/(c)
Montage	Canon, culasse, sous le canon
UCA	0
PC	585

### 4. DÉTERMINER LE COÛT FINAL

Pour calculer le coût final de l'arme, ajoutez la valeur en PC de la charpente à celle de toutes les options et modifications, et multipliez le chiffre obtenu par un facteur de fabrication de 5. Vous obtenez ainsi le coût total en nuyens.

*Il est temps de voir ce que ce flingue a dans le ventre et, plus important, combien il va coûter.*

Le Thunderer possède deux chargeurs de 10 munitions chacun et peut tirer en semi-automatique ou en rafales, avec 3 points de compensation de recul. Il a une puissance de feu dévastatrice avec ses dommages de 10G, pèse tranquillement ses 6,1 kg. Son indice de Dissimulation est de 1, mais après tout, c'est une arme de troll ! Randall a utilisé la totalité de ses 2,5 points d'UCA, et la valeur totale en PC de son shotgun atteint le chiffre impressionnant de 585. En multipliant ce total par 5, on obtient un prix de 2 925 ¥ ! Pas étonnant qu'Ares ait

#### ARES THUNDERER

Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
1	10 (c)/10 (c)	SA/RAF	10G	6,1	8/1 mois	2 925 ¥	3	10P-E	3





renoncé à sortir sur le marché un produit aussi prohibitif. Malgré tout, Randall affirme qu'on peut en trouver quelques prototypes en circulation. Le maître de jeu fixe sa disponibilité à 8/1 mois et son index de rue à 3. Soit un coût potentiel de 8775 ¥ pour un shotgun à 10G exclusivement produit pour des trolls! Comme si ça ne suffisait pas que les trolls, une fois encore, soient pénalisés en raison de leur grande taille, le maître de jeu décide en plus que ces prototypes ont toutes les chances d'attirer l'attention du service de sécurité d'Ares – ou de Knight Errant, à l'extérieur des sites Ares.

Les caractéristiques de l'arme étant définies, on peut désormais les présenter au format standard (voir page précédente).

## PERSONNALISATION

La personnalisation d'une arme à feu ne peut s'accomplir qu'après sa conception et sa fabrication. Au contraire de la conception, elle s'appuie sur le talent de l'armurier mais également sur des pièces souvent disparates qu'il faut commencer par réunir.

Après s'être procuré les pièces dont il a besoin, le personnage (ou son armurier) doit installer les modifications voulues au prix d'un test d'installation avec la ou les compétence(s) C/R appropriée(s). La compétence requise, le seuil de difficulté du test et le temps de base de l'installation des différentes modifications sont précisés dans leur description. Pour savoir combien de temps votre arme devra rester sur l'établi, divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus au test d'installation.

## DÉLAIS ET COÛT

Un armurier travaille généralement huit heures par jour, cinq jours par semaine, et ne travaille pas pour les beaux yeux de sa clientèle. Attendez-vous à retrouver ses heures supplémentaires sur sa facture. Le tarif moyen d'un armurier qui est un contact de niveau 1 ou l'ami d'un ami est de 100 ¥ l'heure, et d'au moins 150 ¥ l'heure supplémentaire. Les bons armuriers sont rares sur le marché parallèle, et ils font payer leurs services en conséquence. Un contact de niveau 2 ne réclamera que le prix du marché, soit 50 ¥ l'heure, y compris pour ses heures supplémentaires si elles ne débordent pas trop sur son temps libre. Un contact de niveau 3 vous fera un prix, en ne réclamant que 25 ¥ l'heure et en vous faisant cadeau de ses heures supplémentaires. Si c'est un véritable ami, peut-être même qu'il acceptera de faire le travail pour rien. Pour plus de renseignements sur les contacts, consultez *SRIII*, page 252, ou le *Shadowrun Companion*, page 59-63.

Un personnage qui décide d'effectuer une modification lui-même doit faire face à d'autres soucis, à savoir, le temps qu'il peut consacrer à l'opération.

En règle générale, on considère qu'un personnage peut consacrer 6 heures par jour à un travail de ce genre tout en gardant un peu de temps pour rencontrer ses contacts, se tenir au courant de ce qui se passe, payer ses factures et ainsi de suite. S'il y passe plus de temps, il néglige ses obligations sociales et s'expose à irriter son propriétaire, agacer ses amis et conquêtes et mécontenter ses contacts. S'il y consacre plus de 12 heures par jour, il néglige même ses besoins corporels et s'expose aux conséquences du manque de sommeil, de la malnutrition, du défaut d'exercice et ainsi de suite.

Beaucoup de modifications se résument simplement à poser différents accessoires sur l'arme. Ces accessoires sont décrits page 32, ou dans *SRIII*, page 277. Si le personnage possède déjà l'arme qu'il entend modifier, prenez la disponibilité,



l'index de rue, la masse et le coût de l'accessoire lui-même. Si la pièce entre dans le cadre de la conception de l'arme ou correspond à une commande spéciale auprès d'un armurier, utilisez sa valeur en points de conception.

Si la modification est détaillée ici mais qu'elle n'utilise pas un accessoire ni une pièce, prenez le seuil de difficulté du test d'installation comme indice de disponibilité, et comme temps de base de la recherche, celui de la modification. Réduisez la disponibilité de 1 et le temps de base de moitié (arrondir à l'entier supérieur) si le personnage dispose d'un atelier; cela représente ses chances de trouver sur place les pièces nécessaires. Il n'y a pas d'index de rue, alors multipliez les PC par un facteur de fabrication de 8 pour arriver au coût en nuyens.

Toutes les pièces sont généralement disponibles auprès des contacts habituels. Utilisez les règles d'achat de matériel (SRIII, page 268).

Toutes les modifications décrites plus bas peuvent être réalisées dans un atelier d'armurier (voir **Outils de fabrication**, page 71), et beaucoup ne réclament qu'un simple kit. La description de chaque modification précise si elle peut s'accomplir au moyen d'un kit ou si un atelier est nécessaire.

## LIMITATIONS

Les modifications accomplies sur une arme à feu ne prennent pas seulement de la place à l'intérieur, comme le montre leur coût en UCA, mais également à l'extérieur, sur les points de montage. Une arme ne peut accepter qu'un seul dispositif sur un même point de montage, externe ou interne. L'arme doit disposer de suffisamment d'UCA – il faut donc procéder à un rapide calcul si l'arme n'a encore jamais été modifiée. Consultez la table des charpentes d'armes à feu (page XX) pour trouver son UCA de base, puis additionnez l'UCA de toutes ses options et modifications intégrées. Si le total est égal (voire supérieur, dans certains cas) à l'UCA de base de la charpente, on ne peut plus rien ajouter à moins d'ôter quelque chose.

Ôter une modification (les options, faisant partie intégrante de la structure, sont inamovibles) libère un nombre d'UCA égal à sa valeur. L'espace qu'elle occupait redevient également disponible. Retirer une modification avant d'en installer une autre double le temps de base de l'opération. En revanche, ce sont les mêmes outils qui servent dans les deux cas.

## PROCESSUS DE MODIFICATION

Les modifications peuvent s'accomplir dans n'importe quel ordre. Les joueurs peuvent modifier et remodifier à volonté les armes de leurs personnages.

Les modifications se présentent selon le format suivant :

**Nom** : L'intitulé de la modification est suivi de sa description et des règles qu'elle peut éventuellement affecter.

**Compétence** : C'est la compétence C/R requise pour procéder à la modification. Les règles d'action par défaut (voir SRIII, page 84) s'appliquent normalement. Si deux compétences sont indiquées, il faut procéder aux deux tests.

**Seuil de réussite/temps de base** : C'est le seuil de réussite du test d'installation. Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus pour calculer le temps consacré à l'installation.

**Montage** : C'est la liste des points de montage possibles (culasse, canon ou sous le canon) pour installer la modification.

**Outils** : Ce sont les outils nécessaires, kit ou atelier, pour accomplir la modification. Voir **Outils de fabrication**, page 71.

**Masse** : C'est la masse (en kilos) que la modification ajoute à la masse globale de l'arme.

**UCA** : C'est la quantité d'UCA requise par l'installation. Voir **Limitations**, plus haut. Si l'UCA est suivie d'un astérisque, c'est qu'elle n'est prise en compte que si la modification est intégrée à l'arme de manière définitive, et pas simplement fixée à un point de montage d'où elle pourrait être démontée.

**PC** : Si une modification est incluse dans la conception, aucun test d'installation n'est requis. Ajoutez simplement ses points de conception à la valeur de conception globale de l'arme. Si la modification est faite après l'achat de l'arme, ou s'il s'agit d'une arme de série (un Ares Predator, par exemple), multipliez la valeur de conception de la modification par 8 pour calculer son coût en nuyens. Voir **Délais et coût**, page précédente.

## MODIFICATIONS ESTHÉTIQUES

Ces modifications n'affectent que l'aspect extérieur de l'arme, et non ses performances.

### Gravure/ciselure

Un classique de la personnalisation d'armes à feu, à l'intention des shadowrunners qui veulent voir leur motif favori ou leur devise personnelle sur leurs armes à feu.

**Compétence** : (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base** : 4/12 heures

**Montage** : Aucun

**Outils** : Kit

**Masse** : Aucune

**UCA** : Aucune

**PC** : +20

### Finition

Plaquage or, argent, nickel ou chrome, crosse en ivoire et autres, autant d'embellissements cosmétiques disponibles pour le shadowrunner soucieux de sa présentation dans les moindres détails. Cette modification est incompatible avec l'option pièces en céramique (page 77).

**Compétence** : (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base** : 4/24 h

**Montage** : Aucun

**Outils** : Kit

**Masse** : Aucune

**UCA** : Aucune

**PC** : +20

## MODIFICATION D'ACCESSOIRES INTERNES

Ces modifications sont structurelles et altèrent radicalement certains mécanismes internes de l'arme.

### Activateur vocal

En reliant un dispositif à commande vocale à un module d'interface interne, il est possible de programmer une arme pour qu'elle fasse feu dès qu'elle authentifie une phrase précise prononcée par une voix précise. Au maître de jeu d'en définir exactement les possibilités. Au minimum, ce devrait être un bon moyen de faire diversion. L'arme doit être équipée d'un module d'interface pour exploiter cette modification.

**Compétence** : Électronique C/R

**Seuil de réussite/temps de base** : 6/24 heures

**Montage** : Aucun

**Outils** : Atelier

**Masse** : 0,1

**UCA** : -0,25

**PC** : +50



### Antivol

Sur le principe du système d'alarme, ce dispositif intégré à l'arme s'active dès que cette dernière est empoignée par un utilisateur non autorisé. Il doit être couplé à une sécurité biométrique (page 33) pour fonctionner.

Trois systèmes sont disponibles : des pointes qui jaillissent de la crosse pour empaler la main de l'usurpateur (dommages 6M), une décharge électrique (dommages 6G Étourdissants), ou un gaz qui se libère de la crosse (et affecte tout le monde dans un rayon de 1 mètre). Seule la Constitution permet de résister aux dommages infligés par un dispositif antivol, et non la réserve de combat ; de plus, la seule armure prise en compte est celle qui recouvre les parties directement concernées. Le système se réarme instantanément, mais les dispositifs électrique et gazeux doivent être rechargés toutes les 3 utilisations.

**Compétence :** (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 8/48 heures

**Montage :** Aucun

**Outils :** Atelier

**Masse :** 0,5

**UCA :** -0,75

**PC :** +450

### Module d'interface (interne)

Ce système de visée est conçu pour améliorer la précision des gestes du tireur (voir *SRIII*, page 278). Il en existe deux versions : le modèle standard et le module d'interface II (voir *Man & Machine*, page 31). Ce module doit être connecté à des lunettes interfacées ou à une interface câblée (*SRIII*, page 298) pour avoir une quelconque efficacité.

**Compétence :** Électronique C/R, (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 5/24 heures

**Montage :** Aucun

**Outils :** Atelier

**Masse :** Standard 0,5, interface II 0,25

**UCA :** -0,5

**PC :** Standard +(PC de la charpente), interface II +(1,5 x PC de la charpente)

### Système d'identification des cibles

Cette modification installe dans l'arme un système d'identification des cibles (page 33).

**Compétence :** Électronique C/R, (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 5/18 heures

**Montage :** Aucun

**Outils :** Atelier

**Masse :** 1

**UCA :** -0,25

**PC :** +40

### Système pneumatique

Ce système amortit le recul en relâchant les gaz comprimés dans le canon à des intervalles bien précis. Les systèmes pneumatiques II et III sont disponibles (voir *SRIII*, page 279, pour connaître leurs effets) ainsi que le système IV (voir page 34).

**Compétence :** (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 5/24 heures

**Montage :** Canon

**Outils :** Atelier

**Masse :** Système II 0,5, système III 0,75, système IV 0,75

**UCA :** Système II -0,5, système III -0,75, système IV -1

**PC :** Système II +90, système III +140, système IV +200

### MODIFICATIONS PHYSIQUES

Ces accessoires sont fixés à l'extérieur de l'arme et, dans la plupart des cas, n'affectent en rien sa structure interne.

### Arme sous le canon

Cette modification consiste à fixer une deuxième arme, baïonnette (page 32), lance-grenades (*SRIII*, page 280), lance-grappin (page 32) ou lance-flammes (page 29), sous le canon d'une arme de la taille d'un fusil ou supérieure.

**Compétence :** (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures

**Montage :** Sous le canon

**Outils :** Kit

**Masse :** Baïonnette 0,75, lance-grappin 2, lance-grenades 2, lance-flammes 0

**UCA :** -0,25\*

**PC :** Baïonnette +10, lance-grappin +100, lance-grenades +360, lance-flammes +240

### Atténuateur de son

Un atténuateur de son fonctionne sur le même principe qu'un silencieux, mais uniquement pour les armes en mode rafales ou automatique (*SRIII*, page 277).

**Compétence :** (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures

**Montage :** Canon

**Outils :** Kit

**Masse :** 0,5

**UCA :** -0,25\*

**PC :** +150

### Bipied

C'est une fourche à deux branches qui se fixe sous le canon procure 2 points de compensation de recul lorsqu'il est employé. Il se déploie au prix d'une action simple et suppose que le tireur soit assis ou allongé. Les pistolets-mitrailleurs ne peuvent pas en bénéficier.

**Compétence :** (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 3/8 heures

**Montage :** Sous le canon

**Outils :** Kit

**Masse :** 2

**UCA :** Aucune

**PC :** +80

### Canon scié

Scier une partie du canon d'un shotgun réduit sa portée (qui devient celle d'un pistolet lourd) et sa Puissance (de -1), mais augmente de +2 sa Dissimulation. Un shotgun à canon scié ne peut pas régler son angle de cône à plus de 6.

**Compétence :** Shotguns C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 3/2 heures

**Montage :** Canon

**Outils :** Kit ou atelier. Si l'armurier ne s'est servi que d'un kit, l'arme subit par la suite un malus de +1 à tous ses seuils de difficulté pour figurer le fait que les canons n'ont pas pu être recalibrés correctement. L'utilisation d'un atelier supprime cet inconvénient.

**Masse :** +1

**UCA :** Aucune

**PC :** +8

### Chargeur long

Rallongé par rapport à un chargeur standard, ce chargeur augmente la capacité de l'arme en termes de munitions, avec un maximum de 50 coups.

**Compétence :** (Arme) C/R

**Seuil de réussite/temps de base :** 3/8 heures

**Montage :** Aucun

**Outils :** Atelier



**Masse :** Aucune  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +2/balle supplémentaire

#### Crosse

L'ajout d'une crosse rigide ou pliable procure 1 point de compensation de recul. Une crosse rigide, ou pliable lorsqu'elle est dépliée, réduit aussi de -1 la Dissimulation. Les fusils et shotguns ne peuvent pas bénéficier de cette modification.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/36 heures  
**Montage :** Aucun  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,5  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +40

#### Crosse personnalisée

En modifiant les courbes et l'épaisseur d'une crosse, on peut l'adapter à la main et à la prise de son propriétaire. Son équilibre s'en trouve légèrement amélioré, ce qui se traduit par 1 point de compensation de recul. Toutefois, cet avantage ne profite pas à d'autres utilisateurs éventuels.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 5/24 heures  
**Montage :** Aucun  
**Outils :** Kit  
**Masse :** Aucune  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +25

#### Désignateur laser

Les désignateurs laser servent à illuminer une cible de manière à ce que des projectiles à tête chercheuse puissent se verrouiller dessus (voir page 35).

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/48 heures  
**Montage :** Culasse ou sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,5  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** +740

#### Lestage

En fixant un poids sous le canon, on obtient à peu de frais 1 point de compensation de recul.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures  
**Montage :** Sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 1  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** +25

#### Mode automatique

Au prix d'une petite modification, une arme capable de tirer en rafales peut être réglée pour tirer en mode automatique. Malheureusement, elle perd alors sa faculté de tir en rafales, ce qui veut dire qu'une arme SA/RAF devient SA/AU. Toutefois, l'arme n'étant pas conçue pour gérer une cadence de tir pareille, son tir automatique subit un malus de recul supplémentaire de +1.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 9/72 heures  
**Montage :** Aucun

**Outils :** Kit  
**Masse :** Aucune  
**UCA :** -1\*  
**PC :** +120

#### Module d'interface (externe)

C'est la version externe de l'interface d'arme. Elle aussi est disponible en modèle standard ou en version II. Montée à l'extérieur de l'arme, elle est relativement facile à installer comme à démonter.

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/2 heures  
**Montage :** Culasse ou sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** Standard 1, interface II 0,75  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** Standard +120, interface II +160

#### Poignée supplémentaire

Il s'agit d'une petite poignée comparable à une crosse de pistolet, qui se fixe sous le canon (voir page 34). Quand elle est utilisée, elle procure 1 point de compensation de recul.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 3/36 heures  
**Montage :** Sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,5  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +50

#### Revêtement anti-choc

Il s'agit de plaques de mousse pouvant équiper n'importe quel fusil, shotgun, mitrailleuse et canon d'assaut. Une variante est l'appui de hanche (page 34), adopté par les trolls qui manient des armes lourdes. Ce revêtement procure 1 point de compensation de recul.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 3/2 heures  
**Montage :** Aucun  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 2,5 ou 2 pour l'appui de hanche  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +40

#### Sécurité biométrique

Comme indiqué page 33, ce système scanne l'empreinte palmaire de l'utilisateur de l'arme et bloque le cran de sûreté si elle ne correspond pas à celle qu'il possède en mémoire.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 6/24 heures  
**Montage :** Aucun  
**Outils :** Atelier  
**Masse :** 0,1  
**UCA :** -0,25  
**PC :** +450

#### Silencieux

Cet accessoire étouffe le bruit et la flamme de la détonation. Il ne peut équiper qu'une arme en mode coup par coup ou semi-automatique, et ne peut pas équiper de revolver à barillet (SR/III, page 279).

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures  
**Montage :** Canon  
**Outils :** Kit





**Masse :** 0,2  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** +100

#### Suppression de la détente

Une arme à feu équipée d'un module d'interface peut parfaitement se passer d'une détente; dans ce cas, elle ne peut plus faire feu que sur commande cybernétique.

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 5/24 heures  
**Montage :** Aucun  
**Outils :** Atelier  
**Masse :** Aucune  
**UCA :** -0,5\*  
**PC :** +50

#### Suppression du cran de sûreté

En supprimant le cran de sûreté, on permet à l'arme de tirer plus rapidement en situation d'urgence. Un personnage tenant à la main une arme sans cran de sûreté est ainsi en mesure de tirer même lorsqu'il est pris par surprise, s'il obtient au moins autant de succès que son adversaire. Mais il y a un revers à la médaille : si l'arme reçoit un choc, le coup peut partir tout seul. Au maître de jeu de décider si et quand cela se produit, et quelles en sont les conséquences.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 5/18 heures  
**Montage :** Aucun  
**Outils :** Kit  
**Masse :** Aucune  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +30

#### Système d'imagerie

Les lunettes d'armes offrent différentes options, depuis l'amplification simple à la vision lumière faible ou infrarouge (voir page 34 et dans *SRIII*, page 279). Pour combiner plusieurs options dans une même lunette, il suffit d'additionner leur UCA et leur PC. L'installation est calculée comme une seule et même opération. Lunettes d'armes et systèmes d'interface font double emploi et sont donc incompatibles.

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures  
**Montage :** Culasse ou sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,25  
**UCA :** -0,25\*

**PC :** Lampe +25, caméra-canon +400, lumière faible +300, amplification 1 +100, amplification 2 +160, amplification 3 +240, vision thermographique +300

#### Télémètre

Un télémètre détermine la distance à la cible et la communique au tireur par l'intermédiaire d'un module d'interface. Il est incompatible avec les systèmes d'imagerie (voir page 33).

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures  
**Montage :** Culasse ou sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,1  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** +30

#### Trépied

Comme le bipied, le trépied se fixe sous le canon et se déplie pour aider à compenser le recul. Beaucoup plus gros

que sa version à deux branches, il ne peut équiper que les mitrailleuses et canons d'assaut. Il ne peut pas se dissimuler et procure 6 points de compensation de recul. Son déploiement réclame une action simple et suppose que le tireur est assis ou allongé.

**Compétence :** (Arme) C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 3/12 heures  
**Montage :** Sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 8  
**UCA :** Aucune  
**PC :** +120

#### Visée laser

Une visée laser procure un bonus de -1 au tir (voir *SRIII*, page 279). Elle est incompatible avec un système d'interface.

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures  
**Montage :** Culasse ou sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,25  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** Faible puissance +100, forte puissance +280

#### Visée ultrasons

Fonctionnant sur le principe du sonar, cet appareil projette une onde codée dans l'axe du canon. Il facilite grandement le combat de nuit et réduit de moitié (arrondir à l'entier supérieur) tous les malus liés à l'obscurité ou au manque de visibilité (voir *SRIII*, page 279).

**Compétence :** Électronique C/R  
**Seuil de réussite/temps de base :** 4/24 heures  
**Montage :** Culasse ou sous le canon  
**Outils :** Kit  
**Masse :** 0,25  
**UCA :** -0,25\*  
**PC :** +260

#### MUNITIONS

Pour fabriquer ses propres munitions, un personnage se sert de la compétence C/R de son arme. Il doit disposer d'un kit ou d'un atelier de munitions. Ce genre d'atelier autorise la confection de n'importe quelles munitions, mais chaque type de munitions fait l'objet d'un kit d'outils spécifique.

#### BALLES À DOUILLES

Les balles à douilles peuvent être fabriquées au moyen d'un kit de munitions (coût standard). Le kit de base permet d'en fabriquer deux types, les balles standard et une variante. Des outils complémentaires permettent d'en fabriquer d'autres, pour 10% de plus par variante.

Le seuil de réussite pour fabriquer des balles à douilles est leur indice de disponibilité. Le temps de base est le temps de base de leur disponibilité. Les succès obtenus au test peuvent réduire, soit le temps, soit le coût; le premier est divisé par le nombre de succès, le second est réduit de 5% par succès. Toutefois, le coût de fabrication ne descend jamais en dessous de 50%. Un test réussi permet de fabriquer 10 balles.

Un échec signifie non seulement que le personnage a perdu son temps et ses nuyens, mais aussi qu'il doit recommencer avec un nouveau kit d'outils.

Le coût des balles à douilles peut être réduit de 2% supplémentaires par succès si le personnage utilise des douilles de récupération. Comme il n'est pas toujours sans risque de perdre du temps à ramasser ses douilles en cours d'opération, la plupart des shadowrunners préfèrent ignorer cette option.



### BALLES SANS ÉTUI

Les balles "caseless" se fabriquent de la même façon que les balles à douilles, à quelques exceptions près : elles ne peuvent être fabriquées que dans un atelier, le seuil de réussite de leur fabrication est égal à leur disponibilité +2, et leur coût ne descend jamais en dessous de 75%.

### RÈGLES SPÉCIALES

Ces règles s'appliquent aussi bien aux balles à douilles qu'aux balles sans étui.

### Obus de canons d'assaut

Les versions standard et AV ne se fabriquent que dans un atelier.

### Balles-capsules

Le produit chimique doit être acheté ou préparé séparément (voir *Man & Machine*, page 108).

### Balles Incendiaires

Les succès obtenus au test ne peuvent réduire que le coût, pas le temps. Si le joueur obtient plus de "1" que de succès, le magnésium s'enflamme, et le personnage subit des dommages 6M (voir page 100 pour plus de détails concernant les dommages du feu).

### Munitions diverses

Les munitions des pistolets gyrojets, des fusils à filet et des lance-harpon ne peuvent se fabriquer que dans un atelier.

### Munitions de shotguns

Toutes les munitions de shotguns, aussi bien les balles que les cartouches, peuvent se fabriquer au moyen d'un simple kit.

### EXPLOSIFS

La confection d'explosifs exige un atelier ou un kit spécifiques. Les règles de fabrication d'une grenade apparaissent page 108 de *Man & Machine*.

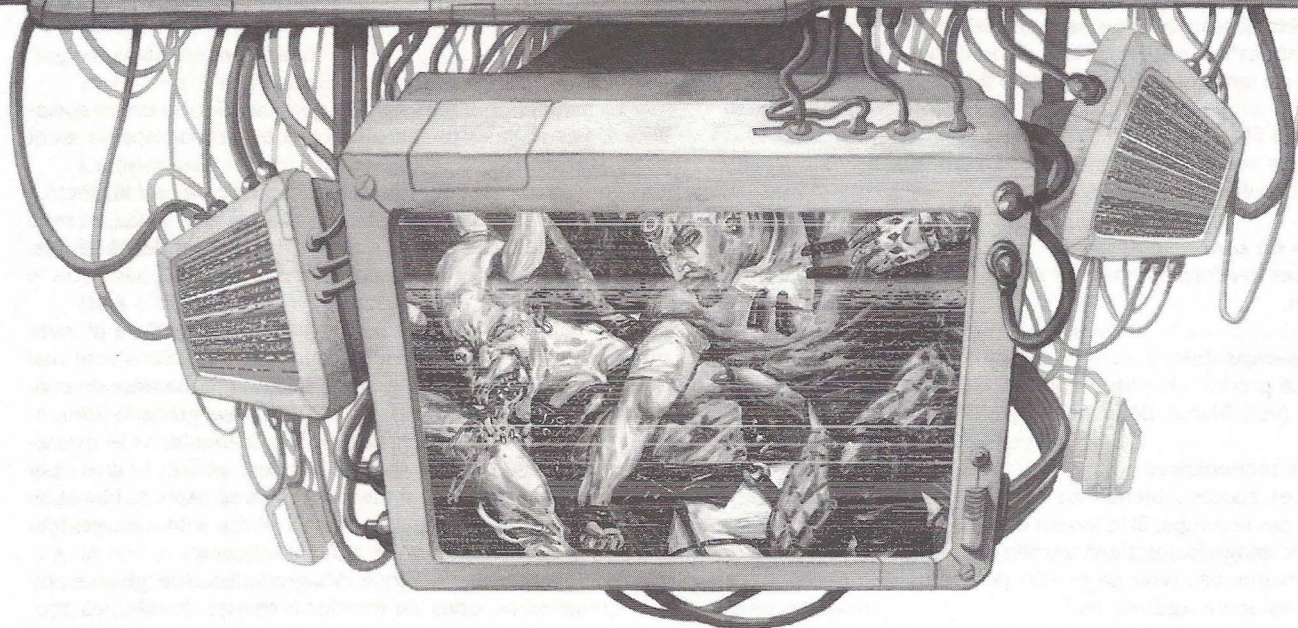
Pour fabriquer une mine, il faut réussir un test d'Électronique C/R en plus du test d'Explosifs standard - avec un seuil de réussite de 8 aux deux. Le temps de base est de 24 heures. Les obus de mortier obéissent à la même règle, sauf que le temps de base est de 36 heures.

Le maître de jeu est libre de modifier le seuil de réussite ou le temps de base s'il estime que les installations sont mal équipées (+2, par exemple, si le personnage manque de produits chimiques adéquats pour fabriquer une grenade fumigène), que le personnage manque d'expérience dans le maniement de certains produits (+2 au test et +8 heures, par exemple, pour un premier travail avec du phosphore blanc) ou que le matériel est peu courant (+4 et +24 heures, par exemple, pour fabriquer une mine intelligente).

Si le personnage fabrique des grenades aspergeantes, ou des grenades ou obus de mortier à charge double, les produits introduits dans ces engins doivent être achetés ou préparés séparément.



# COMBAT AU CONTACT (RÈGLES AVANCÉES)



Le système de combat au contact de *SRIII* est conçu pour figurer les dangers du corps à corps de manière rapide, précise mais relativement abstraite. Même si chaque coup, chaque parade et chaque mouvement n'est pas pris en compte, il est évident que des facteurs tels que la compétence, l'allonge ou l'avantage du nombre constituent de sérieux atouts, même quand un personnage se fait attaquer.

Les règles optionnelles suivantes s'adressent à ceux qui souhaitent introduire davantage de détails dans leurs combats au contact. Elles se basent sur le système fourni dans *SRIII*, mais en intégrant une grande diversité de styles de combat, des options d'attaque et de défense, et des manœuvres spéciales. Elles risquent bien entendu de rendre les combats plus compliqués, mais leur apporteront également plus de saveur et de réalisme. Comme toujours, elles peuvent être utilisées, modifiées ou complètement ignorées selon ce que vous déciderez avec vos joueurs.

Ces règles se décomposent en deux grandes parties : les options de combat et les arts martiaux. Les premières peuvent parfaitement se passer des secondes, mais n'introduisez pas les arts martiaux dans vos parties sans y introduire également les options de combat.

## OPTIONS DE COMBAT

Ces options correspondent à des attitudes et des gestes suffisamment intuitifs pour être employés par tout le monde, sans qu'il soit nécessaire de suivre un entraînement particulier. L'usage d'une option doit être annoncé avant que le moindre dé soit lancé. On ne peut en choisir qu'une seule par phase de combat, mais on peut parfaitement en changer d'une phase à l'autre. Ces options modifient le test d'attaque ou de défense d'un personnage ; en aucun cas elles ne le remplacent. Sauf indication contraire, elles peuvent être employées aussi bien en attaque qu'en défense.

Pour pimenter encore la situation, le maître de jeu peut demander à ses joueurs d'inscrire l'option qu'ils ont choisie sur un petit bout de papier, et de ne la dévoiler qu'une fois le test effectué.

## CHARGER

Une course d'élan peut accroître l'efficacité d'une attaque. Un personnage qui s'élance sur au moins 2 mètres pour se jeter sur son adversaire augmente de +1 la Puissance des dommages qu'il inflige. Il n'est pas nécessaire que ces deux mètres soient parcourus intégralement dans la passe d'initiative où a lieu l'attaque, ils peuvent l'être en partie dans une passe précédente, tant que le personnage reste toujours en mouvement.

En cas d'échec (le défenseur a pris le dessus ou a esquivé la charge), le personnage doit réussir un test de Rapidité (5) ou s'étaler à plat ventre. S'il devait déjà effectuer un test pour éviter d'être jeté au sol par la défense de l'adversaire, il subit à la place un malus de +2 à son test.

Seul un attaquant peut recourir à cette option.









## CIBLES MULTIPLES

Au prix d'une action complexe, il est possible d'affronter plusieurs adversaires à la fois. Reportez-vous aux règles de *SRIII*, page 122.

Seul un attaquant peut recourir à cette option.

## DÉFENSE TOTALE

Un combattant qui opte pour cette option choisit de consacrer toute sa compétence et toute son énergie à se protéger, au lieu d'occasionner des dommages. Utilisez les règles de *SRIII*, page 123.

Seul un défenseur peut recourir à cette option.

## DÉSARMER

En règle générale, mieux vaut avoir affaire à un individu sans arme qu'à un fou furieux qui brandit un couteau ou une arme quelconque. C'est pourquoi les personnages tentent parfois de désarmer leur adversaire. Pour cela, on effectue un test de combat au contact standard. Si le personnage l'emporte d'au moins 1 succès net, il fait sauter l'arme des mains de son adversaire, mais sans lui infliger le moindre dommage. L'arme est projetée à 50 centimètres de distance par succès net supplémentaire. Utilisez le diagramme de dispersion (*SRIII*, page 118) pour déterminer dans quelle direction.

Si l'adversaire utilise une arme à deux mains (ou tient son arme à deux mains pour une raison quelconque), il faut obtenir un nombre de succès nets au moins égal à la moitié de sa Force (arrondir à l'entier inférieur) pour la lui faire lâcher. Comme précédemment, les succès supplémentaires font rouler l'arme un peu plus loin.

## MAÎTRISER

Parfois, il peut être utile de maîtriser un adversaire sans le tuer. Il faut alors réussir à se saisir de lui et à l'immobiliser tant bien que mal.

Un combattant qui tente de maîtriser son adversaire subit un malus de +2 à son test de combat. Il doit obtenir un nombre de succès au moins égal à la Rapidité du défenseur pour parvenir à le maîtriser. S'il gagne avec un nombre insuffisant de succès, il l'empoigne mais sans en retirer d'avantage réel ; s'il peut maintenir sa prise jusqu'à sa prochaine tentative, il échappe néanmoins au malus de +2. Une attaque réussie contre lui suffit à lui faire lâcher prise.

Une fois maîtrisé, le défenseur est immobilisé et ne peut plus agir, mais il ne subit aucun dommage. Au choix de l'attaquant, il peut aussi se retrouver projeté au sol. On procède alors à un test ouvert de l'attaquant, en jetant 1 dé pour chacun de ses succès nets. Le meilleur résultat fixe le seuil de difficulté du test de Force ou de Rapidité que doit réussir l'adversaire pour se libérer ; ce test de dégagement nécessite une action complexe. La victime qui le réussit parvient à se dégager.

L'attaquant qui s'est rendu maître de son adversaire peut, au prix d'une action complexe, lui infliger des dommages étourdissants ou assurer une meilleure prise. On procède alors à un test de combat au contact standard, sauf que l'attaquant bénéficie des bonus de -1 pour position avantageuse et de -2 pour adversaire à terre, soit un bonus total de -3. Les succès nets lui permettent, soit d'étrangler son adversaire (dommages (For)M Étourdissement), soit d'augmenter le seuil de difficulté de son test de dégagement (de +1 par succès). Si c'est l'adversaire qui l'emporte, il parvient non seulement à se dégager mais aussi à placer un coup au passage.

Un personnage occupé à immobiliser son adversaire ne peut plus en attaquer d'autres et subit un malus de +4 à toutes ses autres actions. Il peut lâcher sa victime à tout moment au prix d'une action automatique.

## RENVERSER

Cette option consiste à essayer de jeter l'adversaire au sol, ou au moins de le repousser, plutôt que de le blesser. On procède à un test de combat au contact standard, et les succès nets servent à calculer les dommages, comme d'habitude. Sauf qu'au lieu de subir des dommages, le défenseur doit réussir son test de Constitution (voir **Projection et chute**, dans *SRIII*, page 124) contre un seuil égal à la Force de l'attaquant +4. S'il échoue, il s'écroule en arrière. S'il obtient autant de succès qu'il aurait dû cocher de cases de son moniteur de condition, il reste debout. Sinon, il recule d'un mètre ou deux. Si les dommages calculés pour l'attaque auraient dû infliger une blessure fatale, le défenseur est automatiquement projeté au sol.

## REtenir SES COUPS

Un combattant engagé en mêlée peut choisir de retenir ses coups pour éviter de blesser trop gravement son adversaire. Pour cela, le joueur annonce avant son test de combat au contact le maximum de succès nets qu'il entend ne pas dépasser. Il subit un malus de +1 au test, mais s'il gagne, ses succès nets sont limités au maximum qu'il a annoncé.

## VISER

Cette option consiste à diriger ses coups vers une partie précise du corps de l'adversaire, porter une manchette à la gorge par exemple. Généralement, la partie visée est un endroit vulnérable, comme la tête ou une partie dénudée du corps. Un personnage qui porte un coup en visant suit les règles de visée du combat à distance (*SRIII*, page 114). Seule l'armure qui couvre la partie visée protège contre un tel coup.

## ARTS MARTIAUX

Les règles d'arts martiaux permettent d'introduire une dimension radicalement nouvelle dans les combats de *SRIII*. Elles s'efforcent de refléter la diversité des écoles et des coups que délivrent les pratiquants des arts martiaux. Chaque art martial possède ses avantages et ses inconvénients. Ces règles sont optionnelles. Avant de les introduire dans vos parties, assurez-vous que tous vos joueurs les ont bien lues et sont d'accord pour les utiliser.

Dans les futurs suppléments *SRIII*, la description des PNJ adeptes des arts martiaux mentionnera l'école qu'ils pratiquent et les manœuvres qui leur sont accessibles.

## COMPÉTENCES

Pour apporter plus de réalisme et de détails au système de combat au contact, il faut commencer par supprimer la compétence Combat à Mains Nues au profit de nouvelles compétences représentant chacune un style particulier d'art martial : Aïkido, Arnis de Mano, Capoeira, Corps à Corps, Karaté, Kung-Fu, Muay Thai, Ninjutsu, Pentjak-Silat, Tae-Kwon-Do, Tai-Chi Chuan et Wildcat.

Chacune de ces nouvelles compétences représente divers arts martiaux de style similaire, mentionnés entre parenthèses dans le sous-titre. L'art martial elfique du carromelég, par exemple, est si proche de la capoeira brésilienne qu'il n'y a aucune différence entre les deux en termes de jeu. Ces différents arts se distinguent surtout par leur histoire et leur tradition.

La nouvelle compétence Corps à Corps, sans être un art martial à proprement parler, reprend en fait toutes les techniques anonymes de corps à corps que regroupait l'ancienne compétence Combat à Mains Nues.

Ces compétences sont considérées comme des compétences de combat et obéissent aux règles standard des





compétences actives (*SRIII*, page 81), notamment dans l'amélioration des compétences (*SRIII*, page 243), et y compris dans l'utilisation de la réserve de combat. Elles sont liées à la Force et entrent dans l'ancienne case du Combat à Mains Nues.

Chaque compétence d'art martial représente un style de combat distinctif, pour lequel il n'y a pas de spécialisation. En revanche, chaque style possède certains avantages et inconvénients qui lui sont propres, et fait appel à des manœuvres de combat spécifiques, décrites page 89.

Un personnage qui accède à un art martial par défaut (voir *SRIII*, page 84) ou s'en sert pour accomplir autre chose par défaut ne peut pas recourir aux manœuvres correspondantes.

### STYLES D'ARTS MARTIAUX

Chaque art martial offre des avantages et des inconvénients, à la manière des totems chamaniques. La seule exception est le corps à corps, qui n'offre ni bonus ni malus. Toute personne qui maîtrise un art martial à un indice de 2 ou plus en retire à la fois les avantages et les inconvénients dès qu'elle s'en sert. Ces bonus et malus sont appelés modificateurs de style. Ils peuvent réduire ou augmenter le nombre de dés lancés par le joueur dans certains tests.

La description de chaque art martial comprend une présentation succincte de ses origines, suivie de la liste des avantages et inconvénients inhérents à sa pratique, plus la liste des manœuvres auxquelles il donne accès.

#### Aïkido (Jiu-jitsu, sambo)

Tout en souplesse et en esquive, l'aïkido est un art martial presque uniquement défensif, mettant l'accent sur la relaxation du corps et de l'esprit. Ses techniques se basent sur la réaction, en retournant la force de l'adversaire contre lui par différentes clefs et projections.

Créé au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, mais fondé sur une discipline japonaise beaucoup plus ancienne, il se pratique aujourd'hui dans le monde entier.

**Avantages :** Les adeptes de l'aïkido sont formés aux techniques de projection et obtiennent 1 dé de bonus avec cette manœuvre. Quand ils tentent de maîtriser un adversaire, le seuil de difficulté de leur test ne subit qu'un modificateur de +1 au lieu du +2 habituel (voir page précédente).

**Inconvénients :** L'aïkido étant un art martial défensif, ses pratiquants perdent 1 dé quand ils se retrouvent en position d'attaquants.

**Manœuvres :** Balayage, cadrage, combat au sol, combat rapproché, dérobade, désorientation, focalisation de l'esprit, projection, virevolte.

#### Arnis de mano (escrime, kali)

L'arnis de mano est un art martial philippin vieux de plus de mille ans. Il emploie surtout des matraques rattans et des couteaux, mais comprend toute une variété de coups de pieds, de projections et de balayages.

Il est principalement pratiqué aux Philippines, malgré l'interdiction formelle du gouvernement japonais. En dépit de toutes les persécutions dont il fait l'objet, il a réussi à se propager en Amérique du Nord, en Europe et en Asie.

**Avantages :** Au lieu de choisir une nouvelle manœuvre d'arnis de mano, le pratiquant peut en reprendre une qu'il possède déjà et l'appliquer, soit à sa compétence Massues, soit à sa compétence Armes Tranchantes (chaque compétence comptant pour une manœuvre distincte).

**Inconvénients :** Les pratiquants de l'arnis de mano perdent 1 dé quand ils chargent l'adversaire. De plus, ils sont punis par la loi sur le territoire japonais, dans certaines corporations

japonaises et même au sein du Yakusa. Ils sont parfois obligés de cacher leurs talents s'ils ne veulent pas s'exposer à recevoir le défaut Traqué à 2 points (voir le *Shadowrun Companion*, page 30).

**Manœuvres :** Balayage, combat au sol, combat rapproché, coup de pied, focalisation de la force, frappe multiple, placement, projection, rétablissement.

#### Capoeira (carromeleg)

Inventé voilà plus de 300 ans par les esclaves noirs du Brésil, la capoeira insiste principalement sur les coups de pieds et les balayages puisque, à l'origine, ses pratiquants avaient les mains enchaînées. Bon nombre de ses techniques spectaculaires s'accomplissent sur les mains, et ce n'est pas lui faire offense que d'affirmer que c'est presque autant une danse qu'un art martial.

Virtuellement inconnue en dehors de la région d'Amazonie correspondant à l'ancien Brésil, la capoeira a malgré tout fondé quelques écoles sur le continent nord-américain.

Avec le carromeleg, remplacez la manœuvre cadrage par la focalisation de l'esprit.

**Avantages :** +1 dé pour utiliser les manœuvres coup de pied et combat au sol.

**Inconvénients :** Cet art martial misant beaucoup sur le déplacement, ses adeptes perdent 1 dé dans les lieux confinés ou dans n'importe quel endroit où leurs mouvements sont gênés.

**Manœuvres :** Balayage, cadrage, combat au sol, coup de pied, dérobade, désorientation, frappe multiple, rétablissement, virevolte.

#### Corps à corps (boxe, combat de rue)

Ces techniques rudimentaires sont connues et employées dans le monde entier.

**Avantages/Inconvénients :** Il est possible de faire progresser cette compétence à n'importe quel niveau sans qu'il soit nécessaire d'acheter la moindre manœuvre (voir page 89).

**Manœuvres :** Attaque totale, cadrage, combat au sol, combat rapproché, coup de pied, coup en traître, dérobade, désorientation, placement.

#### Karaté (kenpo)

Le karaté-do, ou "voie de la main vide", se décompose en d'innombrables écoles et styles dont la plupart tirent leur origine des arts martiaux développés jadis à Okinawa pour contrer l'interdiction des armes par le gouvernement. Centré sur les atemis de pieds et de poings, les balayages et les blocages, de préférence aux prises et aux projections, le karaté reste l'art martial le plus pratiqué au monde.

**Avantages :** +1 dé pour utiliser l'option défense totale ou la manœuvre attaque totale.

**Inconvénients :** -2 dés pour tenter de maîtriser l'adversaire.

**Manœuvres :** Attaque totale, balayage, combat en aveugle, coup de pied, coup en traître, focalisation de la force, focalisation de l'esprit, projection, virevolte.

#### Kung-fu (hwarang-do, wushu)

Le terme générique "kung-fu", qui signifie "compétence", "habileté", est employé pour tous les arts martiaux chinois. Ceux développés dans la Chine du nord depuis deux mille ans mettent généralement l'accent sur les attaques linéaires se basant sur la force et la vitesse (hwarang-do), tandis que les écoles du sud (wushu) s'intéressent plutôt au combat dans un espace confiné.



Différents styles de kung-fu sont pratiqués en Europe, en Asie et en Amérique du Nord, mais c'est toujours dans l'ancienne Chine qu'ils sont le plus populaires.

**Avantages :** Au lieu de choisir une nouvelle manœuvre de kung-fu, le pratiquant peut en reprendre une qu'il possède déjà et l'appliquer, soit à sa compétence Armes d'Hast, soit à sa compétence Armes Tranchantes (chaque compétence comptant pour une manœuvre distincte). De plus, une attaque de kung-fu inflige un malus supplémentaire de +1 à l'adversaire dans son test de Constitution pour éviter d'être jeté au sol (SRIII, page 124).

**Inconvénients :** Les adeptes du kung-fu perdent 1 dé quand ils tentent de maîtriser leur adversaire ou optent pour une défense totale.

**Manœuvres :** Attaque totale, combat au sol, combat en aveugle, coup de pied, coup en traître, focalisation de la force, frappe multiple, rétablissement, virevolte.

### Muay thai (kickboxing, boxe française)

Le muay thai, ou kickboxing, est un art martial né en Thaïlande voilà plus de 500 ans. Il met l'accent sur les techniques de jambes, mais ne néglige pas pour autant les coups de poings. Son entraînement, très dur, travaille beaucoup à endurcir le corps.

Extrêmement populaire en Thaïlande et au Japon, le muay thai possède quelques écoles en Amérique du Nord et en Europe.

**Avantages :** Les pratiquants du muay thai bénéficient de 2 dés supplémentaires pour la manœuvre coup de pied.

**Inconvénients :** Comme leur art martial s'appuie beaucoup sur la mobilité et les coups de pieds amples, ils perdent 1 dé lorsqu'ils doivent combattre dans un lieu confiné ou qu'ils se trouvent gênés dans leurs mouvements.

**Manœuvres :** Attaque totale, balayage, cadra-ge, combat au sol, combat rapproché, coup de pied, focalisation de la force, placement, rétablissement.

### Ninjutsu

Cet art martial des légendaires ninjas s'appuie principalement sur la discrétion et l'usage de toutes sortes d'armes. Ses techniques à mains nues sont toutefois aussi meurtrières que ses variantes armées.

Le ninjutsu s'est développé au Japon voilà environ 500 ans, et sa tradition s'est perpétuée depuis par le biais d'organisations secrètes. Ces organisations, ou clans de ninjas, veillent jalousement sur leur art et ceux qui l'étudient doivent commencer par jurer fidélité au clan. Le ninjutsu est assez rare au Japon, et plus encore dans le reste du monde.

**Avantages :** Au lieu de choisir une nouvelle manœuvre de ninjutsu, le pratiquant peut en reprendre une qu'il possède déjà et l'appliquer à l'une des compétences suivantes : Mas-sues, Armes Cyber-Implantées, Armes Tranchantes, Armes d'hast/Bâtons ou Fouets (chaque compétence comptant pour une manœuvre distincte).

**Inconvénients :** Pour connaître cet art martial il faut, soit avoir prêté serment de fidélité auprès d'un clan de ninjas, soit l'avoir appris auprès d'un renégat. En conséquence, le personnage a le choix entre prendre le défaut Boulot Quotidien à 2 points (*Shadowrun Companion*, page 26) sans récolter

aucun nuyen en contrepartie, pour figurer le temps passé à servir le clan, soit prendre le défaut Traqué à 2 points (*Shadowrun Companion*, page 30) pour figurer la trahison du clan. Ces défauts ne lui ramènent aucun point supplémentaire, mais entrent dans le décompte des cinq défauts maximum auquel le personnage a droit à la création.

**Manœuvres :** Balayage, cadra-ge, combat au sol, combat en aveugle, combat rapproché, coup de pied, déroba-de, désorientation, placement.

### Pentjak-silat

Cet art martial indonésien vieux de plus de mille ans enseigne l'usage de différentes armes, ainsi que des attaques dirigées contre les points vitaux du corps. L'arme la plus connue des pratiquants du pentjak-silat est le kriss à la lame ondulée (page 8).

Bien qu'il soit très répandu en Indonésie, le pentjak-silat s'exporte plutôt mal, et on n'en connaît que de rares écoles à l'étranger – principalement en Amérique du Nord et en Asie.

**Avantages :** Au lieu de choisir une nouvelle manœuvre de pentjak-silat, le pratiquant peut en reprendre une qu'il possède déjà et l'appliquer, soit à sa compétence Armes Cyber-Implantées, soit à sa compétence Armes Tranchantes (chaque compétence comptant pour une manœuvre distincte). De plus, leur connaissance de l'anatomie procure 1 dé de bonus aux adeptes de cet art martial lorsqu'ils utilisent l'option viser.

**Inconvénients :** Les adeptes du pentjak-silat perdent 3 dés lorsqu'ils essaient de maîtriser leur adversaire.

**Manœuvres :** Balayage, combat au sol, combat en aveugle, combat rapproché, coup en traître, déroba-de, focalisation de l'esprit, frappe multiple, virevolte.



### Tae-kwon-do (hapkido)

Originaire de Corée, le Tae-kwon-do est vieux de plus de deux mille ans. Il intègre quelques techniques de karaté et de kung-fu à des techniques de pied qui lui sont propres. Bien qu'il soit dangereux à n'importe quelle distance, le "karaté volant" est surtout connu pour ses spectaculaires coups de pied circulaires en plein bond.

Art martial très populaire, le tae-kwon-do est pratiqué dans pratiquement tous les pays du monde.

**Avantages :** Leurs techniques de pied permettent aux pratiquants du tae-kwon-do d'utiliser la manœuvre coup de pied pour viser, charger, désarmer ou projeter l'adversaire au sol.





**Inconvénients :** Quand ils n'utilisent pas une technique de pied, les adeptes de cet art martial perdent 1 dé quand ils veulent viser.

**Manœuvres :** Attaque totale, balayage, cadrage, coup de pied, focalisation de la force, frappe multiple, projection, rétablissement, virevolte.

#### Tai-chi chuan (tai-chi wu, tai-chi chen)

Technique de relaxation populaire autant qu'art martial, le tai-chi se base sur la coordination et la force intérieure, grâce à des mouvements circulaires et à un jeu de jambes soigneusement chorégraphié.

Originaire de l'ancienne Chine, le tai-chi s'est progressivement répandu à l'étranger et est désormais pratiqué en Europe, en Amérique du Nord et dans de nombreuses régions d'Asie.

**Avantages :** Les adeptes du tai-chi n'ont besoin que d'une action simple pour employer les manœuvres focalisation de l'esprit ou focalisation de la force.

**Inconvénients :** Ils perdent 2 dés lorsqu'ils chargent leur adversaire.

**Manœuvres :** Balayage, cadrage, combat en aveugle, dérobade, focalisation de la force, focalisation de l'esprit, projection, rétablissement, virevolte.

#### Wildcat

Art martial développé par la nation Sioux à l'intention de ses forces spéciales, le wildcat combine des techniques d'aïkido, de muay thai et de karaté pour aboutir à une discipline simple et d'une redoutable efficacité.

Bien qu'il reste largement confiné à l'intérieur de la nation Sioux, le wildcat fait progressivement des émules dans les NAO voisines et jusqu'à Seattle.

**Avantages :** Les pratiquants du wildcat ne subissent qu'un malus de +2 pour viser.

**Inconvénients :** Le wildcat étant conçu pour estropier ou tuer, ses pratiquants ont du mal à retenir leurs coups et perdent 3 dés lorsqu'ils tentent de maîtriser leur adversaire.

**Manœuvres :** Attaque totale, balayage, combat au sol, combat en aveugle, combat rapproché, coup de pied, coup en traître, frappe multiple, placement.

#### MANŒUVRES

Les manœuvres sont des mouvements et des techniques spéciales, similaires aux options de combat, qu'utilisent les adeptes des arts martiaux pour renforcer leur efficacité. Elles ne sont accessibles qu'à ceux qui les ont apprises, ce qui réclame du temps, de la pratique et de l'entraînement. On ne peut apprendre que les manœuvres autorisées par son art martial.

Chaque tranche de 2 points d'indice de compétence dans un art martial permet au personnage d'apprendre une manœuvre. Un personnage qui possède la compétence Aïkido 5, par exemple, peut connaître deux manœuvres d'aïkido, comme Dérobade et Désorientation.

Une manœuvre s'achète au prix de 2 points de karma. Il faut impérativement en apprendre une si on veut faire monter sa compétence dans une tranche supérieure (sauf dans le cas particulier du Corps à corps, voir page 87). Un personnage qui possède Wildcat 3, par exemple, doit maîtriser une manœuvre avant de pouvoir acquérir Wildcat 4.

Durant la création de personnage, ceux qui utilisent ce système doivent acheter une ou plusieurs manœuvres au prix de 2 points de compétence active chacune. Un personnage qui développerait Wildcat 4 à la création, par exemple, serait obligé d'acquérir au moins une manœuvre (deux au maximum), pour 2 points supplémentaires.

À la discrétion du maître de jeu, un personnage peut être autorisé à acquérir une *deuxième* manœuvre par tranche de 2 points d'indice. Cette deuxième manœuvre coûte 8 points de karma (ou 8 points de compétence lors de la création de personnage). Cette règle optionnelle donne des combattants plus performants, mais elle se montre gourmande en points de karma.

Un personnage ne peut pas apprendre de nouvelles manœuvres en cours de partie sans le concours d'un professeur. Ce dernier doit maîtriser son art martial à un niveau supérieur à celui de son élève, et il doit bien évidemment connaître la manœuvre. Reportez-vous aux règles de *SRIII* page 240, et du *Shadowrun Companion* page 49, pour ce qui concerne l'amélioration des compétences.

Les manœuvres sont intimement liées à l'art martial dont elles découlent. Elles ne transcendent pas la barrière des styles. Un combattant qui a appris la manœuvre coup de pied dans le cadre du tae-kwon-do ne peut pas s'en servir avec sa compétence Corps à Corps, par exemple – à moins qu'il l'ait également apprise pour cette compétence.

Certains styles d'arts martiaux permettent d'apprendre une manœuvre à l'intention d'une autre compétence d'armes. Un personnage pratiquant l'arnis de mano à 4, par exemple, peut très bien avoir appris la manœuvre combat rapproché à sa première tranche, et la réapprendre à l'usage des Armes Tranches à la deuxième; grâce à cet entraînement, il pourra désormais recourir au combat rapproché chaque fois qu'il se servira d'un couteau.

L'utilisation d'une manœuvre doit être annoncée avant de jeter les dés. Le combattant ne peut en utiliser qu'une seule par phase de combat, mais rien ne s'oppose à ce qu'il en change d'une phase sur l'autre. Une manœuvre ne fait qu'affecter le test d'attaque ou de défense du personnage; elle ne le remplace pas et n'occasionne pas de test supplémentaire. Sauf indication contraire, une manœuvre ne peut pas être utilisée dans la même phase d'action qu'une option de combat.

Pour pimenter la situation, le maître de jeu peut demander à ses joueurs d'inscrire la manœuvre qu'ils ont choisie sur un petit bout de papier, et de ne la dévoiler qu'une fois le test effectué.

#### Attaque totale

Contre-pied parfait de la défense totale, cette manœuvre consiste à se jeter comme un fou furieux sur l'adversaire sans se soucier de sa propre défense. Elle permet au personnage d'aggraver de 1 niveau les dommages qu'il inflige, mais procure également à l'adversaire un bonus de +2 pour toucher.

#### Balayage

Beaucoup d'arts martiaux développent des techniques de balayage ou de fauchage visant à faire s'écrouler l'adversaire. Cette manœuvre permet au personnage de tenter de renverser son adversaire (voir **Options de combat**, page 86), sauf que son attaque inflige également des dommages. Toutefois, la Puissance de ces dommages est diminuée de moitié (arrondir à l'entier inférieur).

#### Cadrage

Grâce à une habile combinaison de feintes et de fausses attaques, cette manœuvre permet au personnage d'amener son adversaire où il le veut – dos au mur, en position inférieure, etc. Le test de mêlée s'effectue normalement; si le personnage l'emporte, il fait reculer son adversaire dans la direction de son choix, sur une distance de 1 mètre par succès excédentaire (dans la limite de son déplacement autorisé). Si





l'adversaire se retrouve dans une position défavorable (acculé dans les cordes, au bord d'un précipice, etc.), il subit un malus de +2 jusqu'à ce qu'il soit en mesure d'en sortir. À la discrétion du maître de jeu, les attaques suivantes dirigées contre lui (celles du personnage ou de ses amis) peuvent bénéficier du bonus de -1 pour position supérieure.

### Combat au sol

Certaines écoles d'arts martiaux enseignent des techniques de combat au sol. Grâce à cette manœuvre, un combattant au sol ne subit pas de malus et n'accorde aucun bonus à son adversaire au-dessus de lui.

### Combat en aveugle

Apprendre à se battre en se fiant aux autres sens que la vue est une pratique assez courante. L'usage de cette manœuvre réduit de 2 tous les malus liés à un manque de visibilité.

Cette manœuvre peut être utilisée avec n'importe quelle option de combat.

### Combat rapproché

Cette manœuvre, qui consiste à pénétrer la garde de l'adversaire pour venir le regarder dans le blanc des yeux, permet d'annuler son bonus d'allonge. Toutefois, elle annule aussi le bonus d'allonge du personnage et réduit de 1 la Puissance des dommages qu'il inflige.

Cette manœuvre peut être utilisée avec n'importe quelle option de combat.

### Coup de pied

Ce classique incontournable de bon nombre d'arts martiaux offre plus de portée et de puissance qu'un coup de poing, mais expose davantage le combattant aux contre-attaques. Cette manœuvre ne peut être employée que par un personnage en situation d'attaquant. Elle augmente son allonge de +1 pour une attaque ; mais à la fin de sa phase de combat, et jusqu'au début de sa prochaine action, elle accorde aussi un bonus de -1 à toutes les attaques de mêlée effectuées contre lui.

### Coup en traître

Cette manœuvre permet de détourner une arme non mortelle de son propos pour l'utiliser d'une manière beaucoup plus meurtrière. Le personnage subit un malus de +1 à son attaque ; s'il réussit, le code des dommages de son arme ne change pas, mais ces dommages deviennent physiques au lieu d'étourdissants. Toutefois, augmenter leur niveau exige 4 succès au lieu des 2 habituels.

### Dérobade

La défense totale, c'est bien gentil, mais rien ne vaut une défense mobile. Cette manœuvre fait bénéficier le personnage des mêmes avantages et inconvénients que la défense totale (voir *SRIII*, page 123), mais avec un bonus de -1 à son test d'Esquive. Toutefois, elle est tellement tournée vers la défensive qu'elle lui interdit de lancer une attaque à son action suivante.

### Désorientation

Troubler l'adversaire est parfois tout aussi efficace qu'un bon direct à la mâchoire. Si le personnage qui emploie cette manœuvre obtient plus de succès que son adversaire, il ne lui inflige aucun dommage mais l'étourdit (+2 à tous ses seuils de réussite) jusqu'à la fin de la prochaine passe d'initiative (ou du tour de combat, selon ce qui se présente en premier). Ce

modificateur est cumulatif, de sorte qu'un même adversaire désorienté deux fois se retrouve avec un malus de +4 (le malus maximum étant de +8).

### Focalisation de la force

Cette manœuvre basée sur la concentration consiste à canaliser toute son énergie musculaire dans un seul coup. Le personnage doit d'abord consacrer une action complexe à se concentrer ; il bénéficie ensuite d'un bonus de +1 aux dommages à son prochain échange de coups, qu'il soit en position d'attaquant ou de défenseur.

Cette manœuvre peut être utilisée pour viser et pour charger.

### Focalisation de l'esprit

Sur le même principe que la manœuvre précédente, la focalisation de l'esprit permet de canaliser son énergie vitale. Le personnage doit d'abord consacrer une action complexe à se concentrer ; il bénéficie ensuite d'un bonus de +2 à la Volonté à son prochain échange de coups avec un esprit sous forme physique (voir *SRIII*, page 187), qu'il soit en position d'attaquant ou de défenseur.

### Frappe multiple

Parfois, il est nécessaire de savoir frapper plusieurs adversaires à la fois pour se dégager d'un étau qui semble inextricable. Cette manœuvre ramène à +1 le malus infligé au personnage pour chaque cible supplémentaire, mais diminue également de 1 la Puissance des dommages qu'il inflige.

### Placement

Cette manœuvre permet de se placer dans une position avantageuse par rapport à l'adversaire. En cas de réussite, le combattant n'inflige aucun dommage à l'adversaire mais bénéficie à sa prochaine attaque du bonus de -1 pour position supérieure, qu'il soit attaquant ou défenseur.

Cette manœuvre peut être utilisée avec l'option défense totale.

### Projection

Traitez cette manœuvre comme un test de mêlée standard, mais avec un malus de +2. Si le personnage l'emporte, il fait un test de Force contre un seuil de réussite égal à la Constitution de son adversaire, moins le nombre de succès de son attaque. L'adversaire se retrouve à terre, à une distance en mètres égale au nombre de succès du test de Force. L'attaque inflige des dommages, mais d'une Puissance réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Elle peut également entraîner des dommages secondaires si l'adversaire atterrit, par exemple, dans une poubelle remplie de seringues et d'éclats de verre, du mauvais côté d'un précipice ou sur une tierce personne ; au maître de jeu d'en apprécier, le cas échéant, les conséquences.

### Rétablissement

Se retrouver allongé au sol n'est pas ce qui peut arriver de mieux à un combattant. Heureusement, cette manœuvre lui permet, au prix d'une action automatique, de tenter un test de Rapidité (6) pour bondir sur ses pieds et être en mesure de se battre debout dans la même phase de combat. En cas d'échec, le combattant perd une action simple et reste au sol.

### Virevolte

En tournoyant sur lui-même, en délivrant attaque sur attaque et en gardant autant d'adversaires que possible en point de mire, le combattant réduit les risques de se faire





submerger par le nombre. Cette manœuvre annule le bonus dont jouissent les adversaires pour "amis luttant à leur côté", mais inflige également un malus de +1 à toute attaque du personnage.

### CRÉATION D'UN ART MARTIAL

Certains joueurs voudront peut-être inventer leur propre art martial, ou même développer une variante de l'un de ceux détaillés plus haut. Le fruit de leur cogitation doit être approuvé par le maître de jeu avant d'être introduit dans la partie.

Quand vous créez un nouveau style ou une variante, vous devez garder plusieurs facteurs à l'esprit. D'abord, chaque art martial devrait apporter un avantage dans l'utilisation d'une manœuvre ou d'une option spécifique, ou offrir la possibilité d'employer une arme blanche en conjonction avec certaines manœuvres. Les inconvénients devraient être aussi gros que les avantages pour aboutir à un art martial équilibré. Avantages et inconvénients devraient refléter la nature de l'art martial en question; une école défensive, par exemple, devrait pénaliser l'attaque, et un style offensif devrait entraîner des malus à la défense. N'oubliez pas non plus qu'un art martial est presque toujours une discipline mentale et physique, et qu'il se concentre sur certains aspects spécifiques du corps et de l'esprit.

Un art martial devrait proposer neuf manœuvres différentes à ses adeptes. Les variantes peuvent se démarquer de l'art martial dont elles découlent par une simple différence dans le choix des manœuvres.

Enfin, à l'exception du ninjutsu, les arts martiaux décrits plus haut sont ceux pratiqués par le grand public. Il y en existe beaucoup d'autres à travers le monde, qui sont pratiqués uniquement par des organisations clandestines telles que les triades, le Yakusa, les unités de forces spéciales, les groupes magiques et autres monastères perdus d'Extrême-Orient. Ces arts secrets imposent presque toujours des épreuves initiatiques ou autres rites similaires avant de laisser le personnage rejoindre la classe et commencer à casser des planches avec sa tête. Les inconvénients de ces arts martiaux ressemblent beaucoup à ceux du ninjutsu (page 88), et ils peuvent même imposer des interdits comparables à ceux de certains groupes initiatiques (voir *Magic in the Shadows*, page 61). Au maître de jeu d'imaginer ce que ces organisations peuvent exiger de leurs apprentis avant de leur enseigner une nouvelle manœuvre.

### CONVERSION DE PERSONNAGES

Pour convertir un personnage de *SRIII* à ce nouveau système de combat au contact, voici comment il convient de procéder :

Si le personnage possède simplement la compétence Combat à Mains Nues, sans spécialisation, considérez qu'il pratique le Corps à Corps au même indice. Combat à Mains Nues 5, par exemple, devient Corps à Corps 5.

Si le personnage possède la compétence Combat à Mains Nues avec une spécialisation, considérez qu'il pratique le Corps à Corps avec un indice égal à sa compétence de base,

plus la moitié de la différence entre cette compétence de base et sa spécialisation. Combat à Mains Nues 6 (Étranglements 10), par exemple, deviendrait ainsi Corps à Corps 8 (6, plus la moitié de 10 - 6).

Si la spécialisation en question est un art martial, par exemple Combat à Mains Nues 4 (Karaté 5), le joueur peut convertir sa compétence vers l'art martial au lieu du Corps à Corps (dans ce cas, ce serait Karaté 4).

Si le personnage possède plusieurs spécialisations, calculez pour chacune la moitié de la différence avec la compétence de base et ajoutez-la à l'indice de Combat à Mains Nues. Ensuite, attribuez cet indice, soit au Corps à Corps, soit à l'art martial qui vous paraît le plus approprié (mais pas aux deux). Par exemple, la conversion d'un personnage qui posséderait la compétence Combat à Mains Nues 4 (Kung-fu 6, coups de boule 7) donnerait, soit Corps à Corps 6, soit Kung-fu 6. Si le maître de jeu l'autorise, le joueur peut également répartir ses points d'indice entre deux compétences (dans notre exemple, il pourrait ainsi opter pour Corps à Corps 2 et Kung-fu 4).

Une fois la compétence Combat à Mains Nues convertie, le personnage doit choisir une manœuvre pour chaque tranche de 2 points d'indice (pour le Corps à Corps, c'est optionnel). Ces manœuvres sont gratuites, mais doivent correspondre à l'art martial pratiqué par le personnage.

### AUTRES AJUSTEMENTS

L'introduction de ces nouvelles règles de combat au contact dans vos parties vous obligera à procéder à quelques modifications mineures. Notamment, chaque fois que la compétence Combat à Mains Nues apparaîtra, il vous faudra la convertir en Corps à Corps ou en art martial. C'est le cas par exemple avec le pouvoir de Compétence Améliorée des adeptes, s'il est appliqué au Combat à Mains Nues. Avec ces nouvelles règles, les adeptes l'appliquent directement aux arts martiaux (au même coût pour chacun que pour le Combat à Mains Nues). Chaque compétence, distincte compte comme une nouvelle utilisation

du pouvoir. Le bonus qu'apporte ce pouvoir ne correspondant pas à une réelle augmentation de la compétence, il ne permet pas au personnage d'apprendre de nouvelles manœuvres.

L'usage des réflexogiciels est lui aussi concerné par ces règles. Comme indiqué plus haut, chaque compétence d'art martial compte comme une compétence active distincte. Les réflexogiciels d'arts martiaux contiennent une manœuvre par tranche de 2 points d'indice. Un réflexogiciel d'Aïkido 5, par exemple, contient deux manœuvres d'aïkido. Ces manœuvres doivent être choisies lors de l'achat du logiciel. Ce peut être le moyen d'introduire un peu de variété dans votre sélection de logiciels, en possédant plusieurs logiciels d'un même art martial, comme Tae-kwon-do 4 (avec balayage et rétablissement) et Tae-kwon-do 4 (avec coup de pied et frappe multiple).

*Les archétypes présentés dans *SRIII* (pages 65-80) peuvent aisément se convertir à ce système de combat avancé.*







L'adepte, avec son Combat à Mains Nues 6, obtient Corps à Corps 6. Il peut choisir trois manœuvres (6/2); disons, attaque totale, coup de pied et déplacement. Son pouvoir de Combat à Mains Nues Amélioré 2 devient Corps à Corps Amélioré 2.

Le decker de combat, le détective, le mercenaire, le ganger du sprawl et la chaman tribale convertissent tous directement leur Combat à Mains Nues en Corps à Corps. Tous peuvent choisir un nombre de manœuvres égal à la moitié de leur indice (arrondir à l'entier inférieur).

La spécialiste des opérations clandestines possède de Combat à Mains Nues 3 avec une spécialisation (Coups de Pieds) 5; ce qui donne donc 3 points d'indice de base, plus 1 point (moitié de la différence entre compétence de base et spécialisation), soit 4 points à transférer au Corps à Corps. Elle a droit à deux manœuvres et choisit coup de pied et combat rapproché.

La Face possède Combat à Mains Nues 2 avec une spécialisation (Carromeleg) 4. Soit 2 points d'indice de base, plus 1 point (moitié de la différence entre compétence de base et spécialisation), soit 3 points à transférer en Carromeleg. Le carromeleg étant la version elfique de la capoeira, elle a droit à une manœuvre de capoeira. Elle choisit le combat au

sol parce qu'elle bénéficie d'un dé supplémentaire pour s'en servir.

La chaman urbaine a Combat à Mains Nues 2 avec une spécialisation (Morsure) 4, ce qui nous donne Corps à Corps 3. Elle a droit à une manœuvre; disons, le combat rapproché.

Les autres archétypes ne possèdent pas la compétence Combat à Mains Nues et ne nécessitent donc aucun travail de conversion.

Pour prendre un exemple un peu plus compliqué, imaginons que le samouraï des rues possède la compétence Combat à Mains Nues 4 (Pentjak-silat 6, Coup de Boule 7). Ces deux spécialisations lui donnent au total 6 points d'indice : 4 pour la compétence de base, plus 1 pour la moitié de la différence avec le Pentjak-silat, plus 1 encore pour la moitié de la différence avec le Coup de Boule. Il a donc le choix entre Corps à Corps 6 et Pentjak-silat 6. Optons pour le Pentjak-silat. Avec une compétence de 6, notre samouraï a droit à 3 manœuvres; disons pour commencer, frappe multiple et virevolte. Pour la troisième, profitons d'un avantage du pentjak-silat pour reprendre une manœuvre déjà choisie (frappe multiple, par exemple) et l'appliquer à la compétence Armes Cyber-Implantées. Désormais, notre samouraï des rues peut continuer à employer sa frappe multiple même lorsqu'il sort les griffes !



# COMBAT À DISTANCE (RÈGLES AVANCÉES)



**L**es règles décrites dans ce chapitre précisent et approfondissent les règles de base de *Shadowrun*. Elles seront sans doute utile dans les situations pour lesquelles elles ont été conçues, mais si vous jouez sans trop attacher d'importance à la simulation, vous les trouverez peut-être superflues. Certaines sont optionnelles ; avant de les intégrer dans vos parties, consultez vos joueurs et assurez-vous que tout le monde est d'accord pour le faire.

## AMBIDEXTRIE ET COMBAT À DEUX ARMES

Dans *Shadowrun*, un personnage est forcément droitier ou gaucher (au choix du joueur), à moins de posséder l'atout Ambidextrie (voir page suivante). Ce qui veut dire qu'il peut éprouver quelques difficultés à accomplir certaines tâches de sa main faible. Selon la situation, le maître de jeu peut imposer au personnage un malus compris entre +1 et +4 pour les tests nécessitant l'usage de sa main faible.

Utiliser deux armes simultanément n'est pas chose facile, et seuls les ambidextres s'en sortent sans trop de difficulté. Les règles diffèrent notablement selon le type de combat, au contact ou à distance.

### Combat à distance avec deux armes

Comme décrit dans **Utilisation d'une seconde arme à feu** (*SRIII*, page 112), il est possible de faire feu simultanément avec deux armes du calibre d'un pistolet ou d'un pistolet-mitrailleur. Cela implique toutefois de multiples pénalités. Chaque tir subit un malus de +2, et aucun bonus d'interface ou de système d'imagerie ne s'applique plus (y compris ceux des modules d'interface, lunettes interfacées, visées laser, télémètres et autres lunettes). De plus, les pénalités de recul non compensées d'une arme s'appliquent aussi à l'autre, sans oublier le malus habituel de +2 pour chaque cible supplémentaire. Les deux armes doivent tirer sur un mode qui réclame le même type d'action (pas question, par exemple, de tirer d'une main en semi-automatique – action simple – et en automatique – action complexe – de l'autre). Enfin, chaque arme fait l'objet d'un test de tir distinct.

Si le maître de jeu l'autorise, un personnage peut tirer de cette manière avec deux arbalètes légères ou arbalètes de poing.

### Combat au contact avec deux armes

Quand on emploie simultanément deux armes de mêlée en combat, l'une est dite principale et l'autre secondaire. L'arme principale est tenue dans la main dominante (la droite pour un droitier, la gauche pour un gaucher), et la secondaire dans la main faible. L'arme secondaire ne peut pas être plus grande que la principale. Seules les armes énumérées comme telles sur la table du combat à deux armes peuvent être employées comme armes secondaires. Une arme qui figure à la fois dans la colonne des armes principales et dans celle des armes secondaires peut être utilisée comme arme principale.





Pour utiliser efficacement l'arme secondaire tenue dans sa main faible, il faut posséder une compétence spéciale intitulée (Arme) Main Faible. Il en existe une version différente pour chaque compétence d'armes de mêlée – on a ainsi Armes Tranchantes Main Faible, Massues Main Faible, Armes Cyber-Implantées Main Faible et ainsi de suite. Ce sont toutes des compétences actives, traitées comme les compétences de combat sur lesquelles elles sont basées.

Un combattant qui se sert de deux armes en combat jette un nombre de dés égal à son indice de compétence avec son arme principale, plus la moitié (arrondir à l'entier inférieur) de son indice de compétence avec son arme secondaire. Les dés de bonus éventuels appliqués à la main faible (par des pouvoirs d'adeptes ou autre) sont eux aussi à diviser par deux. La réserve de combat reste limitée par l'indice de la compétence principale. Le seul bonus d'allonge pris en compte est celui de l'arme principale. Enfin, si l'attaque réussit, c'est encore les dommages de l'arme principale qui sont appliqués.

Un personnage utilisant deux armes sans avoir de compétence Main Faible peut se reporter par défaut sur la moitié de sa Rapidité (arrondir à l'entier inférieur), avec un malus de +4 au dé; cette solution de secours lui interdit néanmoins de recourir à sa réserve de combat pour ce test.

*J-Rick défend sa vie contre un tueur de la Mafia. Comme il est gaucher, il tient son arme principale (un katana) de la main gauche. Sa compétence principale est Armes Tranches 4 (Katana 6). Il s'est également entraîné à combattre avec une arme secondaire, un fouet, qu'il manie de la main droite (sa main faible). Sa compétence secondaire est donc Fouets Main Faible 4.*

*Quand J-Rick frappe, il a donc droit à 6 dés pour son arme principale, plus 2 (la moitié de 4) pour son arme secondaire; il peut également ajouter 6 dés de sa réserve de combat. Si son attaque réussit, il inflige les dommages normaux du katana, modifiés comme d'habitude par le nombre de ses succès.*

### Atout : Ambidextrie

**Valeur : 2, 4, 6, 8**

Un personnage ambidextre a plus de facilité que les autres à se servir de sa main faible. En prenant cet atout à 2 points, son avantage reste mineur, mais à 8 points, il se sert aussi bien d'une main que de l'autre. Diminuez tous les malus associés à l'usage de la main faible de la moitié de la valeur de cet atout.

Chaque tranche de 2 points d'Ambidextrie réduit de 1 le malus de +2 associé à l'usage d'une deuxième arme à feu. Un personnage doué d'Ambidextrie 6, par exemple, pourrait se servir de sa première arme sans malus, et de la seconde avec un malus de +1 seulement. Les autres règles et modificateurs concernant l'usage d'une deuxième arme à feu restent inchangées.

Un personnage Ambidextre à 6 ou à 8 n'a pas besoin de développer une compétence (Arme) Main Faible pour se servir d'une arme secondaire. Il utilise simplement la compétence d'arme appropriée, et rajoute la moitié de ses dés à son test d'attaque.

Cet atout obéit aux règles normales des atouts des personnages (*Shadowrun Companion*, page 15).

*Si J-Rick possédait l'atout Ambidextrie 6, il n'aurait pas besoin de connaître Fouets Main Faible pour utiliser son fouet en combat à deux armes; il n'aurait qu'à se servir de sa compétence Fouets 6, qui lui donnerait 3 dés supplémentaires pour ses attaques.*

### TABLE DU COMBAT À DEUX ARMES

#### Armes principales

Électro-matraque  
Épée  
Fléau  
Hache laser  
Katana  
Macautl  
Massue  
Monolame  
Morning Star  
Vibro-lame (épée)

#### Armes secondaires

Armes cyber-implantées (griffes, lame de poing, lames digitales)  
Bâton télescopique  
Couteau  
Couteau de survie  
Fouet  
Gant énergétique  
Gourdin  
Katar  
Kriss  
Lames d'avant-bras  
Matraque  
Matraque rattan  
Nunchaku  
Poignard Cougar  
Saï  
Tomahawk  
Vibro-dague

### ARME EMBLÉMATIQUE

Une arme emblématique est spécialement modifiée pour son propriétaire. Elle n'est pas seulement personnalisée pour s'adapter à sa main, à ses attitudes et à son style de combat; elle participe de la définition même du personnage. C'est celle qu'il apprécie par-dessus tout, qu'il utilise le plus souvent, et qu'on lui associe automatiquement. Une arme emblématique a souvent un nom qui lui est propre (Excalibur, par exemple).

Un personnage ne peut posséder qu'une seule arme emblématique. Ce n'est pas le genre d'équipement qu'on achète à la création de personnage; il faut l'acquérir en cours de partie. Pour gagner une arme emblématique, le personnage doit commencer par développer une spécialisation appropriée et ne pratiquement plus recourir qu'à ce type d'arme. C'est le maître de jeu qui décide à partir de combien de mois de bons et loyaux services, une arme spécifique peut devenir emblématique. L'arme en question doit de toute façon avoir une crosse personnalisée (voir page 81).

Une arme emblématique autorise le personnage à concentrer encore la compétence d'armes avec laquelle il l'utilise. Cette concentration représente une étape supplémentaire par rapport à la spécialisation; c'est en quelque sorte la spécialisation d'une spécialisation. Par exemple, un personnage possédant la compétence Pistolets et la spécialisation Ares Predator peut encore concentrer son savoir-faire en développant une compétence spécifique pour son Ares Predator emblématique.

Pour acheter cette concentration, il faut la démarrer à 1 point d'indice de plus que la spécialisation appropriée, puis payer le karma indiqué sur la table du coût des concentrations (voir page 96).

Pour faire progresser une concentration, utilisez les règles standard du développement des spécialisations (*SRIII*, page 243) – sauf que le coût en karma est encore plus faible. Attention, l'existence d'une concentration "gèle" la spécialisation, même si la compétence de base peut continuer à progresser.

La concentration est si étroitement liée à l'arme emblématique que, si cette dernière est perdue ou détruite, le









#### TABLE DU COÛT DES CONCENTRATIONS

L'indice de la concentration est...	Karma utile
Inférieur ou égal à l'indice d'attribut	x 0,25
Inférieur ou égal à (2 x l'indice d'attribut)	x 0,5
Supérieur à (2 x l'indice d'attribut)	x 0,75

personnage ne peut plus s'en servir. Ce n'est pas une compétence qu'on peut reporter sur une autre arme du même modèle.

En cas de perte définitive de son arme emblématique, le personnage récupère la moitié de la différence entre concentration et spécialisation et l'ajoute à sa spécialisation ; ou alors, il divise sa concentration par deux et se fait fabriquer une nouvelle arme à sa main à l'indice obtenu.

*Sean the Bean possède la compétence Pistolets 4 et la spécialisation Ruger Super Warhawk 6. Il décide que, puisqu'il se sert uniquement du Warhawk de son père, il peut aussi bien en faire une arme emblématique. Après plusieurs mois de jeu au cours desquels il n'utilise que ce Warhawk à l'exclusion de toute autre arme, le maître de jeu l'autorise à développer la concentration appropriée.*

*Pour acheter cette concentration, Sean doit la prendre à 1 point de plus que sa spécialisation, soit à 7. Sa Rapidité n'étant que de 5, cet achat va lui coûter 3 points de karma utile (7 x 0,5 = 3,5, arrondis à l'entier inférieur). La compétence de Sean se présente désormais comme suit : Pistolets 4 (Ruger Super Warhawk 6) (Arme emblématique 7).*

#### CADENCE DE TIR MAXIMALE

Selon le type d'arme à feu et le mode sur lequel elle est employée, la cadence de tir maximale par phase de combat peut varier. Voici les différents cas de figures. Notez qu'il n'existe aucune limitation quant au nombre de balles pouvant être tirées dans un même tour de combat.

- Les armes capables de tirer en rafales (*SRIII*, page 114) tirent 3 balles par rafale au prix d'une action simple (*SRIII*, page 105). Un personnage peut tirer deux rafales dans une phase de combat. S'il n'a pas suffisamment de balles pour aller au bout de ses rafales, reportez-vous aux règles des rafales courtes (*SRIII*, page 114).

- Les armes capables de tirer en mode automatique (*SRIII*, page 115) peuvent tirer jusqu'à 10 balles en une action complexe (*SRIII*, page 107). Le tireur peut répartir ces balles en autant de rafales qu'il le souhaite durant sa phase de combat. S'il arrive à court de balles avant d'avoir pu faire tout ce qu'il voulait, reportez-vous aux règles des rafales courtes (*SRIII*, page 114). Un personnage ne peut effectuer qu'un seul tir automatique dans une même phase de combat.

- Les armes de la classe des miniguns (voir le minigun Vindicator, page 26) peuvent tirer jusqu'à 15 balles en une action complexe, en observant les règles du tir automatique. Elles tirent systématiquement 15 balles, à moins d'arriver à court de munitions, auquel cas reportez-vous aux règles des rafales courtes (*SRIII*, page 114). Un personnage ne peut effectuer qu'un seul tir automatique dans une même phase de combat.

- Les armes de la classe des super-mitrailleuses, comme l'Ingram SuperMach 100 (page 19), l'Ares HVAR (page 21) ou toute autre arme dotée de l'option haute-vélocité (voir page

72), tirent un maximum de 18 balles en une action complexe. Elles envoient des rafales de 6 balles en mode rafales, et de 6 à 18 balles en mode automatique. Le tireur peut répartir ces 18 balles en autant de rafales qu'il le souhaite durant sa phase de combat.

#### CAMOUFLAGE

Les effets de base des vêtements de camouflage sont décrits dans *SRIII*, page 280. Les règles suivantes précisent quelques points et introduisent le camouflage anti-senseurs. Un vêtement ou une armure en motif camouflage n'est pas plus cher qu'un autre, mais le motif en question doit être spécifié lors de l'achat.

#### Camouflage standard

Ce camouflage se base sur des motifs et des coloris dessinés par ordinateur pour permettre au porteur de se fondre au mieux dans le paysage. Plusieurs motifs existent en fonction du milieu (chacun possédant deux versions diurne et nocturne) :

Désert : taches brunes, ocres et blanches.

Neige : taches blanches, bleues et grises.

Urbain : taches blanches, grises et noires.

Forêt : taches vertes, brunes, orange, noires et blanches, selon la saison.

Un personnage portant un camouflage approprié au cadre et qui se dissimule activement (autrement dit, qui reste parfaitement immobile) est difficile à repérer. On procède pour lui à un test ouvert de Furtivité (Camouflage) en ajoutant +4 au résultat : c'est le seuil de réussite des tests de Perception basés sur la vision effectués contre lui.

Un personnage qui se déplace ou ne se cache pas particulièrement ne bénéficie pas du même bonus, mais appliquez tout de même un malus de +1 aux tests de Perception effectués contre lui.

Dans la plupart des cas, porter un vêtement de camouflage dans un milieu inapproprié revient à porter des vêtements ordinaires et n'affecte pas la Perception. Toutefois, si le motif camouflage en question se détache particulièrement dans le décor (un camouflage de jungle sombre au beau milieu d'un champ enneigé, par exemple), appliquez un modificateur de -2 à tous les tests de Perception basés sur la vision, comme si le personnage portait des vêtements de couleur vive.

Le motif camouflage aide aussi à briser la silhouette, troublant un éventuel observateur. Difficile à visualiser, le personnage fait une cible moins évidente, surtout s'il se déplace. En conséquence, appliquez un malus de +2 à tous les tirs dirigés contre un personnage mobile en treillis approprié à son milieu.

Remarquez que le camouflage standard n'a aucun effet contre les senseurs.

#### Camouflage anti-senseurs

Conçu pour perturber la vision électronique des senseurs plutôt que la vision humaine, ce motif de camouflage n'est efficace que de nuit. Vert foncé à quadrillage noir, avec certains carreaux totalement noirs, il se fond dans la résolution des systèmes d'imagerie nocturne et permet d'abuser les senseurs.

La nuit, toute personne, véhicule ou objet recouvert de ce motif camouflage bénéficie d'un bonus de +1 à la Signature.

#### COMBAT DANS L'EAU

Des personnages sur l'eau ou dans l'eau ont trois manières de combattre : en surface, en tirant sur une cible sous l'eau ou en s'affrontant directement dans l'eau. Chacune présente des avantages et des inconvénients.





### Combat en surface

Un combattant qui se trouve dans l'eau (mais pas sous l'eau) ou sur une plate-forme flottante subit, en raison du balancement des vagues, un modificateur à ses tests allant de +2 à +6 selon la situation. S'il nage en eau calme avec la tête et un bras hors de l'eau, il ne subira qu'un malus de +2, alors que s'il se tient sur un radeau dans le sillage d'un hors-bord, il subira plutôt un malus de +6. Au maître de jeu d'estimer le modificateur correspondant à chaque situation.

### Combat de la surface à l'eau

Tirer dans l'eau est une chose difficile. Chaque mètre d'eau franchi par un projectile diminue de 1 la Puissance de ses dommages. Une fois cette Puissance réduite à 2, chaque mètre supplémentaire diminue de 1 le niveau des dommages. Au bout d'une dizaine de mètres, la plupart des projectiles perdent toute efficacité.

L'eau réfracte aussi la lumière, ce qui ajoute +2 à tous les tests de tir effectués depuis la surface contre une cible dans l'eau. Elle se réchauffe moins vite que l'air, ce qui rend la vision thermographique moins performante. Quand un personnage tire sous l'eau, utilisez les modificateurs de vision standard de *SRIII*, page 112, mais traitez les visions thermographique et lumière faible comme la vision normale. Les systèmes à ultrasons conservent leur efficacité.

### Combat sous l'eau

Les armes ordinaires obéissent aux limitations du combat de la surface à l'eau, sauf les armes spécialement destinées à un usage sous-marin comme le lance-harpon (page 31) ou le P-M sous-marin Colt M24A3 (page 19).

Le combat au contact est particulièrement difficile sous l'eau, car tous les mouvements s'effectuent comme au ralenti. En conséquence, les combattants doivent recourir à la compétence de Combat Sous-Marin. Ceux qui ne la possèdent pas se reportent sur une compétence par défaut, avec les modificateurs habituels. En plus, à moins de disposer d'un masque ou d'yeux cybernétiques, les combattants subissent un malus de +2 à leurs tests de mêlée. N'oubliez pas non plus les modificateurs liés à la profondeur ou à la turbidité de l'eau (voir la table des modificateurs de vision sous-marine, page 105). Enfin, ôtez 1 à la Force des combattants en ce qui concerne les dommages, sauf pour les étranglements et autres prises reposant davantage sur la poigne que sur l'amplitude des mouvements.

Ces pénalités ne concernent pas les créatures marines ni les esprits des eaux.

### Explosions

L'eau conduit beaucoup mieux les ondes de choc que l'air ; chaque fois qu'un explosif conçu pour la surface explose sous l'eau, augmentez ses dommages de 1 niveau. En combat de véhicules, traitez toutes les explosions sous-marines comme des explosions AV.

### Explosion d'une bonbonne d'air comprimé

Une bonbonne d'air comprimée percée par un choc violent explose. Considérez qu'une bonbonne normale a une Structure et un Blindage de 4. Une arme infligeant des dommages de Puissance 6 ou plus qui lui assène d'un seul coup une "blessure" grave la fait sauter (ignorer les dégâts inférieurs). L'explosion provoque des dommages 8F, réduits par la Constitution. Ces dommages sont amortis par l'armure et, dans l'eau, leur Puissance diminue de -1 tous les mètres. La réserve de combat ne peut pas aider à les réduire.

### Lancement de sorts sous l'eau

Le fait de se trouver sous l'eau affecte peu le fonctionnement de la magie. Si la question du champ de vision peut poser des problèmes, l'eau elle-même n'entrave en rien le passage des sorts. Certains magiciens, cependant, auront du mal à respecter leurs geasa ou à utiliser leur compétence Focalisation sous l'eau, car leur masque respiratoire et leur équipement risquent de les empêcher de parler ou de bouger librement.

Les conditions de visibilité dans l'espace astral sous-marin sont décrites page 82 de *Magic in the Shadows*.

Certains sorts peuvent néanmoins être limités ou altérés sous l'eau.

**Sorts de combat :** La plupart des sorts de combat ne sont pas affectés, sauf par la question du champ de vision.

**Sorts de détection :** L'eau n'entrave pas les sorts de détection et peut même compenser de piètres conditions d'observation (pas en ce qui concerne le lancement des sorts, cependant).

**Sorts de guérison :** Les sorts de guérison fonctionnent normalement sous l'eau. Le sort Oxygénation (*SRIII*, page 193) est particulièrement précieux pour un plongeur. Le personnage qui en bénéficie devient immunisé contre tous les risques de la plongée, sauf le SNHP (provoqué par la pression et non par l'inhalation de gaz).

**Sorts d'illusion :** L'utilisation des sorts d'illusion doit tenir compte des particularités du milieu marin. L'illusion d'un humain sans équipement qui apparaîtrait à grande profondeur, par exemple, ne serait pas crédible. Les mauvaises conditions de visibilité peuvent toutefois rendre les illusions plus difficiles à détecter.

Les sorts mana ne sont pas soumis à l'effet de réfraction de l'eau. Les illusions qu'ils suscitent apparaissent à la distance et à la taille normales. Les sorts physiques, par contre, n'échappent pas à cet effet et leurs illusions apparaissent grossies et plus proches que la normale (voir **Perception sous l'eau**, page 105).

**Sorts de manipulation :** Les sorts de manipulations élémentaires peuvent ne pas fonctionner, ou fonctionner différemment, sous l'eau. Les sorts de feu ou de vent sont neutralisés. Le feu s'éteint presque instantanément, et le vent se dissout en milliers de petites bulles inoffensives qui filent vers la surface. Ces sorts ratent automatiquement, mais le magicien qui les lance doit quand même résister au drain. L'eau freine ou dissout les effets élémentaires de la terre, de la glace ou de l'acide et procure un bonus de -1 au test de résistance de la cible. Les sorts d'eau fonctionnent normalement. Les sorts électriques profitent de la conductivité de l'eau : les sorts normaux deviennent des sorts à effet de zone, avec un rayon égal à leur Puissance, et les sorts à effet de zone doublent leur rayon.

### Invocations sous l'eau

Les difficultés physiques et logistiques à réunir les matériaux nécessaires et à mener à bien un rituel d'invocation en suspension entre deux eaux rendent l'invocation d'élémentaires virtuellement impossible sous l'eau, à moins de se trouver au sec à l'intérieur d'un habitat sous-marin. Tous les esprits peuvent apparaître normalement dans l'espace astral sous-marin, mais certains auront peut-être du mal à se matérialiser. Voici, en résumé, les conséquences que peut entraîner le milieu marin sur l'invocation et la matérialisation de certains esprits.

**Élémentaires de la terre et de l'eau :** Ces élémentaires peuvent être invoqués dans un habitat sous-marin à condition de disposer des matériaux adéquats en quantité suffisante. Ils





peuvent se matérialiser et agir normalement, même si les élémentaires de terre subissent, dans l'eau, les mêmes pénalités que n'importe quel plongeur. Les élémentaires de l'eau sont virtuellement invisibles dans l'eau, même une fois matérialisés. Pour les apercevoir, il faut réussir un test de Perception contre un seuil de (8 + Puissance de l'élémentaire).

**Élémentaires de l'air et du feu :** Ces élémentaires ne peuvent pas être invoqués dans un espace aussi confiné qu'un habitat sous-marin, car on n'y trouve pas suffisamment d'air ou de feu. Ils ne peuvent pas non plus se matérialiser sous l'eau.

**Esprits de la nature et esprits des éléments :** Le monde sous-marin est en principe le domaine des esprits des Eaux (Lacs, Rivières, Mer, Marais) et des ondines. Comme avec les élémentaires de l'eau, il faut réussir un test de Perception contre un seuil de (11 + Puissance de l'esprit) pour les apercevoir sous leur forme matérielle. Ces esprits peuvent utiliser leur pouvoir Garde pour prémunir le bénéficiaire contre tous les risques de la plongée (y compris le SNHP).

Les bases de recherche et autres colonies minières sous-marines sont le domaine des esprits du Foyer. Les bâtiments de surface et sous-marins à bord desquels l'équipage mange, dort et vit pendant de longues périodes relèvent du domaine des esprits de l'Homme. Enfin, les secteurs pollués comme les décharges sous-marines, sorties d'égouts et autres dépôts de déchets nucléaires sont considérés comme des domaines toxiques (voir *Magic in the Shadows*, page 126).

Les sylphes et les salamandres ne peuvent pas se matérialiser sous l'eau.

## COMBAT DE MISSILES

Les missiles peuvent être tirés manuellement ou via des senseurs. Comme ils possèdent leurs propres circuits intégrés, qui leur permettent de modifier leur trajectoire en pleine course (et de raccourcir légèrement leur temps de vol), ils obéissent à des règles différentes des règles standard du combat à distance ou du combat de véhicules. Les règles suivantes s'appliquent uniquement aux missiles. Les attaques à la roquette sont résolues selon le système standard de combat à distance ou de combat de véhicules.

### Tir de missiles en manuel

Un missile est tiré de façon manuelle quand il est pointé sans l'aide d'aucun senseur. Il est alors simplement braqué en direction de la cible et tiré. Un personnage qui tire au moyen d'un lance-missiles jette un nombre de dés égal à sa compétence en Armes de Lancement, plus sa réserve de combat, plus l'indice d'Intelligence du missile. Le seuil de réussite est généralement basé sur la distance, mais si la cible est un véhicule, on prendra plutôt sa Signature. Appliquez les modificateurs habituels du combat à distance. Si le missile est tiré manuellement depuis un véhicule ou un drone, on substituera la compétence Artillerie à celle d'Armes de Lancement.

Les missiles tirés en manuel sont sujets à la dispersion, comme les grenades. Cette dispersion est réduite de 1 mètre par succès, plus 1 mètre par point d'Intelligence du missile.

### Tir de missiles assisté par senseurs

Le tir de missiles assisté par senseurs obéit à des règles légèrement différentes de celles de l'artillerie assistée par senseurs (*SRIII*, page 152). Elles s'appliquent aussi bien quand le tir se fait par un véhicule ou par un lanceur portatif équipé de senseurs.

Avant de tirer, l'attaquant doit commencer par acquérir et verrouiller sa cible en réussissant un test de Senseurs (*SRIII*,

page 135). À défaut, le missile ne pourra pas trouver sa cible. Un seul succès suffit à assurer le verrouillage.

Une fois la cible acquise et verrouillée, le tir peut avoir lieu. Un missile peut être lancé en mode "verrouillage continu" ou en mode "fire-and-forget". Le premier nécessite un maintien constant du verrouillage sur toute la trajectoire du missile, le second se contente d'un verrouillage au moment du tir.

**Tir en verrouillage continu :** Ce mode augmente les chances de toucher mais réduit les options de déplacement du tireur, car il doit rester en permanence en contact senseurs avec la cible. De plus, il ne peut pas viser d'autres cibles avant que son premier missile n'achève sa course.

En optant pour le verrouillage continu, le tireur peut ajouter la moitié de l'indice de Senseurs (arrondir à l'entier inférieur) à l'indice d'Intelligence du missile. En contrepartie, ses autres actions en dehors du maintien du verrouillage (les tests de Conduite, par exemple) subissent un malus de +2.

**Tir en fire-and-forget :** Avec ce mode, il suffit au tireur de verrouiller sa cible au départ du missile ; ensuite, il peut se déplacer hors de portée de senseurs, tirer sur d'autres cibles et faire ce que bon lui semble. Il n'a pas besoin de maintenir le verrouillage. L'inconvénient est qu'il ne peut pas ajouter l'indice de ses Senseurs à l'Intelligence du missile.

**Résultat de l'attaque :** Pour déterminer si le tir est un succès, l'attaque procède à un test d'Armes de Lancement (lanceur portatif) ou d'Artillerie (lancement par véhicule) en rajoutant un nombre de dés égal à l'Intelligence du missile. Appliquez tous les modificateurs appropriés de la table d'artillerie assistée par senseurs (*SRIII*, page 152). Les modificateurs de CME s'appliquent si le missile traverse un champ de CME durant son vol.

Les tirs de missiles assistés par senseurs sont également soumis à une certaine dispersion. Cette dispersion est réduite de 1 mètre par succès, plus 1 mètre par point d'Intelligence du missile.

### Minutage

Dans un souci de simplicité, considérez que missiles et roquettes parcourent environ 1000 mètres (1 kilomètre) par tour de combat. Un missile frappe sa cible à la fin du tour dans lequel il arrive (soit à la phase de combat 0, une fois que tous les participants ont fini leurs actions), quelle que soit la phase de combat durant laquelle il a été tiré.

## COMPÉTENCES

Les compétences actives suivantes ont été introduites dans *Magic in the Shadows*, *Man & Machine* et ce propre supplément. Une table des compétences mise à jour les intègre page 112. L'attribut dont elles dépendent est indiqué entre parenthèses à la suite de leur nom.

### Armes Cyber-Implantées Main Faible (Force)

Utilisée par un combattant qui manie une arme cyber-implantée de sa main faible, y compris comme arme secondaire dans un combat au contact avec deux armes (voir page 93).

Par défaut : Force

Spécialisations : Par type d'arme spécifique

### Armes Tranchantes Main Faible (Force)

Utilisée par un combattant qui manie une arme tranchante de sa main faible, y compris comme arme secondaire dans un combat au contact avec deux armes (voir page 93).

Par défaut : Force

Spécialisations : Par type d'arme spécifique



**Armures Construction/Réparation (Intelligence)**

Utilisée pour la conception, l'estimation, la réparation et l'entretien de tous les types d'armure, depuis le gilet pare-balles au bouclier anti-émeutes en passant par l'armure militaire.

Par défaut : Intelligence

Spécialisations : Par type d'armure spécifique

**Bracelet (Rapidité)**

Utilisée pour tirer au moyen du bracelet anti-personnel (page 30).

Par défaut : Pistolets, Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Canne-Fusil (Rapidité)**

Utilisée pour tirer au moyen de la canne-fusil (page 31).

Par défaut : Pistolets, Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Fouets Main Faible (Rapidité)**

Utilisée par un combattant qui manie un fouet de sa main faible, y compris comme arme secondaire dans un combat au contact avec deux armes (voir page 93).

Par défaut : Rapidité

Spécialisations : Par type d'arme spécifique

**Frappe Orale (Rapidité)**

Utilisée pour se servir d'un fouet oral (*Man & Machine*, page 17).

Par défaut : Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Massues Main Faible (Force)**

Utilisée par un combattant qui manie une massue de sa main faible, y compris comme arme secondaire dans un combat au contact avec deux armes (voir page 93).

Par défaut : Force

Spécialisations : Par type d'arme spécifique

**Parachutisme (Constitution)**

Utilisée pour sauter en parachute (voir page 106).

Par défaut : Constitution

Spécialisations : Saut à basse altitude, saut HABO, saut standard

**Pistolet Gyrojet (Rapidité)**

Utilisée pour tirer au pistolet gyrojet (page 31).

Par défaut : Pistolets, Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Pistolet Oculaire (Rapidité)**

Utilisée pour tirer au moyen d'un pistolet oculaire (*Man & Machine*, page 16).

Par défaut : Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Pistolet Oral (Rapidité)**

Utilisée pour tirer au moyen d'un pistolet oral (*Man & Machine*, page 17).

Par défaut : Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Pulvérisateurs (Force)**

Utilisée pour toutes les armes de diffusion semi-liquide, y compris les pulvérisateurs de mousse (*Man & Machine*, page 116) et les lance-flammes (page 29).

Par défaut : Armes Lourdes

Spécialisations : Canon à mousse, lance-flammes, pistolet lance-flammes

**Sarbacane (Rapidité)**

Utilisée pour tirer au moyen d'une sarbacane (page 31).

Par défaut : Rapidité

Spécialisations : Aucune

**Tactique (Intelligence)**

Représente la capacité d'un personnage à apprécier et analyser une situation tactique, et à l'exploiter à son avantage.

Par défaut : Intelligence

Spécialisations : Systèmes BattleTac, Tactique des Véhicules, Tactique Matricielle

**ENDOMMAGEMENT DES ARMURES (OPTIONNEL)**

Chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure moyenne ou supérieure en dégâts physiques, son armure est endommagée. Elle perd 1 point pour chaque multiple de son indice approprié compris dans la puissance de l'attaque. Par exemple, un personnage portant une veste pare-balles est touché par une rafale de pistolet-mitrailleur avec un code de dégâts 10G; l'indice balistique de la veste est de 5; si le personnage reçoit au moins une blessure moyenne, l'indice de la veste baisse définitivement de 2 points.

Cette règle s'applique aussi à l'armure d'impact, à l'armure corporelle et au blindage des véhicules (mais pas à l'armure des créatures).

**Réparation d'une armure**

Un personnage peut réparer son armure s'il dispose de la compétence Armures C/R et d'un kit d'armurier (voir *SRIII*, page 285). Le test prend pour seuil de difficulté l'indice d'origine de l'armure. Chaque tranche de 2 succès permet de récupérer 1 point d'indice. Le temps de base de l'opération est de 1 heure par point d'indice perdu.

On ne peut pas récupérer plus de points d'indice qu'on en a perdu. La réparation des armures de sécurité et autres armures militaires nécessitent au moins un atelier ou des installations.

**ESQUIVE ET ATHLÉTISME (OPTIONNEL)**

Un personnage particulièrement athlétique devrait théoriquement être plus agile, plus souple, plus vif, bref, plus difficile à toucher qu'un autre. Au prix d'une action complexe, un personnage peut donc tenter un test d'Athlétisme (4) dont chaque succès lui procurera un dé de bonus lors de son prochain test d'Esquive. Ce test représente une série de mouvements, déplacements, contorsions et autres manœuvres d'évitement; les spécialisations peuvent éventuellement se substituer à l'Athlétisme quand elles paraissent appropriées. Le bonus de dés reste acquis au personnage jusqu'à son prochain test d'Esquive ou jusqu'au début de sa prochaine phase d'action.

*Nikki Knox n'a qu'une idée en tête : sortir vivante de cet immeuble. Elle sait qu'elle va devoir passer devant les vigiles armés, et s'élance donc vers la porte en effectuant une magnifique série de saltos avant. Grâce à sa compétence Athlétisme 4 (Gymnastique 7), elle lance 7 dés contre un seuil de 4, +1 à cause de sa blessure légère, soit 5 au final. Elle obtient 4 succès, qui lui procureront 4 dés supplémentaires à sa prochaine esquive.*





## FEU ET MUNITIONS INCENDIAIRES

Incendie d'un bâtiment, flamme magique d'un élémentaire, balles incendiaires, souffle d'un lance-flammes ou brûlure inextinguible d'une grenade au phosphore blanc, le feu est souvent chose dangereuse dans *Shadowrun*. Les règles suivantes fournissent quelques indications au maître de jeu concernant la façon d'en calculer les effets.

### Dommmages infligés par le feu

Quand un personnage est atteint par les flammes, il risque des brûlures, même s'il ne prend pas feu directement. Dans *SRIII*, la plupart des attaques basées sur le feu ont un code de dommages pour figurer ce risque. Toutefois, il peut arriver que le maître de jeu doive improviser les dommages d'un feu ou d'une arme incendiaire. La table des dommages du feu, plus bas, l'aidera dans son estimation.

Un personnage touché par une attaque basée sur le feu subit des dommages immédiatement. Toutefois, quand cette attaque n'a rien de ponctuel mais s'applique en continu (quand le personnage est pris au cœur d'un incendie, par exemple), les dommages sont plutôt subis à la fin de chaque tour de combat.

La Puissance des dommages du feu est réduite par la moitié de l'armure d'impact (arrondir à l'entier inférieur).

### Prendre feu

N'importe quel objet frappé par le feu peut s'enflammer; y compris les vêtements, armure et équipement portés par le personnage. Pour savoir si quelque chose prend feu, utilisez les règles des effets secondaires élémentaires (*Magic in the Shadows*, page 51). Lancez 2D6 et comparez le résultat à la table de résistance des objets (*SRIII*, page 181), en modifiant éventuellement cette résistance selon les modificateurs de la table d'embrasement.

Si le résultat est égal ou supérieur à la résistance modifiée de l'objet, ce dernier prend feu. Quiconque porte ou touche un objet enflammé subit des dommages de 6M à la fin du tour de combat. La victime peut réduire ces dommages avec ses dés de Constitution (en diminuant leur Puissance de la moitié de son armure d'impact). La Puissance de ces dommages augmente de +2 à chaque tour de combat; le feu continue à se propager et à croître en intensité jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien à brûler ou que quelqu'un l'éteigne.

Les munitions et explosifs explosent au contact du feu. Si le personnage en porte sur lui, il subit alors l'équivalent d'une attaque à bout portant. L'armure ne réduit pas ces dommages, mais la réserve de combat peut permettre d'en atténuer la gravité.

Une personne ou un objet en feu peut être éteint en 2 tours de combat à condition d'employer un moyen approprié, à la discrétion du maître de jeu; l'eau, la neige carbonique, une couverture épaisse ou une bonne quantité de terre font souvent l'affaire. Des feux importants ou des moyens inadéquats peuvent rallonger le temps d'extinction d'un feu.

### Phosphore blanc

Le phosphore blanc est un produit chimique qui brûle à très haute température dès qu'il est exposé à l'air, ce qui le rend difficile à éteindre. L'eau le dissout, mais pas instantanément. Si la zone ou la victime exposée peut être totalement asphyxiée pendant 2 tours de combat, le phosphore blanc s'éteint.

TABLE DES DOMMAGES DU FEU

Flamme	Code de dommages de base
Feu de camp	3M ou 4M
Torche	5M
Arme de mêlée en feu	(Puissance +1)
Feu de joie	8M
Incendie de forêt	15M
Incendie d'immeuble	20M

## FUMÉE

La fumée peut être produite par une grenade ou par un autre type d'engin fumigène. La quantité de fumée obtenue est limitée par la taille de l'instrument employé. Sa durée de suspension dépend du milieu.

Dans un environnement dépourvu de vent, la fumée flotte au-dessus du point d'impact jusqu'à expiration de sa durée. Dans un air agité en revanche, le nuage s'étire et se déplace dans le sens du vent. Le maître de jeu peut utiliser le diagramme de dispersion (*SRIII*, page 118) pour déterminer la direction du vent.

Pour calculer la vitesse du vent, jetez 1D6-1. Le résultat est le nombre de tours de combat qu'il faudra au centre du nuage de fumée pour se déplacer de 1 mètre dans le sens du vent. Un résultat nul signifie qu'il n'y a pas de vent.

Plus violent est le vent, plus la fumée se dissipe rapidement. Faites la différence entre la vitesse du vent et 6, puis divisez la durée de base de la fumée par le chiffre obtenu; le résultat représente la durée effective de la fumée balayée par le vent. Si les personnages concernés échangent des coups de feu ou tentent d'observer quelque chose, le maître de jeu doit décider au cas par cas s'ils bénéficient d'une trouée dans le rideau de fumée (fumée légère, avec le modificateur indiqué page 112 de *SRIII*) ou si ce dernier continue à bloquer totalement leur vision (fumée dense, même page).

*Ace dégoupille une grenade thermique fumigène sur le parking de l'usine pour couvrir la fuite de son équipe. Le maître de jeu lance 1D6 pour déterminer la vitesse du vent, et obtient 4. La vitesse du vent est donc de 3. Il lance également un dé pour la dispersion et voit que le vent souffle en direction de l'usine. Le nuage de fumée se déplace donc vers l'usine au rythme de 1 mètre tous les 3 tours.*

TABLE D'EMBRASEMENT

Condition	Modificateur à la résistance de l'objet
La flamme cause :	
Une blessure Légère	Pas d'embrasement
Une blessure Moyenne	+4
Une blessure Grave	+2
Une blessure Fatale	0
L'objet est hautement inflammable (essence, bois sec, explosif)	-1
L'objet est ignifugé	+Indice d'ignifugation





TABLE DE LA FUMÉE

Source	Aire d'effet	Durée (en minutes)	Effets supplémentaires
Grenade	10 m de rayon	2	Gêne la vision (SRIII, page 112)
Mortier	15 m de rayon	4	Gêne la vision (SRIII, page 112)
Véhicule	Nuage de 10 m de rayon ou ruban de 10x5x4 m	4	Gêne la vision (SRIII, page 112)
Thermique	-	-	Contient des particules chaudes qui gênent la vision thermographique (SRIII, page 112)

La présence de vent entraîne aussi une dissipation plus rapide de la fumée. La différence entre 6 et la vitesse du vent donne 3; la durée de base de la fumée étant de 2 minutes (120 secondes, ou 40 tours de combat), sa durée effective sera de 40 secondes (ou 13 tours de combat). Voilà qui devrait donner largement le temps à Ace et à ses petits camarades de disparaître dans la nature.

### MANIEMENT DES ARMES

En raison des différences de taille et de stature qui existent entre métahumains, certaines règles particulières s'appliquent au maniement des armes de grande taille ou des armes à deux mains.

#### Nains et armes de grande taille

Les nains seraient évidemment bien embarrassés de manipuler de grandes armes de mêlée avec la même aisance qu'un humain, un elfe ou un ork. De même, certaines armes à feu leur posent des difficultés. Chaque fois qu'un nain brandit une arme énumérée sur la table des modificateurs de maniement d'armes (ci-dessous), il subit un malus de +4 à sa compétence. Le maître de jeu peut choisir d'étendre cette restriction à d'autres grandes armes ne figurant pas sur la table.

Certaines armes standard peuvent également causer des problèmes aux nains si elles n'ont pas été modifiées spécialement pour eux (voir SRIII, page 268). La poignée est peut-être trop épaisse ou la crosse trop longue ou la gâchette trop loin, etc. Au maître de jeu d'estimer quelles armes entrent ou non dans cette catégorie; un nain qui les utilise subit un malus de +2.

#### Utilisation d'une arme de mêlée à deux mains

Un certain nombre d'armes de mêlée sont conçues pour être manipulées à deux mains. C'est le cas notamment de la plupart des armes d'hast ou des armes qui ont une allonge de 2.

Il est possible de se servir de ces armes d'une seule main, mais c'est moins facile et, surtout, moins efficace. Appliquez un malus de +2 à la compétence du combattant et de -2 à la Puissance de ses attaques.

Un troll peut manier une arme à deux mains d'une seule main en ne subissant qu'un malus de +1 à sa compétence et de -1 à la Puissance de ses attaques.

#### Utilisation d'une arme de mêlée à une main

Un personnage peut choisir d'empoigner à deux mains une arme de mêlée à une main. Il ajoute ainsi +1 à la Puissance de ses attaques. Seules les armes aptes à être saisies à deux mains peuvent être employées de cette manière (les massues, épées, haches, etc.). Les couteaux et autres armes de petite taille n'ont aucun avantage à être tenus à deux mains.

#### Utilisation d'une arme à feu à deux mains

Des armes à feu de grande taille (de la taille d'un fusil ou supérieure) s'utilisent généralement à deux mains. Celui qui voudrait s'en servir d'une seule main subirait un malus de +2. Les trolls ne sont pas soumis à ce modificateur.

#### Maniement des armes lourdes

Les armes lourdes sont si pesantes et exercent une telle pression sur l'utilisateur, qu'en principe, il est impossible de les porter ou de tirer avec sans le secours d'un gyrostabilisateur. Les trolls et certains métahumains d'une carrure exceptionnelle font parfois exception. Quiconque possède une Constitution et une Force d'au moins 8 peut manier une arme lourde sans l'aide d'un gyrostabilisateur. Toutefois, le recul lui inflige alors des dommages étourdissants Légers d'une Puissance égale à la moitié de celle de l'arme (arrondir à l'entier inférieur). Il doit également faire un test de Constitution contre la moitié de la Puissance de l'arme et obtenir un nombre de succès égal au recul pour éviter de basculer en arrière; en cas d'échec, il se retrouve les quatre fers en l'air.

TABLE DES MODIFICATEURS DE MANIEMENT D'ARMES

Situation	Modificateur
Nain portant une énorme arme de mêlée (bâton, claymore, harpon, no-dachi, arme d'hast)	+4
Nain/troll portant une arme inadaptée à leur race	+2
Non-nain portant une arme modifiée pour les nains	+2
Non-troll portant une arme modifiée pour les trolls	+2
Nain portant une arme modifiée pour les trolls	+4
Troll portant une arme modifiée pour les nains	+4
Tenir d'une main une arme de mêlée à deux mains	
Troll	+1 (et Puissance -1)
Autre	+2 (et Puissance -2)
Tenir à deux mains une arme de mêlée à une main	(Puissance +1)
Tenir d'une main une arme à feu à deux mains	
Troll	-
Autre	+2
Porter une arme lourde	Spécial





TABLE DE COUVERTURE PARTIELLE

Pourcentage visible de la cible	Modificateur	Malus au tir
76-100	Aucun	Aucun
51-75	+2	+1
26-50	+4	+2
1-25	+6	+3
0	+8 (Tir en aveugle)	Aucun tir/Tir indirect

MODIFICATEURS DE COUVERT

Les règles de combat à distance de *SRIII* ne proposent qu'un modificateur global pour les cibles à couvert, à savoir le modificateur de couverture partielle (+4). La règle suivante approfondit l'usage de ce modificateur.

Le maître de jeu a parfois besoin de déterminer le degré de couverture d'une cible, particulièrement quand cette couverture est procurée par le milieu et les circonstances (fusillade à travers bois, dans un parc d'attractions, etc.). Il choisit alors le modificateur en fonction de la proportion visible de la cible, en se reportant à la table de Couverture partielle (ci-dessus).

C'est au maître de jeu d'estimer quel pourcentage global de la cible s'offre à la vue du tireur. S'il juge que la tête et les jambes sont totalement couvertes, mais que le torse reste visible, il peut considérer que 45% de la cible environ n'est pas protégé. En se reportant à la table de couverture partielle, il annonce un modificateur de +4.

Un tireur à couvert est gêné dans ses attaques, car le fait de s'abriter signifie généralement qu'il est moins bien placé pour observer tout ce qui se passe. Il subit un malus au tir égal à la moitié de son modificateur de couvert. Par exemple, un personnage qui s'abrite derrière un couvert de +4 subit un malus de +2 à son tir.

OPÉRATIONS SOUS-MARINES

L'écrasante majorité de la métahumanité respire de l'air et doit s'en remettre à l'oxygène gazeux pour vivre. Il existe des exceptions – le triton en est une – mais elles sont rares. Les propriétés de l'eau diffèrent sensiblement de celles de l'air, et le plongeur en herbe doit donc se préparer à évoluer dans un environnement radicalement nouveau, qui possède ses propres règles.

Au cours des soixante dernières années, la magie et la technologie ont permis aux humains et aux métahumains de s'enfoncer toujours plus profondément et plus longtemps dans le monde sous-marin. Mais des deux, même si la magie a eu quelques effets bénéfiques, c'est principalement la technologie et ses avancées qui ont permis aux buveurs d'air de survivre et même de prospérer sous l'eau.

Pour des raisons de simplicité, la plongée sous-marine dans *SRIII* se décompose en trois catégories de profondeur : faible, moyenne et la grande.

Plongée à faible profondeur

La faible profondeur correspond à des plongées inférieures à 10 mètres. La plupart des plongées sportives ou de loisirs entrent dans cette catégorie, car

c'est dans cette tranche que vit l'essentiel de la faune marine qui attire les plongeurs.

Le matériel le plus fréquemment utilisé pour plonger à faible profondeur est le système d'extraction d'oxygène (OXSYS), sorte de branchies artificielles qui extraient l'oxygène dissous dans l'eau (voir page 55). Se plaçant simplement sur la bouche, l'OXSYS autorise l'utilisateur à rester un temps indéfini sous l'eau sans risque d'accident de décompression et ne nécessite aucun

entraînement particulier.

Plongée à moyenne profondeur

En dépit de nombreuses améliorations technologiques, l'équipement de plongée standard, masque et bonbonnes d'oxygène, demeure le système le plus fréquemment employé par les plongeurs professionnels et certains amateurs. Nécessitant tout de même un minimum d'entraînement, il permet de descendre jusqu'à 300 mètres, même si la prudence recommande aux amateurs de ne pas descendre au-dessous d'une trentaine de mètres. Dans *Shadowrun*, on considérera les plongées en dessous de 80 mètres comme des plongées à grande profondeur, quel que soit l'équipement employé (voir ci-dessous).

Le matériel lui-même a peu changé depuis un siècle. Le principe consiste à comprimer l'air à forte pression dans une bonbonne en métal, pour ensuite le dispenser au plongeur à une pression réduite.

Plongée à grande profondeur

Plonger à plus de 80 mètres est une activité à haut risque, qui nécessite un entraînement poussé avec un matériel spécialisé. C'est pourquoi elle reste généralement l'apanage des plongeurs professionnels.

Pour affronter la pression terrible des grandes profondeurs, le plongeur dispose de deux systèmes : la combinaison JIM ou l'équipement à air liquide.

La combinaison JIM (page 56) est un exosquelette renforcé autonome qui maintient l'air à une pression supportable (une ou deux fois la pression atmosphérique normale). Depuis l'avènement de la technologie SISA dans les années 2020, la plupart sont équipées d'un module d'interface de véhicule.

L'équipement à air liquide (page 56) est similaire dans son principe à l'équipement de plongée standard, à cette différence près que ses bonbonnes contiennent un liquide sur-oxygéné "léger" qui vient remplir les poumons du plongeur ; la forte concentration d'oxygène qu'il contient facilitant son assimilation par les poumons. En chassant l'air de la cavité pulmonaire, le système compense la pression hallucinante des

TABLE DES TEMPS DE PLONGÉE

Profondeur (en mètres)	Seuil de réussite	Autonomie moyenne	Autonomie maximum
0-10	3	240 minutes +40 minutes par succès	480 minutes
11-30	5	20 minutes +20 minutes par succès	150 minutes
31-50	6	5 minutes +15 minutes par succès	90 minutes
51-150	8	10 minutes par succès	60 minutes
151-300	10	5 minutes par succès	30 minutes





grandes profondeurs (principal danger qui menace le plongeur). L'utilisation de ce système nécessite un temps d'acclimatation avant chaque plongée pour surmonter l'appréhension de la noyade et s'adapter à l'idée de respirer un liquide.

### Temps de plongée

Un des aspects critiques de la plongée sous-marine est le temps qu'on entend passer sous l'eau. Non seulement les poumons sont incapables d'extraire par eux-mêmes l'oxygène dissous dans l'eau, mais le corps humain se trouve soumis à des pressions élevées qui entraînent des effets néfastes sur l'organisme. Ces deux facteurs limitent le temps qu'il est possible de passer en sécurité sous l'eau.

Les plongeurs respirent divers mélanges gazeux où se retrouvent en proportions variables l'oxygène, l'azote, l'hélium et d'autres gaz. En raison du nombre quasi-infini des combinaisons possibles, il est inutile au maître de jeu de connaître précisément les avantages et les inconvénients de chaque mélange en termes d'autonomie et de profondeur. Au lieu de multiplier les tables de caractéristiques des différents gaz, nous préférons vous proposer le système générique suivant.

Avant d'entamer une plongée sous-marine, le joueur annonce combien de temps son personnage compte passer sous l'eau, et jusqu'à quelle profondeur il veut descendre. Cette déclaration est obligatoire. Le calcul du temps de plongée fait partie des préparatifs de n'importe quel plongeur professionnel. Seuls les cas d'urgence peuvent justifier de sauter cette étape; si les personnages doivent abandonner un sous-marin qui prend l'eau, par exemple, ou une ferme sous-marine dont la bulle se fendille.

La table des temps de plongée (page précédente) énumère une liste générale de temps de plongée pour une profondeur donnée. Après avoir annoncé le temps et la profondeur estimés de la plongée de son personnage, le joueur fait un test de Plongée contre le seuil de réussite approprié. Le nombre de succès obtenus sert alors à déterminer le temps d'autonomie du personnage.

### Déplacement sous l'eau

Un personnage qui évolue sous l'eau sans accessoires (palmes) "marche" au rythme de 1 mètre par tour de combat et "court" à 20% de sa vitesse de course normale. L'usage de palmes lui permet de progresser à la moitié de sa vitesse de marche ou de course habituelle. La compétence Athlétisme permet d'augmenter cette vitesse.

### Remontée, descente et point d'équilibre

En plongée, le but consiste à atteindre le point d'équilibre où l'on flotte entre deux eaux. C'est parfois un peu difficile, non seulement en raison des limitations raciales et du poids de l'équipement, mais aussi parce que ce fameux point d'équilibre du plongeur a tendance à varier avec la profondeur.

Pour surmonter cette difficulté, les plongeurs utilisent un compensateur de flottaison, sorte de gilet gonflable relié à la bonbonne d'air. Combiné à une ceinture de plomb, ce compensateur permet d'équilibrer les forces qui tirent le plongeur vers le haut et vers le bas.

Sans compensateur, le plongeur perd de l'énergie à remonter,

à descendre ou même à rester à une profondeur constante; son multiplicateur de course est réduit de 0,5 et il perd 2 dés de sa réserve de combat.

### Les dangers de la remontée et de la descente

Plus le plongeur s'enfonce dans les abysses, plus la pression environnante augmente. Tant qu'il ne remonte pas ou ne descend pas à plus de 1 mètre par tour de combat, la variation de pression ne présente pas de danger. Normalement, les cavités internes du corps humain sont suffisamment souples pour supporter des variations de pression importantes. Toutefois, si la remontée ou la descente s'effectue trop rapidement, le corps devient incapable de suivre et s'expose à des lésions. Les principaux risques du changement de pression sont l'éclatement des tympans et l'aéroembolie.

**Éclatement des tympans :** Quand un plongeur descend ou remonte trop vite, le déséquilibre entre la pression extérieure de l'eau et la pression de l'air à l'intérieur de son corps entraîne une tension douloureuse des tympans. Si cette tension est trop forte, le tympan éclate et l'eau froide entre en contact avec l'oreille interne, soumettant le plongeur à des vertiges.

En termes de jeu, quand un personnage remonte ou descend à plus de 1 mètre par tour de combat, le joueur doit faire un test de Constitution (4). Un échec se traduit par une rupture des tympans et des vertiges; le personnage est désorienté et subit un malus de +4 à toutes ses actions pendant 1 minute (20 tours de combat). Passé ce délai, il retrouve ses esprits mais conserve un malus de +4 à tous ses tests de Perception basés sur l'ouïe pendant les prochaines 24 heures.

**Aéroembolie :** L'aéroembolie est moins fréquent, mais beaucoup plus dangereux. Quand un personnage remonte trop rapidement, ses poumons se gonflent trop vite et une déchirure se produit dans le tissu pulmonaire. Une bulle d'air s'échappe dans le sang et remonte la carotide jusqu'au cerveau, où elle est piégée dans un vaisseau capillaire et bloque l'arrivée du sang. Ce blocage provoque une embolie.

En termes de jeu, un aéroembolie ne se produit que lorsque le plongeur n'obtient que des 1 à son test de Constitution en cas de remontée trop rapide (voir plus haut, **Éclatement des tympans**). Il subit aussitôt des dommages 8F auxquels il doit résister, chaque heure, jusqu'à ce qu'il soit placé dans une chambre de décompression. Si cette embolie lui cause des dommages Fatals et qu'il survit, faites pour lui un test de Constitution (6); en cas d'échec, il perd définitivement 1 point d'Intelligence par suite de lésions au cerveau.

### Risques de la plongée

Même dans le Sixième Monde, le milieu sous-marin reste hostile aux humains et métahumains. Il faut endosser

TABLE DES RISQUES DE PLONGÉE

Profondeur (en mètres)	Risques
0-10	Intoxication à l'oxygène
11-50	Intoxication à l'oxygène, accident de décompression, ivresse des profondeurs
51-150	Intoxication à l'oxygène, accident de décompression, ivresse des profondeurs, refroidissement à l'hélium
151-300	Intoxication à l'oxygène, accident de décompression, ivresse des profondeurs, SNHP





une protection spéciale et adopter des précautions particulières pour éviter d'en être la victime.

Si un plongeur dépasse le temps de plongée prévu ou descend plus profond qu'il n'en avait l'intention (qu'il en ait conscience ou non), il s'expose à cinq dangers principaux, réunis sur la table des risques de plongée. Les effets de chacun de ces risques sont décrits plus bas.

Un personnage ne devrait subir qu'un seul de ces effets à une profondeur donnée (même si d'autres plongeurs dans la même situation peuvent parfaitement subir des effets différents).

Cette limitation du temps de plongée ne s'applique pas lorsque le personnage utilise un équipement à air liquide, porte une combinaison JIM ou se trouve à bord d'un sous-marin ou dans une installation sous-marine. Dans les trois derniers cas, la coque résiste à la pression de l'eau et entoure le personnage d'une pression atmosphérique similaire à celle de la surface.

### Intoxication à l'oxygène

Bien que l'oxygène soit nécessaire au fonctionnement du corps, il peut devenir toxique à une trop forte concentration ou à une pression trop élevée. L'intoxication se produit quand le plongeur respire de l'oxygène pur à faible profondeur ou respire un mélange trop riche en oxygène à une profondeur excessive. Un personnage respirant de l'oxygène pur ne peut pas descendre à plus de 7 mètres sans risquer l'intoxication.

Un personnage qui souffre d'intoxication à l'oxygène subit 1 point de dommages physiques, chaque minute, jusqu'à ce qu'il remonte à une profondeur moins dangereuse (1D6 +4 mètres). De plus, il subit un malus de +4 à tous ses tests en raison des symptômes suivants : spasmes musculaires, troubles de la vision, nausées, difficulté à respirer. Ces symptômes durent jusqu'à ce que le personnage reçoive des soins appropriés.

### Accident de décompression

Les accidents de décompression se produisent lorsque le plongeur reste trop longtemps à grande profondeur à respirer de l'air comprimé contenant de l'azote. Sans entrer dans les

détails, disons que le corps dissout en solution une partie de l'azote qu'il respire. Plus le plongeur descend profondément, plus la pression augmente, et plus cette dissolution devient importante.

Quand le plongeur remonte, la pression décroît et l'azote dissous dans le corps sous forme de gaz se condense. Il suffit que le plongeur remonte un peu trop rapidement ou respire un peu trop de gaz dissous pour que des petites bulles d'azote se retrouvent piégées dans le flux sanguin, entraînant des conséquences néfastes pour le système nerveux. Ce genre d'accident peut être fatal si le plongeur n'est pas placé dans une chambre de décompression, où la pression peut être équilibrée lentement pour donner le temps à l'organisme d'éliminer l'azote en toute sécurité.

Les effets d'un accident de décompression se manifestent quand le plongeur remonte à la surface ; le malheureux subit alors 1 point de dommages physiques par heure jusqu'à ce qu'il soit placé dans une chambre de décompression. Il éprouve par ailleurs une souffrance telle qu'il reçoit un malus de +4 à tous ses tests, en plus des éventuels modificateurs de blessures qu'il peut subir.

Un plongeur qui dépasse son temps de plongée peut éviter un accident de décompression en marquant un palier à 3 mètres de profondeur, et en y restant un temps équivalent au quart du temps passé sous l'eau. S'il a plongé pendant une heure, par exemple, il peut décompresser en passant 15 minutes à 3 mètres de profondeur. Ainsi, son organisme peut éliminer l'azote dissous en excès avant de regagner la surface.

### Ivresse des profondeurs

L'ivresse des profondeurs résulte de l'inhalation d'azote comprimé à grande profondeur. En termes profanes, disons qu'à mesure que la pression du gaz d'azote augmente, il entraîne sur l'organisme des effets comparables à ceux de l'alcool.

En termes de jeu, un plongeur souffrant de l'ivresse des profondeurs doit réussir un test de Constitution (6) à chaque minute. En cas d'échec, il est ivre, ce qui veut dire que son jugement est affecté et qu'il se comporte de manière imprudente et irréfléchie. Pour refléter cet état, tous ses tests subissent un malus de +2.





TABLE DES MODIFICATEURS DE VISION SOUS-MARINE

Profondeur	Vision normale	Normale avec projecteurs	Vision lumière faible	Lumière faible avec projecteurs	Vision thermographique	Vision à ultrasons
Faible profondeur (moins de 4 m)	+1	-	-	-	+2	-
Profondeur moyenne (4-15 m)	+2	+1	+1	+1	+4	-
Grande profondeur (15 m+)	+4	+2	+2	+2	+5	+1
Eaux troubles	+4	+4	+4	+4	+2	+2

Pour chasser les effets de l'ivresse des profondeurs, il suffit de remonter d'au moins 16 mètres. Le joueur doit réussir un test de Volonté (6) pour que le plongeur prenne cette décision tout seul, sans oublier de tenir compte de son malus de +2. Une fois revenu à une profondeur plus raisonnable, il recouvre ses esprits en (10 - Constitution) tours de combat.

#### Refroidissement à l'hélium

De tous les gaz utilisés en plongée, l'hélium est celui qui offre la meilleure conductivité thermique. Par conséquent, il absorbe encore plus de chaleur corporelle que l'azote et l'oxygène. Plus on plonge profondément, et plus la déperdition de chaleur est grande. À terme, le plongeur risque l'hypothermie. L'usage d'hélium à grande profondeur ne fait qu'accroître ce problème. Quand un plongeur souffre d'un refroidissement à l'hélium, le joueur doit faire un test de Constitution (8) toutes les minutes ; un échec se traduit par une crise d'hypothermie. Le joueur coche 1 case de dommages physiques et subit un modificateur supplémentaire de +1 à tous ses tests en raison de l'engourdissement dû au froid.

#### SNHP

Le syndrome nerveux des hautes pressions (SNHP) apparaît chez le plongeur qui séjourne trop longtemps à une profondeur supérieure à 200 mètres. Résultant de la forte pression environnante, il se traduit par des crampes et des spasmes musculaires. Théoriquement, le SNHP peut conduire à des convulsions et peut-être à la mort, même si aucun plongeur n'est resté suffisamment longtemps sous l'eau pour le vérifier (ceux qui le font succombent généralement à d'autres dangers d'abord, comme la noyade, l'hypothermie et l'intoxication à l'oxygène).

Quand un plongeur est sujet au SNHP, le joueur doit faire un test de Constitution (8) toutes les 5 minutes. En cas d'échec, il succombe partiellement à ses effets et tous ses tests subissent un malus cumulatif de +1.

#### PERCEPTION SOUS L'EAU

Un des facteurs qui expliquent l'attrait de la plongée sous-marine est l'immersion dans un environnement radicalement différent du milieu habituel. En effet, l'eau modifie profondément les propriétés de la lumière et du son, et change la façon de voir et d'entendre du plongeur.

#### Vision

Les propriétés réfractives de l'eau améliorent en fait la vision naturelle.

Sous l'eau, les objets apparaissent approximativement 25 % plus gros et plus proches que la normale.

L'eau absorbe les couleurs de manière graduelle. Le rouge disparaît à partir de 4 mètres, puis l'orange et le jaune à partir de 10 mètres, et enfin le vert et le bleu à 20 mètres. Plus le plongeur s'enfonce dans les abysses, et plus son environnement se trouble en virant au gris terne. La vision lumière faible corrige quelque peu cet effet ; la vision thermographique, par contre, est totalement perturbée par les mouvements des courants chauds et froids. Les systèmes à ultrasons perdent également de leur efficacité dans les eaux plus denses et plus froides, et dans les grandes profondeurs.

La table des modificateurs de vision sous-marine énumère les modificateurs aux tests de Perception selon la profondeur, le type d'eau et le mode de vision.

#### Ouïe

Le son se propage environ quatre fois plus vite dans l'eau que dans l'air. Si cela renforce l'ouïe en faisant paraître les sons plus forts, cela entraîne aussi des difficultés, car le son se déplace trop vite pour que le cerveau fasse la différence entre ce qu'il entend de l'oreille droite et de l'oreille gauche. Pas conséquent, localiser la source d'un son est pratiquement impossible sans l'aide d'un sonar.

#### RECU ET FORCE

En plus des modifications apportées à l'arme et de divers accessoires, un personnage peut également compenser un malus de recul par une Force extraordinaire. Reportez-vous à la table ci-contre.

Si le personnage est doté d'un bras cybernétique, n'utilisez que la Force accrue de ce bras pour calculer le modificateur de recul.

#### RELANCER UNE GRENADE

Dans *SRIII*, les grenades sont lancées ou tirées et roulent au sol durant la phase de combat de l'attaquant ; elles explosent ensuite à sa prochaine phase de combat, dans la phase d'initiative suivante. Ce qui veut dire que différents personnages, amis ou ennemis, peuvent avoir l'occasion d'agir avant la détonation. Notez que les mini-grenades à déclenchement programmé explosent dans la phase de combat où elles sont tirées.

Un personnage qui dispose d'une action avant l'explosion peut tenter de ramasser une grenade et de la relancer à la main (soit à l'envoyeur, soit ailleurs). Il n'a pas le temps d'utiliser un lance-grenades.

TABLE DE RÉDUCTION DU RECU

Force	Réduction du recul
1-5	Aucune
6-11	-1
12-18	-2
19+	-3





Pour ramasser une mini-grenade qui rebondit et glisse sur le sol, il faut réussir un test de Rapidité (8). Pour ramasser une grenade à main ordinaire, un test de Rapidité (6) suffit. Un échec signifie que le personnage se trouve à bout portant quand la grenade explose.

## SAUT EN PARACHUTE

Quand quelqu'un saute, tombe ou se fait pousser hors d'un avion, du bord d'une falaise ou d'une hauteur quelconque et utilise un engin mécanique (et non magique) pour freiner sa descente, on considère qu'il saute en parachute. S'il n'a aucun moyen de contrôler sa chute, il est simplement en train de tomber (voir le *Shadowrun Companion*, page 47).

Dans certains cas, le saut en parachute est une question de survie, mais généralement, c'est surtout une affaire de précision. Atterrir en un point précis n'est pas toujours facile, même pour des parachutistes entraînés. Un personnage sautant en parachute fait un test pour déterminer comment et avec quelle précision il se reçoit. Sa réussite dépend du type de saut et de différentes conditions. La compétence employée est tout simplement Parachutisme (voir page 99).

### Types de sauts

Un personnage sautant en parachute a le choix entre plusieurs options : le saut standard, le saut à basse altitude et le saut HABO (haute altitude, basse ouverture). En termes pratiques, ce choix conditionne l'altitude minimum à laquelle il compte ouvrir son parachute. Les parachutes ne sont pas les mêmes selon le type de saut choisi.

Un saut standard donne suffisamment de temps au parachutiste pour déclencher l'ouverture de son parachute et atterrir en toute sécurité. L'altitude d'ouverture de sécurité est de 500 mètres.

Un saut à basse altitude commence à une altitude inférieure à 500 mètres. Dans ce cas, son altitude d'ouverture de sécurité est de 200 mètres.

Un saut HABO commence généralement à très haute altitude et le parachutiste attend le tout dernier instant pour déclencher l'ouverture. C'est souvent le choix de ceux qui veulent échapper aux radars et aux senseurs pour atterrir sans se faire repérer. En ouvrant leur parachute à la dernière seconde, ils gardent une Signature réduite (voir **Signature des cibles**, page suivante). L'altitude d'ouverture de sécurité d'un saut HABO est de 100 mètres.

### Test de saut

Pour déterminer le déroulement du saut du personnage, le joueur fait un test de Parachutisme. Le seuil de réussite de ce test est égal à  $10 - (\text{altitude d'ouverture}/100)$ . Appliquez les modificateurs éventuels (voir table des modificateurs de saut en parachute, ci-contre).

Un succès signifie que la voilure se déploie correctement. Les succès supplémentaires peuvent, soit réduire la dispersion au point d'atterrissage, soit aider à résister aux dommages de la réception, au choix du joueur.

Pour déterminer la distance de dispersion au point d'atterrissage, divisez par 2 la hauteur totale du saut; divisez ensuite la distance obtenue par le nombre de succès

consacrés à la précision. Le résultat, en mètres, donne la distance qui sépare le parachutiste du point d'atterrissage prévu.

La réception d'un saut en parachute est toujours brutale. Elle inflige des dommages 4M auxquels le parachutiste doit résister avec sa seule Constitution. L'armure n'est ici d'aucune utilité. Les succès supplémentaires du test de saut peuvent aider à réduire ces dommages.

Si le test de saut se solde par un échec, le parachute ne s'ouvre pas, ou s'ouvre imparfaitement. Les parachutes modernes disposent d'un deuxième cordon d'ouverture, qui accorde une seconde chance au sauteur. Avant de procéder au deuxième test, cependant, le maître de jeu doit estimer l'altitude perdue; considérez qu'un parachutiste tombe d'environ 40 mètres par passe d'initiative (soit approximativement 160 mètres par tour de combat).

Un personnage qui rate son deuxième test de saut est dans la panade, et il ne peut s'en sortir que si le maître de jeu invoque la règle de la Main de Dieu (*SR*III, page 245).

*Rachid effectue un saut standard depuis un avion volant à 3 000 mètres et ouvre son parachute à l'altitude de 1 000 mètres. Son seuil de réussite est de  $10 - (1000/100)$ , soit 0. Aucun modificateur ne s'applique, mais le seuil de réussite n'étant jamais inférieur à 2, c'est celui que prend Rachid. Malheureusement pour lui, son test ne donne que des 1! Le maître de jeu annonce que le parachute s'est mis en torche et, qu'en plus, Rachid s'est emmêlé dans les suspentes.*

*Heureusement, Rachid dispose d'un parachute de secours. Il lui faut 4 tours de combat pour se dégager des suspentes et larguer son premier parachute, 4 tours durant lesquels il perd donc 640 mètres ( $160 \times 4$ ) d'altitude. Le sol n'est plus qu'à 360 mètres quand il actionne l'ouverture de son deuxième parachute. Cette fois, le seuil de réussite est de  $10 - (360/100)$ , soit 6. Sans compter que Rachid est en dessous de l'altitude d'ouverture de sécurité, et qu'il subit donc un modificateur de +2.*

*Sa compétence Parachutisme 5, opposée à un seuil final de 8, lui vaut cette fois 2 succès. C'est mieux! Rachid n'est plus en position de se soucier de son point d'atterrissage, et il consacre son succès supplémentaire à réduire la gravité de sa chute. Son test de Constitution 5 contre les dommages de 4M*

TABLE DES MODIFICATEURS DE SAUT EN PARACHUTE

Condition	Modificateur
Type de saut	
Standard	0
Basse altitude	+2
HABO	+4
Météo défavorable (pluie, vent, neige)	+2
Météo exécration (tempête)	+4
Zone d'atterrissage peu propice (maisons, arbres)	+2
Zone d'atterrissage impropre (ville, forêt, jungle)	+4
Atterrissage en plein champ de bataille	+2
Ouverture du parachute en dessous de l'altitude d'ouverture de sécurité	+1 par 250 mètres
Saut militaire (ouverture automatique au sortir de l'avion)	-2





qu'entraîne sa réception se solde par un succès. Avec le succès supplémentaire du test de saut, cela fait deux, qui réduisent les dommages subis par Rachid à une blessure Légère.

### SHOTGUNS ET ATTÉNUATEURS DE SON

Un shotgun chargé à balles et non à cartouches (voir page 38) peut être équipé d'un atténuateur de son. Dans ce cas, il ne peut plus tirer de cartouches soumises à la règle du cône de dispersion.

La détonation d'un shotgun est l'équivalent sonore d'une rafale. Un shotgun capable de tirer en rafales ou en mode automatique ne peut pas être équipé d'un atténuateur de son.

### SIGNATURE DES CIBLES

La Signature de base d'un humain ou d'un métahumain est de 6. Le maître de jeu peut déterminer celle des autres créatures en se fondant sur leur taille. D'une manière générale, une créature trois fois plus grande qu'un homme a une Signature de 5, une créature six fois plus grande, une Signature de 4, et ainsi de suite. De même, une créature trois fois plus petite qu'un homme a une Signature de 7, une créature six fois plus petite, une Signature de 8, etc.

Plus la Signature est élevée, plus la cible est difficile à toucher ; plus elle est faible, plus la cible est facile.

La Signature des métahumains et de certaines créatures courantes est indiquée sur la table de Signature des cibles. Des personnes bardées de cyberware auront peut-être une Signature plus faible (voir *Man & Machine*, page 47) ; même chose pour celles chargées de matériel détectable au radar. Pareillement, un parachutiste voit sa Signature descendre en flèche quand il ouvre son parachute.

### TACTIQUE

Tactique est une compétence spéciale liée à l'Intelligence. Elle représente la capacité d'un personnage à apprécier et analyser une situation tactique, et à l'exploiter à son avantage. Elle compte trois spécialisations, Systèmes BattleTac, Tactique des Véhicules et Tactique Matricielle.

Un personnage qui possède cette compétence bénéficie, sous certaines conditions, d'un bonus à l'Initiative pour lui-même et ses camarades, auxquels il communique des instructions et des informations en se basant sur son analyse tactique.

Pour recourir à cette compétence, il doit consacrer sa dernière action d'un tour de combat à transmettre ses ordres/renseignements à ses compagnons. Cet échange lui coûte une action complexe. Pour déterminer le profit qu'en retirent ou non ses partenaires, on procède pour chacun à un test de Tactique. On ne lance les dés qu'une fois, mais chaque membre du groupe peut avoir un seuil de réussite différent ; ce seuil est détaillé avec ses modificateurs éventuels sur la table du test de Tactique (page suivante). Un personnage peut faire profiter de son analyse tactique un nombre de partenaires égal à son indice de compétence.

Si la compétence n'est employée qu'au seul bénéfice du personnage, il est inutile pour lui de dépenser une action complexe à communiquer.

Si elle est employée en conjonction avec un système BattleTac, ses informations tactiques sont relayées plus efficacement. Un personnage disposant d'une unité centrale BattleTac (voir page 53) n'a besoin que d'une action simple pour transmettre ses ordres. L'unité peut également lui apporter un bonus à sa compétence.

Chaque tranche de 2 succès obtenus donne au membre du groupe un bonus de +1 à l'Initiative lors du prochain tour de combat. Ce bonus ne peut pas excéder sa Réaction (un personnage qui a une Réaction de 4, par exemple, ne peut pas bénéficier d'un bonus supérieur à +4).

Si deux personnes ou plus tentent simultanément d'apporter un bonus à leur équipe, seul le bonus le plus élevé est pris en compte, -1 en raison des instructions conflictuelles. Par exemple, un personnage qui reçoit un bonus de +3 d'un personnage et de +5 d'un autre bénéficie d'un bonus final de +4 (5 -1).

Si cette compétence est utilisée en préparation d'une embuscade (soit par l'embusqué, soit par ses victimes), elle peut apporter des dés supplémentaires (1 pour chaque tranche de 2 succès) au test de Réaction/surprise.

### TACTIQUE ET RÉSERVE DE COMBAT (OPTIONNEL)

Théoriquement, un personnage qui utilise avec succès sa compétence Tactique devrait en retirer un bénéfice pour lui-même ou pour les autres ; avec cette règle optionnelle, une personne qui reçoit un bonus à l'Initiative grâce à la compétence Tactique (de la façon décrite plus haut) peut convertir ce bonus en dés supplémentaires pour sa réserve de combat lors du prochain tour. Chaque bonus de +1 lui fournit alors 1 dé de bonus.

### TIR AU JUGÉ

Le tir au jugé permet, en distribuant ses balles sur un arc de tir plus généreux, d'utiliser la faculté de tir automatique d'une arme pour augmenter les chances de toucher plutôt que pour renforcer les dégâts.

TABLE DE SIGNATURE DES CIBLES

Cible	Signature
Humain ou métahumain (nain, elfe, ork)	6
Grand métahumain (troll)	5
Barghest	7
Cocatrix	8
Dracomorphe	3
Foudroël	5
Griffon	5
Harpie	7
Kraken	4
Licorne	5
Naga	4
Oiseau-tonnerre	6
Phénix	5
Sasquatch	6
Triton	5
Cible câblée (Essence comprise entre 0 et 3)	-1
Cyberzombie	-1 par 2 points d'Essence négative
Parachutiste avec parachute déployé	-2
Port d'un camouflage anti-senseurs (voir page XX)	+1





## TABLE DU TEST DE TACTIQUE

Situation	Seuil de réussite
Personnage en contact direct (face à face ou visuel) avec son partenaire	4
Personnage en contact radio avec son partenaire	6
Personnage en contact visuel avec son partenaire, mais sans liaison radio (communication par gestes)	8
<b>Modificateurs</b>	
Contact par liaison cybernétique BattleTac	-2
Contact par récepteur BattleTac	-1
Personnage blessé	Modificateurs de blessure
Partenaire sujet à des modificateurs de visibilité	Modificateurs de visibilité

Un tir au jugé doit être annoncé avant l'attaque et avant que les dés soient lancés. Au lieu d'augmenter le niveau des dommages, chaque tranche de 3 balles procure 1 dé supplémentaire pour le test. Six balles au moins doivent être tirées. Les modificateurs habituels de combat à distance et la réserve de combat s'appliquent normalement.

### TIR DE BARRAGE

Il est parfois préférable de distraire l'ennemi ou de le tenir à distance que de le tuer. C'est la raison d'être du tir de barrage, qui consiste à lâcher en automatique une véritable grêle de plomb pour contraindre tout le monde à rentrer la tête dans les épaules. Le but n'est pas d'atteindre qui que ce soit, mais de persuader l'adversaire que le moment est mal choisi pour sortir de derrière cette poubelle.

Seules les armes capables de tirer en mode automatique permettent un tir de barrage. Le personnage doit dépenser une action complexe et annoncer combien de balles il entend consacrer à l'opération (dans les limites de sa cadence de tir, voir page 96). Il doit également déclarer quelle zone il compte arroser; il peut couvrir une largeur maximale, en mètres, égale au nombre de balles qu'il va tirer. Comptez en principe 1 balle par mètre; mais le tireur peut aussi concentrer plusieurs balles sur une même portion d'arc, afin de renforcer l'efficacité de son tir.

Une fois déclenché, le tir de barrage dure jusqu'au début de la prochaine phase de combat du personnage (ou la fin de la passe d'initiative suivante, selon ce qui se présente en premier). Le tir s'interrompt bien évidemment si le tireur est jeté au sol, assommé ou tué.

Toute personne qui se trouve dans la zone couverte par le tir de barrage doit immédiatement faire un test d'Esquive; même chose pour celles qui s'aventurent dans la zone. Le seuil de réussite du test est de 4 (n'appliquez que les modificateurs de blessure éventuels du défenseur). Si elle obtient un nombre de succès égal ou supérieur au nombre de balles concentrées dans la zone où elle se tient ou qu'elle traverse, elle réussit à passer entre les balles.

Dans le cas contraire, elle risque d'être atteinte et le tireur a droit à un test d'attaque standard contre elle. Appliquez les modificateurs de blessure éventuels du tireur, ceux du couvert de la cible, le cas échéant, plus un malus de +2 dû à l'imprécision du tir. Le tireur ne peut pas utiliser sa réserve de combat pour ce test.

Si l'attaque réussit, le défenseur subit les dommages normaux de l'arme, augmentés par les succès obtenus mais pas par le fait qu'il s'agit d'un tir automatique. Le défenseur n'a pas droit à un deuxième test d'esquive. Il n'a plus qu'à tenter un test de résistance aux dommages.

*Chazz the Spazz est bien décidé à franchir le rideau de feu que dressent les malfaisants de la corpo entre lui et la sortie du complexe. Il a cinq mètres à parcourir, et les vigiles lui tirent dessus à l'AK-97 en mode automatique. Le maître de jeu décide de faire simple et considère que l'un d'eux tire ses 10 balles (le maximum) sur la zone, à raison de 2 balles par mètre.*

*Chazz pique un sprint, ce qui veut dire qu'il va couvrir 4 mètres lors de sa phase d'initiative. Il ne sera pas tout à fait tiré d'affaires, mais presque. Seulement, sur ses quatre mètres, il va croiser 8 balles (2 par mètre). Pour les éviter, il doit réussir un test d'Esquive (4) et obtenir au moins 8 succès. Les 9 dés de sa réserve de combat sont sacrifiés sans hésiter, mais Chazz n'obtient que 6 succès – il s'est fait épingler!*

*Chazz se trouve à courte portée de l'AK-97 (seuil de réussite 4). Le vigile n'est pas blessé et Chazz ne bénéficie d'aucun couvert, si bien que le seul modificateur à prendre en compte est le +2 du tir de barrage. Le vigile possède la compétence Fusils d'Assaut à 5 et ne peut pas utiliser sa réserve de combat; il lance donc 5 dés contre un seuil de 6 et obtient 2 succès, qui font passer les dommages de son arme de 8M à 8G.*

*Chazz n'a pas droit à un second test d'Esquive, et lance donc les 5 dés de sa Constitution pour résister aux dommages. Sa veste pare-balles réduit bien leur Puissance à 3, mais il n'obtient que 2 succès. Il reçoit donc une blessure Moyenne. Heureusement, il réussit à conserver son équilibre et ne se trouve plus très loin de la porte!*

### TIR INDIRECT

Dans la plupart des circonstances, un personnage qui tente d'utiliser une arme à distance contre une cible qu'il ne peut ni voir ni visualiser par senseurs subit un modificateur de +8 pour tir en aveugle. Parfois, cependant, un personnage, un véhicule ou un drone est en mesure de verrouiller une cible à l'intention d'une arme qui se trouve ailleurs; cette arme peut alors procéder à un tir indirect sans qu'il soit nécessaire d'avoir la cible en ligne de mire ou sur ses senseurs.

Un tir indirect ne peut avoir lieu que si un observateur verrouille la cible et guide l'attaque, soit en communiquant des informations de tir, soit grâce à un désignateur de cible. L'habileté de l'observateur joue alors un rôle décisif dans la réussite de l'attaque.

### Tir guidé par informations

Dans un tir indirect guidé par informations extérieures, un observateur envoie des coordonnées de tir au tireur ou à





l'arme elle-même. Observateur et tireur doivent être reliés par réseau BattleTac. Le tireur entre alors les informations qu'il reçoit dans le programme de son arme. À l'inverse, si l'arme est équipée d'une gâchette automatique BattleTac (page 53), l'observateur peut transmettre les informations et déclencher le tir lui-même par le biais du réseau. Un drone interfacé ou un véhicule équipé d'un Module de Commande des Coordonnées de Tir (MCCT) BattleTac peut faire office d'observateur et transmettre des coordonnées de tir à d'autres drones et véhicules sur le réseau de commande à distance (à condition que la console de contrôle de l'interfaçé et l'unité de tir soient également équipées d'un MCCT).

Seules des armes en mesure de traiter des coordonnées de tir – missiles, roquettes, mortiers et artillerie – permettent de procéder à un tir indirect. Les armes de tir direct comme les fusils, mitrailleuses, canons d'assaut et autres en sont incapables; même chose pour les armes trop peu précises, comme les lance-grenades, avec lesquelles il est tout simplement impossible d'espérer atteindre une cible hors de vue et/ou à couvert. Toutefois, le modificateur de tir en aveugle d'une telle attaque peut être diminué de -2 pour refléter l'apport des informations de tir.

Les armes commandées à distance par un système capable de traiter les informations permettent également le tir indirect. C'est notamment le cas des armes montées sur un véhicule ou un drone équipé d'un MCCT. Même les armes de tir direct peuvent être utilisées de cette façon, bien que le couvert puisse rendre le tir impraticable. Un drone, par exemple, pourrait tirer à la mitrailleuse à travers un mur, mais tirer à travers une colline n'aurait guère de sens. Appliquez à ce genre d'attaques les règles du tir à travers une barrière (SRIII, page 124).

### Tir guidé par désignateur de cible

Si un observateur s'est servi d'un désignateur pour illuminer la cible par laser, micro-ondes ou onde radar, une arme dotée d'une tête chercheuse appropriée peut être tirée de manière indirecte; une fois en l'air, elle se cale sur l'énergie réfléchie et s'aligne d'elle-même sur la cible. Seules les armes autopropulsées à tête chercheuse comme les missiles, roquettes, obus de mortier ou même roquettes gyrojet peuvent fonctionner de cette manière.

### Test de repérage

Pour tenter un tir indirect, il faut d'abord que l'observateur (et non le personnage ou le drone qui procède au tir) accroche et verrouille la cible. Cela exige une action complexe et un test qui dépend de sa nature.

Si l'observateur est un drone ou un véhicule, le verrouillage requiert un test de Senseurs contre la Signature de la cible. Appliquez les modificateurs appropriés sur la table des tests de Senseurs (SRIII, page 136).

Si l'observateur est une personne reliée au tireur par réseau BattleTac, le verrouillage requiert un test d'Armes de Lancement (Viseur) avec un seuil de réussite basé sur la portée des lance-grenades. Appliquez les modificateurs habituels du combat à distance. La réserve de combat peut servir pour ce test; toutefois, si le repérage prend davantage qu'un tour de combat, les dés qui lui auront été consacrés ne seront pas récupérés avant la fin du repérage.

Si l'observateur utilise un désignateur de cible, le verrouillage requiert un test d'Armes de Lancement (Viseur) avec un seuil de réussite basé sur la portée de l'instrument. Appliquez les modificateurs habituels du combat à distance. La





réserve de combat peut servir pour ce test ; toutefois, si le repérage prend davantage qu'un tour de combat, les dés qui lui auront été consacrés ne seront pas récupérés avant la fin du repérage.

Si l'observateur échoue à verrouiller la cible, le tir indirect est tout simplement impossible. Si l'arme fait feu quand même, considérez qu'il s'agit d'une attaque à distance normale et appliquez le modificateur de +8 pour tir en aveugle.

Si le test est réussi, l'observateur verrouille la cible. Notez le nombre de succès obtenus. La transmission des données à l'arme concernée est comprise dans le verrouillage et ne nécessite pas d'action supplémentaire.

### Maintien du verrouillage

L'observateur doit maintenir le verrouillage de la cible jusqu'à ce que l'arme atteigne son but. Pour cela, il lui suffit d'y consacrer une action simple à chacune de ses passes d'initiative, mais cette "tâche de fond" entraîne un malus de +2 à tous les tests qu'il peut tenter pendant ce temps. Il est possible de tirer tout en maintenant le verrouillage, mais l'observateur subit alors un malus supplémentaire de +2 correspondant à l'utilisation d'une deuxième arme à feu (SRIII, page 112).

Si l'observateur perd le contact avec la cible, l'attaque rate automatiquement. Ajoutez 2D6 supplémentaires au jet de dispersion.

### Test d'attaque

Un tir indirect fait l'objet d'un test d'attaque standard, en utilisant la portée qui sépare l'arme de la cible. Le seul modificateur pouvant s'appliquer est le -1 correspondant à l'utilisation d'un module d'interface II. La réserve de combat ne peut pas intervenir ; en revanche, chaque succès obtenu par l'observateur au test de repérage apporte 1 dé de bonus. En tir indirect, un missile est toujours tiré en mode fire-and-forget (voir page 98), car le verrouillage est assuré par l'observateur (les dés de Senseurs ne peuvent pas s'ajouter à ce test).

Appliquez les modificateurs appropriés sur la table d'artillerie assistée par senseurs (SRIII, page 152). Si les coordonnées de tir transmises à l'arme ou l'arme elle-même traversent à un moment ou à un autre un champ de CME, appliquez aussi les modificateurs de CME (et de CCME).

Les succès du test d'attaque réduisent la dispersion selon les règles normales pour le type d'arme employé. Si la

dispersion est ramenée à 0, la cible est touchée de plein fouet. Les succès supplémentaires augmentent les dommages comme d'habitude.

*Ligia évolue en avant-garde de son équipe lors d'une shadowrun dans un complexe de recherche corporatiste. Alors que ses compagnons sortent d'un immeuble, elle repère un véhicule blindé qui se prépare à leur couper la route. Elle appelle par radio Kayo, l'interfacé du groupe, installé dans son van quelques rues plus loin, et lui demande un soutien aérien. Kayo lui répond d'illuminer la cible.*

*Ligia sort son désignateur laser et le braque sur le blindé. Elle consacre deux actions simples à viser, puis une action complexe à verrouiller ; elle lance 5 dés pour sa compétence Armes de Lancement, plus 5 de sa réserve de combat. Elle se trouve environ à 500 mètres de la cible, soit une portée moyenne (seuil 5) pour un désignateur laser. L'éclairage n'est pas excellent non plus, et elle subit un malus de +2 pour lumière partielle qui annule le bénéfice de sa visée. En lançant donc 10 dés contre un seuil de 5, elle obtient 4 succès.*

*Aussitôt averti que Ligia a verrouillé la cible, Kayo tire un missile. Ligia doit désormais maintenir son verrouillage jusqu'à la phase de combat 1 de la dernière passe d'initiative de ce tour de combat, moment où le missile atteindra son but. Autrement dit, elle consacre une action simple à chaque passe pour garder son désignateur braqué sur le blindé et subit un malus de +2 à tous ses autres tests. Les 5 dés de sa réserve de combat ne seront pas récupérés avant l'impact du missile.*

*Kayo fait un test d'attaque avec les 6 dés de sa compétence Armes de Lancement, plus 4 pour l'Intelligence du missile, plus les 4 supplémentaires que lui vaut le bon repérage de Ligia (soit 14 dés au total). Le seuil de réussite est la Signature du blindé (3), plus un modificateur d'environnement urbain (+2), soit 5. Kayo obtient 6 succès. Les 2D6 de la dispersion donnent 6, que ses succès ramènent à 0 ; à eux deux, Ligia et lui ont réussi à mettre en plein dans le mille !*



# TABLE DE PORTÉE DES ARMES

TABLE DE PORTÉE DES ARMES

Seuil de réussite	4	5	6	9
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
<b>Portée en mètres</b>				
<b>Armes à feu</b>				
Petit calibre	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet léger/automatique	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	0-100	101-250	251-500	501-750
Fusil de précision	0-150	151-300	301-700	701-1000
Fusil d'assaut	0-50	51-150	151-350	351-550
<b>Armes lourdes</b>				
Mitrailleuse légère	0-75	76-200	201-400	401-800
Mitrailleuse moyenne	0-80	81-250	251-750	751-1200
Mitrailleuse lourde	0-80	81-250	251-800	801-1500
Canon d'assaut	0-100	101-300	301-900	901-2400
Minigun	0-75	76-200	201-400	401-800
<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
Lance-projectiles	0-For x 3	For x 5	For x 20	For x 30
Fronde	0-For	For x 2	For x 5	For x 7
Lance-harpon	0-10	11-40	41-80	81-150
<b>Armes de jet</b>				
Pattes-de-corbeau	0-For x 3	For x 5	For x 10	For x 20
Filet	0-2	3-4	5-6	7-10
Shuriken	0-For	For x 2	For x 5	For x 7
Couteau de lancer	0-For	For x 2	For x 3	For x 5
<b>Armes spéciales</b>				
Sarbacane	0-3	4-8	9-12	13-15
Lance-flammes	0-10	11-20	21-50	51-100
Gyrojet (au sec)	0-5	6-20	21-40	41-60
Gyrojet (sous l'eau)	0-10	11-20	21-50	51-100
Fusil à filet	3-10*	11-20	21-50	51-100

\* Voir portée minimum, *SRIII* page 118.





## TABLE DE PORTÉE DES GRENADES/MISSILES

Seuil de réussite	4	5	8	9	
	Portée en mètres				
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême	Dispersion
Standard (jet)	0-For x 3	For x 5	For x 10	For x 20	1D6 mètres
Aérodynamique (jet)	0-For x 3	For x 5	For x 20	For x 30	2D6 mètres
Lance-grenades	5-50*	51-100	101-150	151-300	3D6 mètres
Mortier	150-300*	301-1 000	1 001-4 000	4 001-6 000	3D6 mètres
Lance-missiles Ballista	20-100*	101-500	501-3 000	3 001-5 000	2D6 mètres
Lance-missiles générique	20-150*	151-450	451-1 200	1 201-3 000	2D6 mètres
Lance-missiles Great Dragon	20-350*	351-750	751-1 500	1 501-5 000	2D6 mètres
Vogeljager	25-200*	201-600	601-2 000	2 001-4 000	2D6 mètres

## TABLE DE PORTÉE DES DÉSIGNATEURS DE CIBLE

Seuil de réussite	4	5	8	9
	Portée en mètres			
	<b>Courte</b>	<b>Moyenne</b>	<b>Longue</b>	<b>Extrême</b>
Désignateur laser	50-300*	301-1 500	1 501-3 000	3 001-5 000
Désignateur à micro-ondes	50-500*	501-2 500	2 501-5 000	5 001-8 000
Désignateur radar	50-500*	501-3 000	3 001-6 000	6 001-10 000

\* Voir portée minimum, *SRIII* page 118.

## TABLE DES ATTRIBUTS INHÉRENTS AUX COMPÉTENCES

<b>ATTRIBUTS PHYSIQUES</b>	Combat Sous-Marin	Sarbacane	Compétences de connaissances	Focalisation*
<b>Constitution .....</b>	Massues Main Faible	Pistolet Oculaire		Divination*
Athlétisme			Compétences de langues	<b>ATTRIBUT SPÉCIAL</b>
Plongée	Armes Tranchantes Main Faible	Pistolet Orale	Tactique	<b>Réaction.....</b>
		Frappe Orale		Motos
Parachutisme	Armes Cyber-Implantées Main Faible	Fouets Main Faible	<b>Charisme.....</b>	Voitures
			Étiquette	
<b>Force .....</b>		<b>ATTRIBUTS MENTAUX</b>	Instruction	Hovercrafts
Armes Tranchantes Massues	<b>Rapidité .....</b>	<b>Intelligence .....</b>	Interrogation	Bateaux à moteur Navires
Armes d'Hast/Bâtons	Pistolets	Lecture d'Aura	Intimidation	
	Pistolets-Mitrailleurs	Explosifs	Leadership	Voiliers
Armes Cyber-Implantées	Fusils	Artillerie	Négociation	Avions
Combat à Mains Nues**	Fusils d'Assaut	Armes de Lancement		Hélicoptères
	Shotguns		<b>Volonté .....</b>	Appareils à Poussée Vectorielle
Armes de Jet	Bracelet***	Informatique Électronique	Invocation*	Aérostats
	Canne-Fusil***			
Armes de Trait	Pistolet Gyrojet***			Sous-Marins
	Armes Laser	Biotech		
Armes Lourdes Pulvérisateurs	Fouets	Compétences de Construction/Réparation	Sorcellerie*	
	Furtivité		Enchantement*	

\* Ces compétences n'ont pas de compétence par défaut. Il est impossible d'accomplir les actions qu'elles autorisent sans les posséder directement.

\*\* Peut être remplacée par un art martial (voir page 86).

\*\*\* Les seules compétences par défaut pour ces compétences sont Pistolets et l'attribut de Rapidité



# TABLE DE L'ÉQUIPEMENT

## ARMES DE CONTACT

	Dissimulation	Allonge	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Armes tranchantes</b>								
Couteau	8	-	(For)L	0,5	2/4 heures	30 ¥	0,75	8-A
Couteau de survie	6	0	(For+2)L	0,75	3/6 heures	450 ¥	1	6-A
Épée	4	1	(For+2)M	1	3/24 heures	500 ¥	1	4-B
Griffes rétractiles amovibles	7	0	(For)M	1,5	4/48 heures	850 ¥	2	4-B
Hache-laser	2	1	(For)G	5,2	6/48 heures	3 500 ¥	0,5	3-B
Katana	3	1	(For+3)M	1	4/48 heures	1 000 ¥	2	5-B
Katar	7	-	(For +3)L	0,75	5/72 heures	800 ¥	2	6-A
Kriss	7	-	(For)M	0,75	8/72 heures	1 000 ¥	3	5-A
Macauitl	3	1	(For +2)M	1	18/7 jours	3 000 ¥	2	3-B
Monolame Ares	3	1	(For +3)M	2	4/24 heures	1 000 ¥	1	3-B
Poignard Cougar								
Lame courte	8	-	(For)M	0,5	5/72 heures	800 ¥	3	8-A
Lame longue	5	-	(For +1)M	0,75	8/72 heures	1 500 ¥	3	8-A
Tomahawk	6	1	(For)M	0,5	4/48 heures	200 ¥	1	5-A
Vibro-dague	7	-	(For)M	1	5/72 heures	1 000 ¥	2	6-A
Vibro-épée	3	1	(For)G	2	5/72 heures	2 000 ¥	2	3-B
<b>Matraques</b>								
Électro-matraque	4	1	6G Étourd.	1	3/36 heures	750 ¥	1	5-C
Électro-matraque AZ-150	5	1	8G Étourd.	1	3/36 heures	1 500 ¥	2	5-C
Gourdin	5	1	(For+1)M Étourd.	1	2/6 heures	10 ¥	1	6-C
Massue	4	1	(For +3)M Étourd.	2	5/48 heures	150 ¥	2	5-C
Avec pointes	3	1	(For +1)M	2	5/48 heures	150 ¥	2	4-C
Matraque	8	-	(For+2)M Étourd.	-	2/6 heures	10 ¥	1	5-C
Matraque rattan	5	1	(For +1)M Étourd.	0,2	2/6 heures	10 ¥	1	8-C
Matraque télescopique	9/5	1	(For +1)M Étourd.	1	3/24 heures	25 ¥	1	6-C
Saï	6	-	(For +2)L Étourd.	1	4/48 heures	100 ¥	2	8-C
<b>Armes d'hast/Bâtons</b>								
Armes d'hast	2	2	(For)G	4	4/48 heures	500 ¥	2	3-B
Baïonnette (sur fusil)	5	2	(For +2)M	0,75	4/24 heures	50 ¥	1	6-A
Bâton	2	2	(For +2)M Étourd.	2	3/24 heures	50 ¥	1	8-C
Bâton télescopique	5/2	2	(For +2)M Étourd.	3	4/48 heures	100 ¥	1	8-C
Claymore	-	2	(For +1)G	6	4/48 heures	1 000 ¥	2	3-B
Épieu	2	2	(For +4)L	2	4/48 heures	200 ¥	2	4-C
Grand bâton	2	2	(For +3)M Étourd.	2	4/48 heures	50 ¥	1	8-C
Hache de combat	2	2	(For)G	2	3/24 heures	750 ¥	2	3-B
Pointe	12	0	(For +2)L	-	-	-	-	-
Harpon	2	2	(For +2)M	4	4/48 heures	500 ¥	2	4-C
Javelot	3	2	(For +2)L	2	4/48 heures	100 ¥	2	6-C
No-dachi	-	2	For +1)G	5	8/72 heures	3 000 ¥	3	4-B
<b>Fouets</b>								
Fléau à trois bâtons	4	2	(For +2)M Étourd.	2	5/72 heures	200 ¥	2	8-C
Fouet	5	2	(For)L	1	4/48 heures	300 ¥	2	10-C
Fouet monofilament	10	2	10G	-	24 heures/14 jours	3 000 ¥	3	1-J
Kusarigama	8	2	(For +1)M	1	6/48 heures	200 ¥	2	5-C
Manriki-gusari	10	2	(For +2)L Étourd.	1	6/48 heures	150 ¥	2	5-C
Morning star	4	2	(For +2)M	2	5/48 heures	250 ¥	2	4-C
Nunchaku	7	1	(For +1)M Étourd.	0,75	4/48 heures	100 ¥	1	8-C
<b>Autres</b>								
Gants électrochoc	9	0	7G Étourd.	0,5	5/48 heures	950 ¥	2	5-B
Gants renforcés	9	-	(For +1)M Étourd.	0,5	2/24 heures	300 ¥	0,75	8-C
Mains nues	-	-	(For)M Étourd.	-	-	-	-	-



## ARMES DE TRAIT

	Dissimulation	For minimum	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Flèches</b>								
Barbelées	-1	-	idem arc	idem flèche	+1/36 heures	+2 ¥	1	10P-D
Explosives	-1	-	voir règles	idem flèche	+2/1 semaine	+20 ¥	1	8P-D
EX explosives	-1	-	voir règles	idem flèche	+4/2 semaines	+60 ¥	2	6P-D
Étourdissantes	-1	-	voir règles	idem flèche	+1/36 heures	+10 ¥	1	10P-D
Incendiaires	-1	-	voir règles	idem flèche	+4/2 semaines	+50 ¥	2	6-D
Ranger-X	4	-	idem arc	0,08	4/36 heures	18 ¥	1	10P-D
Sifflantes	-1	-	voir règles	idem flèche	+1/24 heures	10 ¥	1	légales
Standard	3	-	idem arc	0,1	3/36 heures	10 ¥	1	10-D
<b>Arcs</b>								
Arc Ranger-X	2	2+	(For minimum +4)M	1,5	5/36 heures	120 ¥ x For minimum	2	5P-D
Arc standard	2	1+	(For minimum +2)M	1	3/36 heures	100 ¥ x For minimum	1	5-D
<b>Arbalètes</b>								
Arbalète à répétition	2	4	6M	4	8/48 heures	800 ¥	2	5P-D
Arbalète de poing	5	2	4L	1	3/36 heures	200 ¥	1	8P-D
Carreaux	6	-	idem arbalète de poing	0,04	4/36 heures	3 ¥	1	10P-D
Légère	2	3	6L	2	4/36 heures	300 ¥	1	6-D
Moyenne	2	4	6M	3	5/36 heures	500 ¥	1	6-D
Lourde	NA	5	8G	4	6/36 heures	750 ¥	1	5-D
Carreaux	4	-	idem arbalète	0,05	5/36 heures	5 ¥	1	10-D
<b>Autres</b>								
Fronde	8	1+	(For minimum +2)L Étourd.	0,5	2/12 heures	5 ¥ x For minimum	1	8D
Lance-projectiles	-	5	selon projectile	7	1/14 heures	40 ¥	1	5-D

## ARMES DE JET

	Dissimulation	For minimum	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Non aérodynamiques</b>								
Couteau de lancer	9	NA	(For)L	0,25	2/24 heures	20 ¥	1	8-D
Filet	2	-	Aucun	4	5/48 heures	500 ¥	2	Légal
Patte-de-corbeau	8	-	(Con)L	0,5	3/36 heures	5 ¥	1	8-A
<b>Aérodynamiques</b>								
Shuriken	8	NA	(For)L	0,25	2/24 heures	30 ¥	2	6-D

## ARMES À FEU

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
<b>PISTOLETS</b>										
<b>Petits calibres</b>										
Cavalier Scout	9	7 (c)	SA	4L	0,25	10/72 heures	600 ¥	2	10P-E	-
Morissey Élan	8	5 (c)	SA	5L	0,5	8/7 jours	500 ¥	2	10P-E	-
Raekor Sting	9	5 (c)	CC	4M (f)	0,25	10/7 jours	375 ¥	2	10P-E	-
Streetline Special	8	6 (c)	CC	4L	0,5	2/12 heures	100 ¥	0,75	10P-E	-
Tiffani Needler	8	4 (c)	SA	5M (f)	0,5	7/48 heures	650 ¥	2	10P-E	-
Tiffani Self-Defender	8	4 (c)	CC	4L	0,5	2/12 heures	450 ¥	0,75	10P-E	-
Walther Palm Pistol	9	2 (b)	CC	4L	0,25	3/12 heures	200 ¥	0,75	10P-E	-
<b>Légers</b>										
Ares Light Fire 70	5	16 (c)	SA	6L	0,5	3/12 heures	475 ¥	0,8	8P-E	-
Beretta Model 101T	5	12 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	350 ¥	0,8	8P-E	-
Beretta 200ST	4	26 (c)	SA/RAF*	6L	2	5/24 heures	750 ¥	1,5	6-G	(1)
Ceszka vz/120	7	18 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	500 ¥	0,8	8P-E	-
Colt American L36	6	11 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	350 ¥	0,8	8P-E	-
Colt Asp	5	6 (cy)	SA	6L	1	3/12 heures	200 ¥	0,5	8P-E	-
Fichetti Executive Action	6	24 (c)	SA/RAF	6L	1,5	14/7 jours	1 150 ¥	3	6-G	-
Fichetti Security 500	7	12 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	400 ¥	0,8	8P-E	-
Fichetti Security 500a	6	25 (c)	SA	6L	1,25	3/12 heures	450 ¥	0,8	8P-E	(1)
Hammerli Model 610S	4	6 (c)	SA	6L	2,5	8/24 heures	1 300 ¥	2,5	6P-E	1
SA Puzzler	6	12 (c)	SA	6L	0,75	9/1 semaine	900 ¥	2	8P-E	-
Seco LD-120	5	12 (c)	SA	6L	1	3/12 heures	400 ¥	0,8	8P-E	-
Taurus Multi-6	6	6 (cy)	SA/CC	6L/7M	1	5/24 heures	500 ¥	0,75	8P-E	-
Walther PB-120	8 (6)	10 (15) (c)	SA	6L	0,75	6/36 heures	700 ¥	2	8P-E	-
<b>Pistolets automatiques</b>										
Ares Crusader	6	40 (c)	SA/RAF	6L	3,25	5/36 heures	950 ¥	2	5-G	2
Ceska Black Scorpion	5	35 (c)	SA/RAF	6L	3	5/36 heures	850 ¥	2	5-G	(1)
Steyr TMP	6	30 (c)	SA/RAF/AU	6L	2	8/48 heures	900 ¥	2	5-G	-



	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
<b>Pistolets lourds</b>										
Ares Predator	5	15 (c)	SA	9M	2,25	3/24 heures	450 ¥	0,5	6P-E	-
Ares Predator II	4	15 (c)	SA	9M	2,5	4/24 heures	550 ¥	0,5	6P-E	-
Ares Predator III	4	15 (c)	SA	9M	2,25	5/24 heures	650 ¥	1	6P-E	-
Ares Viper Slivergun	6	30 (c)	SA/RAF	9G (f)	2	3/48 heures	600 ¥	1	6P-E	-
Browning Max-Power	6	10 (c)	SA	9M	2	3/24 heures	450 ¥	1	6P-E	-
Browning Ultra-Power	6	10 (c)	SA	9M	2,25	4/24 heures	525 ¥	1,5	6P-E	-
Cavalier Deputy	4	7 (cy)	SA	9M	2,25	3/24 heures	300 ¥	0,5	6P-E	-
Colt Manhunter	5	16 (c)	SA	9M	2,5	4/24 heures	425 ¥	1	6P-E	-
Eichiro Hatamoto II	6	1 (m)	CC	8G	2,5	12/7 jours	1 200 ¥	2	5P-E	-
FN 5-7C	5	20 (c)	SA/RAF	6L	2,5	9/48 heures	700 ¥	2	6P-E	1
Morissey Alta	6	12 (c)	SA	9M	1	8/48 heures	1 200 ¥	2	6P-E	-
Morissey Elite	7	5 (c)	SA	9M	1	6/48 heures	550 ¥	0,5	6P-E	-
Remington Roomsweeper	8	8 (m)	SA	9G (f)	2,5	3/24 heures	300 ¥	1	6P-E	-
Ruger Super Warhawk	4	6 (cy)	CC	10M	2,5	3/24 heures	300 ¥	1	6P-E	-
Ruger Thunderbolt	4	12 (c)	RAF	12G	2,75	14/12 jours	1 000 ¥**	6	2P-E	-
Savalette Guardian	5	12 (c)	SA/RAF***	9M	3,25	6/36 heures	900 ¥	2,5	6P-E	1
WW Infiltrator	5	15 (c)	SA	9M	2	9/1 semaine	1 200 ¥	2	6P-E	-

**Tasers**

Defiance Super Shock	4	4 (m)	SA	10G	2	5/24 heures	1 000 ¥	1	6P-E	-
Yamaha Pulsar	5	4 (m)	SA	8F Étourd.	2	12/7 jours	1 350 ¥	2	6P-E	-

\* Tirer en rafales avec cette arme requiert une action complexe.

\*\* Ne comprend ni le prix de la visée laser ni celui de l'interface d'armes.

**PISTOLETS-MITRAILLEURS**

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
P-M AK-97	4	30 (c)	SA/RAF/AU	6M	4	5/3 jours	800 ¥	1	4-G	(1)
Beretta Model 70	3	35 (c)	RAF/AU	6M	3,75	5/72 heures	900 ¥	1	4-G	-
Colt Cobra										
TZ-110	4	32 (c)	SA/RAF/AU	6M	3	6/36 heures	800 ¥	2	4-G	2(3)
TZ-115	4	32 (c)	SA/RAF/AU	6M	3	6/36 heures	750 ¥	2	4-G	-
TZ-118	5	32 (c)	SA/RAF/AU	6M	3	6/36 heures	850 ¥	2	4-G	-
P-M sous-marin Colt M24A3	5	30 (c)	SA/RAF	6M	3,5	5/48 heures	1 000 ¥	2,5	4-G	-
Heckler & Koch HK227	4	28 (c)	SA/RAF/AU	7M	4	4/24 heures	1 500 ¥	0,75	4-G	2(3)
HK227-S	5	28 (c)	SA/RAF	7M	3	10/7 jours	1 200 ¥	2	3-G	(1)
HK MP-5 TX	5	20 (c)	SA/RAF/AU	6M	3,25	5/36 heures	850 ¥	1	4-G	2
Ingram SuperMach 100										
Chargeur standard	5	40 (c)	SA/RAF/AU	6L	3	9/48 heures	850 ¥	3	4-G	3
Chargeur long	4	60 (c)	SA/RAF/AU	6L	3,25	9/48 heures	875 ¥	3	4-G	3
Ingram Warrior-10	4	30 (c)	SA/RAF	7M	3	3/24 heures	650 ¥	0,9	4-G	-
Sandler TMP	4	20 (c)	RAF/AU	6M	3,25	5/36 heures	500 ¥	1	4-G	(1)
SCK Model 100	4	30 (c)	SA/RAF	7M	4,5	5/36 heures	1 000 ¥	1	4-G	-
Uzi III	5	24 (c)	RAF	6M	2	4/24 heures	600 ¥	0,75	4-G	(1)

**FUSILS**

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
<b>Fusils de sport</b>										
Remington 750	3	5 (m)	SA	7G	3	3/24 heures	600 ¥	1	5P-F	-
Remington 950	2	5 (m)	SA	9G	4	3/24 heures	800 ¥	1	5P-F	-
Ruger 100	2	5 (m)	SA	7G	3,75	3/24 heures	1 300 ¥	1	5P-F	-
<b>Fusils de précision</b>										
Barret Model 121	-	14 (c)	SA	14F	10	14/30 jours	4 800 ¥	5	2-J	(2)
Ranger Arms SM-3	-	6 (m)	SA	14F	4	12/7 jours	4 000 ¥	4	2-J	2
Walther MA-2100	-	10 (m)	SA	14G	4,5	12/7 jours	6 500 ¥	4	2-J	-
<b>Fusils d'assaut</b>										
Ares Alpha	2	42 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,25	8/48 heures	2 000 ¥	4	1-G	2
Lance-grenades	-	8 (m)	CC	selon grenade	-	-	-	-	1-K	-
Ares HVAR	2	50 (c)	SA/RAF/AU	6M	5	14/7 jours	3 200 ¥	4	2-G	3
AK-97	3	38 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,5	3/36 heures	700 ¥	2	2-G	-
AK-98	2	38 (c)	SA/RAF/AU	8M	6	8/4 jours	2 500 ¥	4	1-G	-
Colt M22A2	3	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,75	4/3 jours	1 600 ¥	2	2-G	1
Lance-grenades	-	6 (m)	CC	selon grenade	-	-	-	-	1-K	-
Colt M-23	3	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,5	6/36 heures	950 ¥	2	2-G	-
FN HAR	2	35 (c)	SA/RAF/AU	8M	4,5	4/48 heures	1 200 ¥	2	2-G	2
HK G12A3z	2	32 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,25	8/4 jours	2 200 ¥	3	2-G	2
HK G38										
Fusil d'assaut	2	30 (c)	SA/RAF/AU	8M	3,25	12/1 semaine	4 000 ¥	3	2-G	2
Carabine	3	30 (c)	SA/RAF	7G	3	12/1 semaine	-	3	3-F	2
Mitralleuse légère	-	30 (c)	RAF/AU	8M	4	12/1 semaine	-	3	3-H	2



	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
Chargeur à tambour	-2	100 (c)	-	-	+1	-	+50 ¥	-	-	-
Semopal vz 88V	2	35 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,5	5/36 heures	1 800 ¥	2	2-G	2
Steyr AUG-CSL										
Fusil d'assaut	2	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	4	10/4 jours	4 500 ¥	3	2-G	1
Carabine	3	40 (c)	SA/RAF	7G	3,75	10/4 jours	-	3	3-F	1
P-M	5	40 (c)	SA/RAF	6M	3,5	10/4 jours	-	3	3-G	1
Mitrailleuse légère	-	40 (c)	SA/RAF/AU	8M	5,5	10/4 jours	-	3	3-H	1
<b>Shotguns</b>										
Defiance T-250	4	5 (m)	SA	10G	3	3/24 heures	500 ¥	1	5P-F	-
Enfield AS-7	3	10 (c)	SA/RAF	8G	4	8/8 jours	1 000 ¥	1	5P-F	-
Franchi SPAS-22	2 (4)	10 (m)	SA/RAF	10G	4	8/8 jours	1 000 ¥	2	5-F	(1)
Mossberg CMDT	2	8 (c)	SA/RAF	9G	4,25	8/8 jours	1 000 ¥	1	5-F	-
Mossberg SM-CMDT	2	8 (c)	SA/RAF	9G	4,5	12/8 jours	1 500 ¥	2	3-F	-
Remington 990	2	8 (m)	SA	8G/10F (f)	4	3/48 heures	650 ¥	2	5P-F	-
Street Sweeper	-	1 (b)	CC	10G (f)	3	5/24 heures	200 ¥	2	3-F	-

## ARMES SPÉCIALES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
<b>Armes chimiques</b>										
Cascade	4	100/20 (c)	SA	Spécial	5,5	12/14 jours	1 800 ¥	2	6P-F	-
<b>Armes hypodermiques</b>										
Pistolet	7	5 (c)	SA	Spécial	1,5	6/2 jours	600 ¥	2	Légal	-
Fusil	4	10 (c)	SA	Spécial	3,25	8/2 jours	1 700 ¥	2	Légal	-
ELD-AR	4	50 (c)	SA/RAF	4L Étourd.	4,5	9/7 jours	950 ¥	2	Légal	-
Splatgun	4	2 (m)	CC	Spécial	3	9/7 jours	600 ¥	2	Légal	-
Vaporisateur	4	20	CC	Spécial	5	3/12 heures	100 ¥	1	Légal	-
SuperSquirt II	7	20/20 (c)	SA	Spécial	2	9/14 jours	800 ¥	1,5	6P-E	-
<b>Lance-flammes</b>										
Lance-flammes	-	10	CC	8M	21	10/1 semaine	1 000 ¥	3	2-K	-
Shiawase Blazer	4	4	CC	6M	6	12/2 semaines	750 ¥	3	4-K	-
<b>Armes laser</b>										
Ares MP Laser Plus	-	50	SA	18M	30	27/1 mois	300 000 ¥	3	1-K	-
Batterie dorsale	-	-	-	-	15	10/1 mois	2 000 ¥	2	légal	-
Ares MP Laser III	-	20	SA	15M	20	24/3 semaines	120 000 ¥	3	2-K	-
Batterie de ceinture	4	-	-	-	2	10/2 semaines	500 ¥	2	légal	-
Ares Redline	3	10	SA	12M	5	18/3 semaines	75 000 ¥	3	4-K	-
Batterie	6	-	-	-	1	10/2 semaines	250 ¥	2	légal	-
<b>Autres</b>										
Ares Executive										
Protector	10/3	35 (c)	SA/RAF/AU	6M	5/3	6/3 jours	2 000 ¥	1,5	4-G	(1)
Sarbacane	7	1 (b)	CC	-	0,25	4/12 heures	10 ¥	1	10-D	-
Bracelet anti-personnel	7	1 (b)	CC	6L	0,3	12/7 jours	1 300 ¥	3	8P-E	-
Canne-fusil	2/9	1 (b)	CC	6L	1	10/7 jours	500 ¥	2	8P-E	-
Pistolet gyrojet										
FN-AAL	5	10 (c)	SA	12M	2	4/48 heures	1 000 ¥	2	6-K	-
Fusil à filet										
Normal	4	4 (b)	SA	spécial	4	8/36 heures	750 ¥	2	6P-E	-
Grand	3	4 (b)	SA	spécial	4,5	8/36 heures	1 150 ¥	2	6P-E	-
Lance-harpon	-	-	CC	6M	2	3/24 heures	800 ¥	1	5P-D	-

## ARMES LOURDES

	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
<b>Mitrailleuses légères</b>										
Ares HV MP-LMG	-	80 (c)/bande	SA/RAF/AU	6G	8	20/14 jours	4 500 ¥	4	2-K	3
Ares MP-LMG	-	50 (c)/bande	RAF/AU	7G	7,5	6/5 jours	2 200 ¥	2	2-H	2(3)
Ingram Valliant	-	50 (c)/bande	RAF/AU	7G	9	6/5 jours	1 500 ¥	2	1-H	3
<b>Mitrailleuses moyennes</b>										
FN MAG-5	-	50 (boîtier)/bande	AU	9G	9,5	18/14 jours	3 200 ¥	3	2-H	2(8)
Ultimax	-	40 (c)/bande	AU	9G	12	14/14 jours	2 500 ¥	2	2-H	(6)
<b>Mitrailleuses lourdes</b>										
RPK	-	40 (c)/bande	AU	10G	15	18/18 jours	4 000 ¥	2	2-H	(6)
Stoner-Ares M107	-	40 (c)/bande	AU	10G	12,5	18/14 jours	5 200 ¥	3	2-H	3(9)
<b>Canons d'assaut</b>										
Panther	-	22 (c)/bande	CC	18F	18	16/14 jours	7 200 ¥	2	2-H	(2)/(1)
Vigorous	-	20 (c)/bande	CC	18F	20	16/14 jours	6 500 ¥	2	2-H	-





	Dissimulation	Munitions	Mode	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité	CR
<b>Minigun</b>										
GE Vindicator	-	50 (c)/bande	AU	7G	15	24/14 jours	2 500 ¥	2	1-K	-
<b>Lance-grenades</b>										
Ares Antioch	6 (-3)	6 (m)	CC	Grenade	+2	8/4 jours	1 700 ¥	3	1-J	-
ArmTech MGL-6	6	6 (c)	SA	selon grenade	2,5	6/36 heures	1 600 ¥	3	1-K	-
ArmTech MGL-12	3	12 (c)	SA	selon grenade	5	6/36 heures	2 200 ¥	3	1-K	-
<b>Mortiers</b>										
M-12	-	1	CC	selon obus	30	12/14 jours	3 000 ¥	2	1-J	-
<b>Lance-roquettes/missiles génériques</b>										
Aztechnology Lasher	4/-	1 (m)	CC	selon projectile	3	12/2 semaines	4 000 ¥	3	1-K	-
Multi-lanceur IWS	-	4 (m)	CC	selon projectile	8	12/14 jours	8 000 ¥	2	1-J	-
Spike	-	1 (m)	CC	selon projectile	1	10/1 semaine	800 ¥	2	1-K	-
<b>Lance-roquettes/missiles spécialisés</b>										
Arbelast II	-	1	CC	voir plus haut	2,75	8/48 heures	1 200 ¥	2	1-K	-
Ballista	-	4 (m)	CC	voir plus haut	6,5	18/30 jours	10 500 ¥	4	1-K	-
Great Dragon	-	1	CC	voir plus haut	2,75	8/48 heures	1 200 ¥	2	1-K	-
M79B1	4/-	1	CC	voir ci-dessous	2,5	6/36 heures	700 ¥	2	1-K	-
Vogeljäger	-	1	CC	voir ci-dessous	8	18/28 jours	12 500 ¥	4	1-K	-

## MUNITIONS & EXPLOSIFS

### MUNITIONS (PAR 10)

	Dissimulation	Dommages	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
À fragmentation	8	Voir règles	0,5	10/1 semaine	75 ¥	3	3-M
Aiguilles	8	Voir règles	0,15	4/48 heures	200 ¥	2	Légal
APDS	8	Voir règles	0,25	14/14 jours	70 ¥	4	3-L
À tête creuse	8	Voir règles	0,5	5/48 heures	50 ¥	2	Selon arme
Au mercure	8	Voir règles	0,75	6/48 heures	50 ¥	1,5	3-M
AV	8	Voir règles	1	16/2 semaines	200 ¥	4	3-M
Canon d'assaut	3	Selon arme	1,25	5/3 jours	450 ¥	2	Selon arme
Bande 100	Ouais, t'as raison	-	12,5	6/3 jours	4 250 ¥	2	Selon arme
Capsules	8	Voir règles	0,25	4/48 heures	10 ¥	2	Selon contenu
Dard taser	3	Spécial	0,5	6/36 heures	50 ¥	1,5	Selon arme
De peinture	8	Voir règles	0,15	2/24 heures	5 ¥	1	Légal
En plastique	9	Voir règles	0,25	6/1 semaine	150 ¥	3	3-M
Étourdissantes	8	Voir règles	1	4/48 heures	100 ¥	1	Selon arme
EX explosives	8	Voir règles	0,75	6/72 heures	100 ¥	1,5	Selon arme
Explosives	8	Voir règles	0,75	3/36 heures	50 ¥	0,8	Selon arme
Fléchettes	8	Voir règles	0,5	3/36 heures	100 ¥	0,8	Selon arme
Gel	8	Voir règles	0,25	4/48 heures	30 ¥	1	Selon arme
Incendiaires	8	Voir règles	0,75	10/1 semaine	150 ¥	2	3-M
Mouchards							
ASO	8	Voir règles	1	Indice/1 semaine	2 000 ¥ x Indice	1	6-U
Standard	8	Voir règles	1	Indice/1 semaine	3 000 ¥ x Indice	1	6-U
Normales	8	Selon arme	0,5	2/24 heures	20 ¥	0,75	Selon arme
Traçantes	8	Voir règles	0,5	3/24 heures	75 ¥	1	Selon arme

### Munitions pour shotgun (par 10)

Balles ardentes	8	Voir règles	1	4/48 heures	25 ¥	1	Selon arme
Balles-béliers	8	Voir règles	0,75	5/48 heures	70 ¥	2	Selon arme
Balles-bolas	8	Voir règles	1	5/72 heures	100 ¥	2	Selon arme
Cartouches Big D	8	Voir règles	1	16/14 jours	200 ¥	5	3-M
Cartouches incapacitantes	8	(Selon arme) Étourd.	0,5	3/12 heures	25 ¥	1	Selon arme

### Autres munitions (par 10)

<b>Cartouches-filets</b>							
Normal	7	Voir règles	5	4/48 heures	1 500 ¥	1	Selon arme
Grand	5	Voir règles	7,5	4/48 heures	3 000 ¥	1	Selon arme
Harpons	3	Selon arme	10	2/24 heures	500 ¥	2	Selon arme
Obus AV	3	Selon arme	1,5	16/2 semaines	1 000 ¥	4	2-M
Bande de 100	-	Selon arme	15	16/2 semaines	9 500 ¥	4	2-M
<b>Roquettes gyrojet</b>							
Standard	8	Selon arme	1,75	4/48 heures	80 ¥	2,5	Selon arme
Gyrojet Plus	8	Voir règles	2	14/3 semaines	120 ¥	4	2-M
Tête chercheuse	-1	Selon roquette	+0,25	+1/x 1,5	x 2	Selon roquette	Selon arme

\* -1 Dissimulation par 10 balles supplémentaires

\*\* Munitions en bande : ajouter le nombre de balles/100 à la Disponibilité



## GRENADES

	Dissimulation	Dommages	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
À charge double	5	Spécial	Spécial	0,5	8/1 semaine	150 ¥	3	3-J
À effet de choc	6	12M Étourd.	(-1/mètre)	0,25	5/4 jours	30 ¥	2	3-I
À encre	6	Aucun	-	0,25	4/4 jours	40 ¥	2	Légal
À gaz (neuro-étourdissantes VII)	5	Spécial	-	0,25	8/4 jours	60 ¥	2	3-J
Aspergeante	5	-	Spécial	0,25	8/4 jours	50 ¥	2	3-J
Au phosphore blanc	6	14M/10L	-1/m	0,25	6/5 jours	120 ¥	3	3-J
Défensive (HE ou AP)	6	10G	(-1/0,5 mètre)	0,25	4 jours	30 ¥	2	3-I
De signalisation	6	Spécial	-	0,25	2/24 heures	40 ¥	1	Légal
Flash	6	Spécial	-	0,25	4/48 heures	40 ¥	1	3-J
Flash-pack	12	Spécial	-	0,2	3/36 heures	250 ¥	1	Légal
Fumigène	6	-	-	0,25	3/24 heures	30 ¥	2	Légal
Fumigène (IR)	6	-	-	0,25	4/48 heures	40 ¥	2	Légal
Incendiaire	5	Spécial	-	0,5	4/4 jours	50 ¥	2	3-J
IPE								
À concussion	5	16M Étourd.	-1/m	0,5	8/1 semaine	70 ¥	2	3-J
Défensive	5	15G	-1/0,5 m	0,5	8/1 semaine	60 ¥	2	3-J
Offensive	5	15G	-1/m	0,5	8/1 semaine	60 ¥	2	3-J
Mini-grenade	8	Selon grenade	Selon grenade	0,1	+2/Selon grenade	x2	+1	Selon grenade
Offensive (HE ou AP)	6	10G	(-1/mètre)	0,25	4 jours	30 ¥	2	3-I
Superflash	6	Spécial	-1/m	0,25	10/2 semaines	80 ¥	3	2-J

## EXPLOSIFS, AU KILO

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Du commerce	6	3	1	6/48 heures	60 ¥	1	4P-I
Plastic, composé IV	6	6	1	8/48 heures	80 ¥	1	4-I
Plastic, composé XII	6	12	1	10/48 heures	200 ¥	2	4-I

## Accessoires

Détonateur radio	8	-	0,25	4/48 heures	250 ¥	2	6-I
Minuterie	6	-	0,5	4/48 heures	100 ¥	2	6-I

## MINES

	Dissimulation	Dommages	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Mine AP	8	Idem grenade	Idem grenade	2	Idem grenade	Idem grenade x 10	2	2-J
Mine AV	6	12F	-1/m	5	10/1 semaine	500 ¥	3	1-J
Souricière Textron	8	14F	-1/m	15	14/3 semaines	10000 ¥	4	1-J

## Options des mines

	Coût	Disponibilité	Index de rue
À tête sensible			
Indice 1	+1 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Indice 2	+3 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Indice 3	+5 000 ¥	+1/x 2	+0,5
Indice 4	+8 000 ¥	+2/x 3	+1
Indice 5	+12 000 ¥	+4/x 4	+2
Camouflée	x 2 par 2 points	Selon mine	Selon mine
Directionnelle	x 1,5	Selon mine	Selon mine
Intelligente			
Pilote 1	+1 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Pilote 2	+2 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Pilote 3	+5 000 ¥	Selon mine	Selon mine
Sauteuse	+500 ¥	+1/Selon mine	Selon mine

## OBUS DE MORTIER

	Dissimulation	Dommages	Souffle	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
À charge double	3	Spécial	Spécial	5	18/3 semaines	500 ¥	4	1-J
Anti-personnel	3	18F (f)	-1/m	4	18/2 semaines	250 ¥	3	1-J
Anti-véhicule	3	16F	-4/m	4	18/3 semaines	250 ¥	4	1-J
Aspergeant	3	Spécial	Spécial	5	18/1 semaine	300 ¥	3	Selon contenu
À tête chercheuse	-	Selon obus	Selon obus	+0,5	+2/+1 semaine	+1 000 ¥	+1	Selon obus
Au phosphore blanc	3	15G/12L	-1/m	4	18/2 semaines	350 ¥	3	1-J
Éclairant	3	Spécial	Spécial	3,5	18/2 semaines	200 ¥	2	1-J
Fumigène	3	-	-	3,5	18/2 semaines	175 ¥	2	1-J
Fumigène (IR)	3	-	-	3,5	18/3 semaines	200 ¥	2	1-J
Hautement explosif	3	18F	-1/0,5 m	4	18/2 semaines	200 ¥	3	1-J
Incendiaire	3	Spécial	-	4	18/2 semaines	150 ¥	3	1-J



## ROQUETTES

	Intelligence	Dommages	Souffle	Dispersion	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Généralistes</b>									
Anti-personnel	-	16F (f)	-1/0,5 m	2D6	2	8/14 jours	1 000 ¥	2	1-J
Anti-véhicule	-	16F	-8/m	2D6	3	8/14 jours	2 000 ¥	2	1-J
Hautement explosive	-	16F	-1/m	2D6	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	1-J
MP Jabberwocky	-	Spécial	Spécial	2D6	20	12/3 semaines	6 000 ¥	5	1-K
Tête chercheuse	-	Selon projectile	Selon projectile	Selon projectile	+0,5	+2/+1 semaine	+1 000 ¥	+1	Selon projectile
Zapper	-	16F	-10/m	2D6	25	10/2 semaines	2 500 ¥	2,5	1-K
<b>Spécialisées</b>									
Arbelast II	-	15F (HE)	-1/0,5 m	2D6 +2	2,5	8/48 heures	900 ¥	2	1-J
Ballista Mk I	0	14F (AV)	-7/m	2D6	2,75	12/21 jours	1 000 ¥	4	1-J
M79B1	-	12F (HE)	-1/0,5 m	2D6 +2	2,5	6/36 heures	750 ¥	2	1-J

## MISSILES

<b>Généralistes</b>									
Anti-personnel	3	16F (f)	-1/0,5 m	2D6	2,25	12/14 jours	2 500 ¥	3	1-J
Anti-véhicule	4	16F	-8/m	2D6	3,25	12/14 jours	5 000 ¥	3	1-J
Hautement explosif	3	16F	-1/m	2D6	2,25	12/14 jours	3 750 ¥	3	1-J
MP Jabberwocky	3	Spécial	Spécial	2D6	20	12/3 semaines	7 000 ¥	5	1-K
Sol-Air (SAM)	4	13F	-2/m	2D6	1,5	18/3 semaines	2 500 ¥	4	1-K
<b>Spécialisés</b>									
Ballista Mk II	6	14F (AV)	-7/m	2D6	2,75	14/28 jours	2 000 ¥	4	1-J
Ballista Mk III	5	14F (AV)	-7/m	2D6	2,75	18/28 jours	2 500 ¥	4	1-J
Great Dragon	4	20F (AV)	-5/m	2D6	3	8/48 heures	1 000 ¥	2	1-J
Vogeljäger	5	14F (AV)	-2/m	2D6	17	18/28 jours	5 000 ¥	4	1-J

## ACCESSOIRES

	Montage	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Généralistes</b>								
Atténuateur de son	Canon	-2	-	0,5	6/48 heures	750 ¥	2	Selon arme
Baïonnette	Dessous	-1	-	0,75	4/24 heures	50 ¥	1	6-A
Bandoulière	-	-	-	0,1	2/12 heures	20 ¥	1	Légal
Bipied	Dessous	-	-	2	6/12 heures	400 ¥	1	Légal
Chargeur de rechange	-	-	-	0,75	2/24 heures	5 ¥	0,75	Légal
Gâchette automatique BattleTac	-	-2	-	1	12/1 mois	2 500 ¥	2	2-W
Holster de tir rapide	-	-	-	-	-	-	-	-
Standard	-	-	-	0,1	4/48 heures	100 ¥	0,75	Légal
Dissimulable	-	+2	-	0,1	5/72 heures	150 ¥	0,75	Légal
Holster dissimulable	-	+2	-	0,1	2/24 heures	100 ¥	0,75	Légal
Holster ordinaire	-	-	-	0,1	2/12 heures	40 ¥	0,75	Légal
Lance-grappin	Dessous	-1	-	2	5/48 heures	500 ¥	1,25	4P-U
Monture d'accessoires	-1	-	-	0,1	2/24 heures	100 ¥	0,9	Légal
Programmeur de grenades	-	-	-	0,1	8/48 heures	750 ¥	2	6-K
Sécurité biométrique	-	-	-	3,1	3/36 heures	2 250 ¥	1,5	Légal
Silencieux	Canon	-2	-	0,2	4/48 heures	500 ¥	2	Selon arme
Système d'identification de cibles	-	-	-	-	-	-	-	-
Dispositif Interne	-	-1	Variable	1	Indice/48 heures	Indice x 1 000 ¥	2	Légal
Émetteur	-	10	Variable	0,25	Indice/48 heures	Indice x 200 ¥	2	Légal
Télémetre	Culasse	-	-	0,1	2/24 heures	150 ¥	0,8	Légal
Trépied	Dessous	-	6	8	10/12 heures	600 ¥	1	Légal

## Compensateurs de recul

Appui de hanche	-	-4	1	2	4/48 heures	250 ¥	1	Légal
Atténuateur de choc	-	-	1	0,25	2/24 heures	200 ¥	0,75	Légal
Crosse escamotable	-	-1	-	0,5	2/24 heures	200 ¥	0,75	Légal
Gyrostabilisateur de luxe	Dessous	-6	6	8	4/48 heures	6 000 ¥	1	Légal
Gyrostabilisateur standard	Dessous	-5	5	6	4/48 heures	2 500 ¥	1	Légal
Lestage	Dessous	-1	1	1	2/24 heures	50 ¥	1	Légal
Maxi-gyrostabilisateur	Dessous	-7	7	7	6/48 heures	7 800 ¥	1	Légal
Poignée supplémentaire	Dessous	-1	1	0,5	2/24 heures	100 ¥	1	Légale
Système pneumatique II	Canon	-1	1	0,5	2/24 heures	450 ¥	0,8	Légal
Système pneumatique III	Canon	-2	2	0,75	2/24 heures	700 ¥	1	Légal
Système pneumatique IV	Canon	-2	4	0,75	2/24 heures	1 000 ¥	1	Légal

## Systèmes d'imagerie

	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Caméra-canon	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	4/48 heures	1 000 ¥	1	Légale
Micro-émetteur	-	-1	-	0,25	4/48 heures	2 500 ¥ x Indice	1,5	7P-U
<b>Lampe</b>								
Standard	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	2/24 heures	50 ¥	0,75	Légale
Lumière faible	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	2/24 heures	250 ¥	1	Légale
Infrarouge	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	2/24 heures	450 ¥	1	Légale



	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Lunettes à ultrasons	-	-	-	-	3/36 heures	1 100 ¥	1	Légal
Visée à ultrasons	Culasse	-2	-	0,25	8/4 jours	1 300 ¥	0,8	Légal
Visée laser	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	6/36 heures	500 ¥	0,9	Légal
Visée laser haute performance	Culasse/Dessous	-1	-	0,25	8/48 heures	1 500 ¥	1	Légal
Visueur								
Lumière faible	Culasse	-2	-	0,25	3/36 heures	1 500 ¥	0,8	Légal
Agrandissement 1	Culasse	-1	1	0,25	3/36 heures	500 ¥	0,8	Légal
Agrandissement 2	Culasse	-1	2	0,25	3/36 heures	800 ¥	0,9	Légal
Agrandissement 3	Culasse	-1	3	0,25	3/36 heures	1 200 ¥	1	Légal
Thermographique	Culasse	-2	-	0,25	3/36 heures	1 500 ¥	0,8	Légal

	Montage	Dissimulation	Indice	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Désignateurs de cible</b>								
Désignateur à micro-ondes	-	4	-	4,5	24/1 mois	12 500 ¥	2	6-U
Désignateur laser								
Monté sur arme	Culasse/Dessous	-2	-	0,5	12/2 semaines	3 000 ¥	2	8-U
Portable	-	8	-	0,5	12/2 semaines	3 000 ¥	2	8-U
Désignateur radar	-	-	-	25	24/3 mois	48 000 ¥	2	5-U
<b>Interface niveau I</b>								
Lunettes connectées	-	0	-	0,1	3/36 heures	3 000 ¥	1	4P-N
Module d'interface interne	-	-	-	0,5	Arme	+100%	Arme	4P-N
Module d'interface externe	Culasse/Dessous	-2	-	1	4/48 heures	600 ¥	1	4P-N
<b>Interface niveau II</b>								
Lunettes connectées	-	0	-	0,1	4/36 heures	3 500 ¥	2	4P-N
Module d'interface interne	-	-	-	0,25	Arme	+250%	Arme	4P-N
Module d'interface externe	Culasse/Dessous	-2	-	0,75	6/48 heures	800 ¥	2	4P-N

## VÊTEMENTS ET ARMURES

	Dissimulation	Balistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>GÉNÉRAUX</b>								
Bouclier anti-émeute								
Petit	-	1	2	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	Légal
Grand	-	2	3	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	Légal
Balistique	-	3	1	2	8/14 jours	1 500 ¥	2	Légal
Protège-bras	12	0	1	0,2	5/36 heures	250 ¥	0,75	Légal
Vêtements chic	-	0	0	1	Toujours	1 000 ¥	1	Légal
Vêtements de qualité	-	0	0	1	Toujours	500 ¥	1	Légal
Vêtements ordinaires	-	0	0	1	Toujours	50 ¥	0,8	Légal

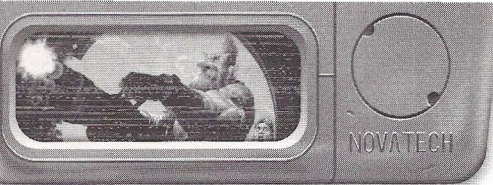
## VÊTEMENTS DE PROTECTION

Gilet à plaques	10	4	3	2	3/36 heures	600 ¥	1	Légal
Gilet de sûreté	15	2	1	0,75	3/36 heures	175 ¥	0,9	Légal
Gilet pare-balles	12	2	1	1	2/36 heures	200 ¥	0,8	Légal
Manteau renforcé	8	4	2	1	2/24 heures	700 ¥	0,75	Légal
Manteau long de sûreté	10	4	2	2	3/24 heures	650 ¥	0,9	Légal
Modifications								
Absorption thermique	-	-	-	-	x 2/x 4	+(Indice x 1 500 ¥)	+2	Légal
Gel anti-choc	Voir règles	-	-	+25%	x 2/x 4	x 5	+2	4-L
Ignifugation	-	-	-	-	+1/+12 h	+(Indice x 100 ¥)	+0,25	Légal
Imperméabilisation chimique	-	-	-	-	+1/+12 h	+(Indice x 250 ¥)	+0,25	Légal
Isolation	-1 par 2 points	-	-	+0,5 par point	+1/+12 h	+(Indice x 150 ¥)	+0,25	Légal
Non-conduction	-	-	-	-	+2/+24 h	+(Indice x 200 ¥)	+0,25	Légal
Ultra gilet de sûreté	14	4	2	2,5	3/36 heures	350 ¥	0,9	Légal
Veste de sûreté	9	5	3	3	4/36 heures	850 ¥	0,8	Légal
Veste pare-balles	6	5	3	2	3/36 heures	900 ¥	0,75	Légal
Vêtements de sûreté	12	3	0	1,5	3/36 heures	450 ¥	0,9	Légal
Vêtements pare-balles	10	3	0	2	2/36 heures	500 ¥	1	Légal

## Armanté

<b>Dallas pour hommes (c)</b>								
Chemise croisée	14	0,75	0	0,1	2/48 heures	600 ¥	0,75	Légal
Veston croisé	12	2	2	1,5	2/48 heures	1 000 ¥	0,75	Légal
Veston	13	1	0,5	0,5	2/48 heures	600 ¥	0,75	Légal
Pantalons	14	0,75	0,25	0,1	2/48 heures	400 ¥	0,75	Légal
Gilet	14	0,5	0,25	0,5	2/48 heures	250 ¥	0,75	Légal
Executive	12	3	1	1	4/48 heures	1 100 ¥	0,75	Légal
<b>London Fog</b>								
Count	12	2	2	1	4/48 heures	600 ¥	0,75	Légal
Chairman	11	2	2	2	4/48 heures	5 000 ¥	0,75	Légal
Majesty	11	2	2	2	4/48 heures	3 000 ¥	0,75	Légal
Merlin	12	2	2	1	4/48 heures	1 500 ¥	0,75	Légal
Professional	13	2	2	2	4/48 heures	1 000 ¥	0,75	Légal
Starlight	13	1	1	0,75	2/48 heures	4 500 ¥	0,75	Légal
Vénitienne	14	1	0	0,5	2/48 heures	3 500 ¥	0,75	Légal
Ancienne	14	1	0	0,3	2/48 heures	750 ¥	0,75	Légal





	Dissimulation	Ballistique	Impact	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Mortimer</b>								
Greatcoat	11	4	2	3	6/48 h	2 000 ¥	0,75	Légal
Ulysse	10	4	2	4	6/48 h	4 000 ¥	0,75	Légal
Crimson Sky	12	2	2	2	6/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Summit	12	3	2	3	6/48 h	2 500 ¥	0,75	Légal
<b>Vashon Island</b>								
Actionnaire (c)								
Veston*	13	1,5	1	1	5/48 h	500 ¥	0,75	Légal
Pantalons	14	1	0,5	1	5/48 h	350 ¥	0,75	Légal
Chemise à col droit	14	1,5	0,5	0,75	5/48 h	300 ¥	0,75	Légal
Manteau*	13	2	2	2	5/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Sleeping Tiger (c)								
Chemise	10	0,5	1	1	5/48 h	300 ¥	0,75	Légal
Veston	8	0,5	1,5	1,25	5/48 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Pantalons/jupe	12	0,5	0,5	1	5/48 h	400 ¥	0,75	Légal
Gilet	10	0,5	1	0,75	5/48 h	500 ¥	0,75	Légal
Grande Dame	15	1	1	2	5/48 h	7 500 ¥	0,75	Légal
<b>Zoé</b>								
Futura (c)								
Blazer*	13	2	1	1,5	4/48 h	2 500 ¥	0,75	Légal
Jupe/pantalons	13	1	1	1	4/48 h	1 500 ¥	0,75	Légal
Chemisier*	13	2	1	1,5	4/48 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Héritage	12	4	2	1,5	10/2 mois	10 000 ¥	0,75	Légal
Seconde Peau	15	2	2	0,25	10/1 mois	5 000 ¥	0,75	Légal
<b>Victory</b>								
Industrious								
Combinaison	11	2	0	1	2/24 h	400 ¥	0,5	Légal
Combinaison intégrale	9	4	2	3	2/24 h	800 ¥	0,5	Légal
Casque	-	-	+1	0,5	2/24 h	25 ¥	0,5	Légal
Combinaison d'hiver	10	4	4	5	2/24 h	1 000 ¥	0,75	Légal
Wild Hunt								
Blouson camouflage	6	4	2	2	4/24 h	1 000 ¥	1	Légal
Combinaison camouflage	9	3	2	1,5	4/24 h	750 ¥	1	Légal
Gilet camouflage	8	2	2	1	4/24 h	400 ¥	1	Légal
Ensemble pare-balles léger	12	1	0	1	4/24 h	400 ¥	1	Légal
Ensemble pare-balles lourd	10	4	0	3	4/24 h	600 ¥	1	Légal
Surplus militaires	10	2	0	2	4/24 h	500 ¥	1	Légal
Rapid Transit								
Combinaison légère	8	1	2	1	4/24 h	250 ¥	1	Légal
Combinaison lourde	6	2	4	2	4/24 h	500 ¥	1	Légal
Casque	-	-	+2	0,5	4/24 h	50 ¥	1	Légal
Doublure massante	-	-	-	+0,5	+2/+1 semaine	+1 000 ¥	+1	Légal
Brûle-menottes	-	-	-	-	Selon combinaison	+50 ¥	Selon combinaison	5-U
<b>TREILLIS</b>								
Combinaison	-	3	1	1,5	4/36 heures	800 ¥	1	Légal
Veste	-	5	3	2	5/36 heures	1 200 ¥	1	Légal
<b>ARMURE MORPHOLOGIQUE</b>								
Maillot	14	2	0	0,75	6/1 semaine	500 ¥	1	Légal
Body	13	3	1	1	6/10 jours	1 000 ¥	1	Légal
Combinaison	12	4	1	1,25	6/2 semaines	2 000 ¥	1	Légal
<b>Cuir</b>								
Synthétique	-	0	1	1	Toujours	250 ¥	0,6	Légal
Véritable	-	0	2	1	Toujours	750 ¥	0,75	Légal
<b>ARMURE BLINDÉE</b>								
Légère	-	7	6	12 + Constitution	18/1 mois	25 000 ¥	3	2-L
Moyenne	-	8	7	14 + Constitution	24/1 mois	45 000 ¥	3	2-L
Lourde	-	9	8	16 + Constitution	28/2 mois	70 000 ¥	3	2-L
Casque	-	+2	+3	3	18/1 mois	2 500 ¥	3	2-L
<b>ARMURE DE SÉCURITÉ</b>								
Légère	-	6	4	9 + Constitution	12/10 jours	7 500 ¥	2	4P-K
Moyenne	-	6	5	11 + Constitution	14/10 jours	9 000 ¥	2,5	3P-K
Lourde	-	7	5	13 + Constitution	16/14 jours	12 000 ¥	3	2P-K
Casque	-	+1	+2	-	12/14 jours	250 ¥	2	(-1)P-K
<b>ARMURE SOUS-MARINE</b>								
Armure de plongée	-	4	2	2	5/48 heures	1 750 ¥	1,25	Légal





## MATÉRIEL DE CAMPAGNE ET ÉQUIPEMENT DE SURVIE

	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Barres nutritives (10 jours)	-	1	2/48 heures	30 ¥	1	Légal
Combinaison anti-bactériologique	-	2	6/1 semaine	5 000 ¥	1,5	Légal
Combinaison anti-radiations	-	3	8/2 semaines	15 000 ¥	2	Légal
Combinaison protectrice	-	1	Indice/(Indice) jours	200 ¥ x indice	1	Légal
GPS Nav-Dat	8	0,5	6/48 heures	700 ¥	1	Légal
Kit de survie	-	2	2/48 heures	100 ¥	1	Légal
Lance-fusées miniature	6	2	Toujours	50 ¥	1	Légal
Micro-fusée	10	-	Toujours	75 ¥	1	Légal
Masque à gaz	-	0,5	Toujours	50 ¥	1	Légal
Bonbonne d'air	-	10	4/12 heures	1 000 ¥	1	Légal
Masque respiratoire	-	1	4/48 heures	500 ¥	2	Légal
Régulateur de pression	-	0,5	6/48 heures	250 ¥	2	Légal
Matériel d'escalade						
Corde (50 m)	3	1	Toujours	125 ¥	1	Légal
Gants de rappel	9	-	Toujours	70 ¥	1	Légal
Harnais	3	0,25	Toujours	75 ¥	1	Légal
Kit d'escalade	3	2	Toujours	250 ¥	1	Légal
Paraboles						
Portable, standard	-	5	5/48 h	800 ¥	1	Légal
Portable, grande	-	8	6/48 h	1 200 ¥	1	Légal
À socle fixe	-	60	5/1 semaine	900 ¥	1	Légal
Temporaire	4	3	4/24 h	1 000 ¥	0,5	Légal
Parachutes						
De basse altitude	-	30	8/1 semaine	750 ¥	1	Légal
HABO	-	40	10/2 semaines	1 000 ¥	1	Légal
Standard	-	20	6/1 semaine	500 ¥	1	Légal
Pistolet à grappin	7	2,25	4/36 heures	450 ¥	2	4P-U
Câble	3	2 par 100 m	4/36 heures	50 ¥ par 100 m	2	Légal
Câble indétectable	3	3 par 100 m	6/72 heures	85 ¥ par 100 m	3	6P-V
Fourche de suspension	9	-	6/72 heures	120 ¥	2	Légal
Système BattleTac						
Communicateur	4	1	12/3 semaines	10 000 ¥	2	3P-W
Unité centrale	3	2,5	12/1 mois	30 000 ¥	3	2P-W
<b>Système de communication tactique</b>						
Antenne à micro-ondes	3	1	14/2 semaines	5 000 ¥	2	8P-U
Antenne laser	4	1	10/2 semaines	3 000 ¥	2	6P-U
Antenne satellite	-	2	10/2 semaines	Indice x 1 000 ¥	2	8P-U
Communicateur individuel						
Indice 1-4	9	0,5	8/2 semaines	Indice x 1 500 ¥	2	8-W
Indice 5-7	8	0,75	10/2 semaines	Indice x 2 000 ¥	2	8-W
Indice 8-9	8	1	12/3 semaines	Indice x 3 000 ¥	3	7-W
Indice 10+	8	1	14/4 semaines	Indice x 4 000 ¥	4	7-W
Unité centrale						
Indice 1-4	-	60	12/2 semaines	Indice x 4 000 ¥	2	6-W
Indice 5-7	-	65	14/2 semaines	Indice x 5 000 ¥	2	5-W
Indice 8-9	-	70	16/3 semaines	Indice x 7 000 ¥	3	4-W
Indice 10+	-	75	18/4 semaines	Indice x 8 000 ¥	4	3-W
Portable	-	/3	+2/+1 semaine	x2	+1	Selon unité

## MATÉRIEL DE PLONGÉE

Branchies OXSYS	-	0,5	4/12 h	3 250 ¥	1	Légal
Équipement à air liquide	-	25	8/3 semaines	50 000 ¥	2,5	Légal
Équipement de base						
Bonbonne	-	18	4/12 h	3 000 ¥	1	Légal
Combinaison humide	-	1,2	4/12 h	290 ¥	1	Légal
Compensateur/plombs	-	12	4/12 h	475 ¥	1	Légal
Détendeur	7	2,5	4/12 h	720 ¥	1	Légal
Masque & tuba	-	-	4/12 h	120 ¥	1	Légal
Palmes	-	0,7	4/12 h	90 ¥	1	Légal
Exosquelette JIM	-	300	6/2 semaines	25 000 ¥	2	3P-U
Accroissement de For	-	+25 par point	Idem JIM	+5 000 ¥ par point	Idem JIM	Idem JIM
Combinaison sèche	-	3,5	4/36 h	1 500 ¥	1,25	Légal
Double détendeur	-	0,1	4/18 h	200 ¥	1	Légal
Masque étanche	-	1	5/96 h	960 ¥	1,5	Légal
Masque intégral	-	-	4/24 h	360 ¥	1,25	Légal



## LOGICIELS DE COMPÉTENCES ET PUCES

	Dissimulation	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Jukebox	3	Ports x Mp x 20 ¥	3/72 heures	1	Légal
Logiciel de connaissances	12	Mp x 150 ¥	5/4 jours	1,25	Légal
Logiciel de fichiers	12	Mp x 100 ¥*	4/4 jours	1,25	Légal
Logiciel linguistique	12	Mp x 50 ¥	6/36 heures	1	Légal
Puce à mémoire optique	12	Mp x 5 ¥	Toujours	1	Légal
Puce autonav	12	25 ¥	Toujours	1	Légal
Puce d'enseignement virtuel	12	Mp x 100 ¥	Total des indices/72 heures	1	Légal/3-Y
Réflexogiciel	12	Mp x 100 ¥	6/4 jours	1,25	Légal

\* Variable selon la valeur des données.

Céphalaware	Essence	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Chipjack spécialisé	0,1	500 ¥ + coût de la puce	2/48 h	1	3-Y

## OPTIONS DES LOGICIELS DE COMPÉTENCES

	Modificateur d'indice de conception	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Adaptative	+2	Normal	Normal/x 1,5	+0,25	Légal
À usage unique	Spécial	x 0,5	-1/x 0,5	x 0,5	Légal
Défectueuse	Spécial	x 0,25	+4/x 2	x 0,5	10Y
En grappe	Spécial	Normal	Normal/x 1,5	+0,25	Légal
IMAD	+Indice	+(Indice x 10) %	+Indice/x 2	+0,25	6P-Y
Implantée	Spécial	Normal	Normal	0,25	Légal
Limitée	+1	x 0,75	Normal	-0,25	Légal
Optimisée	Spécial	Normal	+2/x 2	+0,25	Légal
Personnalisée	Spécial	x 2	+4/x 3	x 2	Légal
Pluscodée	+Indice	Normal	+Indice/x 2	+0,25	Légal
Rayée	Aucun	x 0,75	-1/Normal	x 0,75	Légal
Surmultipliée	+Indice	+(Indice x 10) %	+Indice/x 1,5	+ 0,25	5P-Y
Vérolée	Aucun	Normal	-1/Normal	x 2	4Y

Note : "Indice" désigne l'indice de l'option.

## BTL

	Dissimulation	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Console simsens adaptée au BTL	3	250 ¥	3/12 heures	1	3-Y
Puce à induction directe	12	250 ¥	3/12 heures	1	3-Y
Puce onirique	12	100 ¥	3/12 heures	1	3-Y

BTL	Onirique Coût de base	Induction directe	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Émotionnelle	Indice x 20 ¥	Indice x 50 ¥	3/12 h	1	3-Y
Narcopuce	Indice x 25 ¥	Indice x 60 ¥	3/12 h	1	3-Y
Personafix	Indice x 40 ¥	Indice x 75 ¥	4/24 h	1	3-Y
Sensorielle	Indice x 15 ¥	Indice x 40 ¥	3/12 h	1	3-Y

## OPTION DES BTL

Option	Modificateur d'Indice	Coût	Disponibilité	Index de rue
À compte à rebours	+1	x 0,6	Normal	Normal
À contrôle partiel	-1	x 0,5	-2/x 0,5	x 0,5
À sécurité RAS	-	Normal	Normal	Normal
À usage unique	Spécial	x 0,5	Normal	Normal
Autodégradable	+1	x 0,75	Normal	Normal
Basse fidélité	+1	x 0,5	-2/x 0,5	x 0,5
Défectueuse	Spécial	x 0,25	+2/x 2	x 0,5
En grappe	Spécial	Normal	Normal	Normal
Implantée	Spécial	Normal	Normal	Normal
Nuit noire	+Indice	x 2	+2/x 2	+1
Optimisée	Spécial	Normal	+2/x 2	+1
Personnalisée	Spécial	x 2	+4/x 3	x 2
PolyPDV	Spécial	x nombre de PDV	+1/x 1,5	Normal
Psychotrope	+Indice	x 2	+2/x 2	+1
Rêve noir	+Indice	x 2	+2/x 2	+1

Note : "Indice" désigne l'indice de l'option.

## UNITÉS DE BIOFEEDBACK SISA

	Indice	Masse	Coût	Disponibilité	Index de rue	Légalité
Cérébromanipulateur MCT MenTokko-2	2	5	15 000 ¥	16/1 mois	3	3P-Y
Cérébromanipulateur MCT MenTokko-5	5	10	60 000 ¥	24/3 mois	3	3P-Y
Console thérapeutique SISA EBMM	4	10	40 000 ¥	21/2 mois	3	3P-Y
Psychoscanner Ares CyberMed	3	8	25 000 ¥	20/2 mois	3	3P-Y
Reprogrammeur Rauch-Aleph Galil	1	3	10 000 ¥	14/1 mois	3	3P-Y





## LOISIRS

	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue
<b>Musique</b>					
Disque/Puce	12	-	Totale	20 ¥	0,75
Lecteur Magnéto	3	2	Totale	200 ¥	0,75
Haut parleur quadruple	-	-	Totale	100 ¥	0,75
<b>Vidéo</b>					
Disque/Puce	12	-	Totale	20 ¥	0,75
Lecteur	2	2	Totale	400 ¥	0,75
Écran	-	3	Totale	150 ¥	0,75
<b>Decks simsens</b>					
Sony Beautiful Dreamer (monoPDV CTS)	3	3	Totale	200 ¥	1
Novatech Sandman (polyPDV CTS)	2	5,5	Totale	2 500 ¥	1
Truman Paradiso (polyPDV CTS ou Dir-X)	-	6	Totale	75 000 ¥	1
<b>Enregistrements simsens</b>					
(Le prix indiqué s'applique aux enregistrements monoPDV. Il doit être triplé pour les ultra X. Pour les polyPDV, multipliez-le par le nombre de PDV.)					
Enregistrements CTS	10	-	Totale	2 ¥/minute	0,75
Enregistrements Dir-X	10	-	Totale	90 ¥/minute	0,75

## ÉLECTRONIQUE

	Dissimulation	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue
Télécom	-	15	Totale	Coût de la mémoire x 1,5	1
<b>Communications</b>					
Téléphone cellulaire de poignet	4	-	Totale	100 ¥	0,75
avec écran	-	-	Totale	150 ¥	1
Téléphone cellulaire set "mains"	3	1	Totale	50 ¥	0,75
Téléphone cellulaire set "oreilles"	8	-	Totale	100 ¥	1,5
Récepteur	10	-	Totale	10 ¥	1
Secrétaire de poche	3	0,5	Totale	2 000 ¥	1
<b>Ordinateur individuel</b>					
Standard	-	10	Totale	Coût de la mémoire	0,75
De poche	3	1	Totale	Coût de la mémoire x 1,5	1
De poignet	4	-	Totale	Coût de la mémoire x 20	1,5
Imprimante	NA	10	Totale	100 ¥	1
Mémoire (non cyber)	NA	-	Totale	20 ¥ x Mp	0,75
<b>Systèmes d'affichage de données (en fonction de la capacité maximale de mémoire)</b>					
Écran standard (1000 Mp)	3	2	Totale	Coût de la mémoire	1
Set crânien (500 Mp)	4	1	Totale	Coût de la mémoire x 2	1,5
Idem "Tête haute" (200 Mp)	NA	1	6/7 jours	Coût de la mémoire x 10	3
<b>Lecteurs de vérification de crédits</b>					
Indice	Limite de transaction	Masse	Disponibilité	Coût	Index de rue
1	5 000 ¥	1	Totale	12 000 ¥	1
2-3	20 000 ¥	1	Totale	45 000 ¥ (60 000 ¥ si portable)	1
4-5	200 000 ¥	1	Totale	100 000 ¥	1
6-7	500 000 ¥	1	Restreinte	Usage restreint	NA
8-9	1 000 000 ¥	1	Restreinte	Usage restreint	NA

## OUTILS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût*	Index de rue
Kit	3	5	5/48 heures	500 ¥	2
Boutique	-	-	8/72 heures	5 000 ¥	3
Installation	-	-	14/7 jours	100 000 ¥	4

\* Travail général (coût de base). Travail sur véhicule (coût x 2). Travail sur Électronique/Informatique/Cyberware (coût x 3).

## SURVEILLANCE ET SÉCURITÉ

### COMMUNICATIONS

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Micro émetteur-récepteur	10	-	indice/48 heures	indice x 1 000 ¥	2	8P-U
Microphone subvocal	12	-	3/48 heures	500 ¥	1,25	9P-U
Émetteur-récepteur	8	1	indice/48 heures	indice x 500 ¥	2	8P-U
Amplificateur de signal	3	indice	indice/(indice x 12) heures	indice x 250 ¥	1,5	10P-U
Répéteur de signal	-	indice x 2	indice x 2/48 heures	indice x 1 000 ¥	3	6P-U
Simrig	10	0,5	8/2 semaines	50 000 ¥	2	Légal



	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Simlink	8	0,5	8/2 semaines	25 000 ¥ + (5 000 x indice)	2	8P-U
Vidéo-transmetteur	9	1	4/1 semaine	2 000 ¥ x indice	2	8P-U
Scanner	8	1	indice/24 heures	indice x 100 ¥	2	Légal
CCME	-	-	+1 par unité	1 000 ¥ par unité	0,5 par unité	Légal

## CODAGE/DÉCODAGE

	Coût	Index de rue	Légalité
<b>Codage des signaux</b>			
Indice 1-4	indice x 1 000 ¥	1	8P-V
Indice 5-7	indice x 2 000 ¥	1	8P-V
Indice 8-9	indice x 4 000 ¥	1	8P-W
Indice 10	indice x 5 000 ¥	1	8P-W

<b>Décodage des signaux</b>			
Indice 1-4	indice x 2 000 ¥	1	8P-V
Indice 5-7	indice x 4 000 ¥	1	8P-W
Indice 8	40 000 ¥	1	8P-W

<b>Codage des données</b>			
Indice 1-3	indice x indice x 50 ¥	-	8P-V
Indice 4-6	indice x indice x 100 ¥	-	8P-V
Indice 7-9	indice x indice x 250 ¥	-	8P-W
Indice 10+	indice x indice x 500 ¥	-	8P-W

<b>Décodage des données</b>			
Indice 1-3	Indice x indice x 100 ¥	-	8P-V
Indice 4-6	Indice x indice x 200 ¥	-	8P-W
Indice 7-9	Indice x indice x 500 ¥	-	8P-W
Indice 10+	Indice x indice x 1 000 ¥	-	8P-W

## SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Brouilleur cortical	3	1	Indice/72 heures	1 200 ¥ x indice	2	5P-V
Détecteur d'anomalie magnétique						
Portable	6	-	indice/36 heures	2 500 ¥ x indice	2	8P-U
Intégré à une porte	8	-	indice/2 semaines	5 000 ¥ x indice	3	9P-U
Détecteur de cyberware						
Portable	6	1	Indice/72 heures	2 000 ¥ x indice	2	8P-U
Intégré à une porte	8	-	Indice/2 semaines	4 000 ¥ x indice	3	9P-U
Dispositif PANICBUTTON	10	-	Totale	1 000 ¥	1	Légal
Hurlleur	4	-	6/72 heures	100 ¥	2	Légal
Menottes à contraction	-	5	8/1 semaine	2 500 ¥	2	4P-U
Menottes						
Métal	3	0,5	4/48 heures	20 ¥	1	6P-U
Plastacier	3	-	4/48 heures	50 ¥	1	9P-U
Obturbateur de jack	10	-	4/48 heures	100 ¥	2	8P-V
Renifleur chimique						
Portable	6	1	Indice/72 heures	10 000 ¥ x indice	2	8P-U
Intégré à une porte	4	-	Indice/2 semaines	20 000 ¥ x indice	3	9P-U
Système d'identification						
Empreinte digitale	-	-	Indice/72 heures	200 ¥ x indice	1	Légal
Empreinte palmaire	-	-	(Indice + 1)/72 heures	300 ¥ x indice	2	Légal
Empreinte rétinienne	-	-	(Indice + 2)/72 heures	1 000 ¥ x indice	3	Légal
Troubleur	9	-	6/72 heures	200 ¥	2	4P-V
Verrou Magnétique						
Type I (indice 1-3)	-	-	indice/2 jours	75 ¥ x indice	0,75	Légal
Type II (indice 4-6)	-	-	indice/3 jours	100 ¥ x indice	1	Léga
Type III (indice 7-9)	-	-	indice/3,5 jours	150 ¥ x indice	1,25	Légal
Type IV (indice 10)	-	-	indice/4 jours	250 ¥ x indice	1,5	Légal
Verrou magnétique biométrique	-	-	indice/5 jours	350 ¥ x indice	2	Légal

## Contre-mesures de sécurité

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Coupe-barbelé	12	1	totale	25 ¥	1	Légal
Détecteur d'ultrasons	10	-	6/72 heures	40 ¥	3	Légal
Détecteur de gaz	5	1	(indice x 3)/7 jours	(1 000 ¥ x indice)	2	Légal
Émetteur/Détecteur d'ultrasons	8	0,5	(indice x 2)/72 heures	indice x 400 ¥	3	8P-V
Passes magnétiques (illégal)	9	1	(indice x 2)/10 jours	10 000 ¥ x indice	3	4P-V
Séquenceur	8	2	(indice x 2)/2 semaines	(500 ¥ x indice x indice)	3	4P-V





## MESURES DE SURVEILLANCE

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Adaptateur tridéo	6	1	2/72 heures	700 ¥	1	Légal
Cybercam Sony CB5000	-	5,5	5/72 heures	2 700 ¥	2	Légal
Décodeur de données	2	5	indice/10 jours	10 000 ¥ x indice	1,5	4P-V
Dérivateur de lignes	12	-	indice/8 jours	1 000 ¥ x indice	1,5	6P-V
Émetteur de signaux (standard)	9	-	indice/72 heures	500 ¥ x indice	2	8P-U
Émetteur de signaux (ASO)	9	-	indice/72 heures	600 ¥ x indice	2	8P-U
Identificateur vocal	2	5	indice/72 heures	2 000 ¥ x indice	2	5P-V
Micro-cam	8	-	6/48 heures	2 500 ¥	2	8P-U
Micro-enregistreur	9	-	6/48 heures	500 ¥ x indice	2	8P-U
Microphone directionnel	5	1	indice/36 heures	1 000 ¥ x indice	1	6P-U
Microphone laser	5	1	indice/48 heures	1 500 ¥ x indice	1,5	6P-U
Pisteur de signaux (standard)	3	2	indice/48 heures	200 ¥ x indice	1,5	8P-U
Pisteur de signaux (ASO)	3	2	indice/48 heures	500 ¥ x indice	1,5	8P-U
Portacam Sony HB500	-	3,5	4/72 heures	2 200 ¥	2	Légal

## Contre-mesures de surveillance

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
Brouilleur	2	5	indice/72 heures	1 000 ¥ x indice	1,5	3P-U
Codeur de données	2	1	indice/14 jours	1 000 ¥ x indice	2	4P-V
Détecteur de micro-émetteurs	3	1	indice/48 heures	500 ¥ x indice	1,5	5P-V
Détecteur de dérivation	2	1	indice/14 jours	100 ¥ x indice	2	4P-U
Générateur de bruit de fond	3	1	indice/72 heures	1 500 ¥ x indice	1,5	8P-U
Masque vocal	6	-	indice/72 heures	3 000 ¥ x indice	1,5	5P-V

## AMPLIFICATEURS DE VISION

	Dissimulation	Grossissement	Poids	Disponibilité	Coût	Index de rue
Jumelles						
Lumière faible	5	50 x	1	Totale	100 ¥	0,8
Thermographique	-	-	-	4/48 heures	+200 ¥	1,25
Lampe torche						
Poche	12	-	-	Totale	10 ¥	1
Grande	7	-	2	Totale	25 ¥	1
Lunettes	6	20 x	-	4/48 heures	1 500 ¥	1,5
Lumière faible	-	-	-	6/48 heures	+500 ¥	2
Thermographique	-	-	-	6/48 heures	+700 ¥	2

## BIOTECH

	Indice	Disponibilité	Poids	Coût	Index de rue
Biomoniteur	2	6/72 heures	1	1 000 ¥	2
Contrat DocWagon™	-				
Service basique	-	Dès paiement	-	5 000 ¥ par an	-
Service or	-	Dès paiement	-	25 000 ¥ par an	-
Service platine	-	Dès paiement	-	50 000 ¥ par an	-
Service super-platine	-	Dès paiement	-	100 000 ¥ par an	-
Charges supplémentaires*					
Intervention à haut risque	-	-	-	+5 000 ¥	
Indemnité de décès du personnel	-	-	-	+20 000 ¥	
Résurrection sur site	-	-	-	+8 000 ¥	
Soins intensifs**					
Service de base	-	-	-	+500 ¥ par jour	
Service personnalisé	-	-	-	+1 000 ¥ par jour	
Service long (3 semaines et +)	-	-	-	+2 500 ¥ par semaine	
Médikit	3	2/24 heures	3	200 ¥	1,5
Recharges de médikit	-	2/24 heures	-	50 ¥	1,5
Unité de stabilisation	2	12/1 mois	30	10 000 ¥	3
Unité de luxe	6	16/1 mois	35	20 000 ¥	3

## PATCHS DERMOACTIFS

Patch antidote	Maximum 8	6/72 heures	-	indice x 50 ¥	2
Patch stimulant	Maximum 6	2/24 heures	-	indice x 25 ¥	1
Patch tranquillisant	Maximum 10	4/48 heures	-	indice x 20 ¥	2
Patch "dernière chance"	-	4/48 heures	-	500 ¥	4

\* Ce chiffre correspond au coût de base. Le client peut se voir facturer en sus les charges suivantes : munitions, dégâts matériels, frais médicaux du personnel et des passants et primes de décès éventuelles.

\*\* Hors coût d'éventuelles procédures médicales spécifiques.





**Dissimulation :** \_\_\_\_\_ **Légalité :** \_\_\_\_\_

[illegible]

	Dommages	4 (C)	5 (M)	6 (L)	9 (E)
Portées (en mètres)	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Coup par coup/semi-automatique</b>					
1 <sup>er</sup> coup	_____	_____	_____	_____	_____
2 <sup>e</sup> coup (+1 au tir)	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Rafales</b>					
1 <sup>e</sup> rafale (+3 au tir)	_____	_____	_____	_____	_____
2 <sup>e</sup> rafale (+6 au tir)	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Automatique</b>					
1 <sup>e</sup> rafale (+3 au tir)	_____	_____	_____	_____	_____
Par balle supplémentaire		+1	+1	+1	+1
+1 au tir et +1 à la Puissance par balle tiré; +1 niveau de dommages par tranches de 3 balles					

	C	M	L*	E*
Standard	4	5	6 (8)	9
Visée laser**	3	4	5 (7)	8
Lunettes interfacées***	3	4	5 (7)	8
Interface	2	3	4 (6)	7
Interface II avec télémètre	2	3	3 (5)	5
Grossissement				
Niveau 1	4	4	5 (5)	6 (8)
Niveau 2	4	4	4 (4)	5
Niveau 3	4	4	4 (4)	4
Grossissement plus visée laser**				
Niveau 1	3	3	4 (4)	4
Niveau 2	3	3	3 (3)	4
Niveau 3	3	3	3 (3)	3

\*\*\* Ou tout autre système d'interface qui ne soit pas totalement cybernétique.

Type : \_\_\_\_\_  
Effet : \_\_\_\_\_  
Chargement : \_\_\_\_\_ balles en \_\_\_\_\_  
Chargeurs de réserve \_\_\_\_\_  
Munitions en réserve \_\_\_\_\_  
Munitions tirées \_\_\_\_\_

Type : \_\_\_\_\_  
Effet : \_\_\_\_\_  
Chargement : \_\_\_\_\_ balles en \_\_\_\_\_  
Chargeurs de réserve \_\_\_\_\_  
Munitions en réserve \_\_\_\_\_  
Munitions tirées \_\_\_\_\_

Type : \_\_\_\_\_  
Effet : \_\_\_\_\_  
Chargement : \_\_\_\_\_ balles en \_\_\_\_\_  
Chargeurs de réserve \_\_\_\_\_  
Munitions en réserve \_\_\_\_\_  
Munitions tirées \_\_\_\_\_

Type : \_\_\_\_\_  
Effet : \_\_\_\_\_  
Chargement : \_\_\_\_\_ balles en \_\_\_\_\_  
Chargeurs de réserve \_\_\_\_\_  
Munitions en réserve \_\_\_\_\_  
Munitions tirées \_\_\_\_\_

